

[redacted] GEGENSTÄNDE

Gegenstände



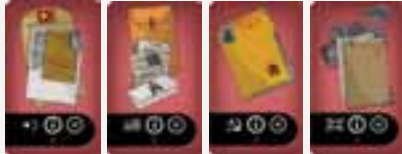
Gegenstände werden durch Karten mit roter Rückseite repräsentiert. Manche dieser Karten sind mit “2” (fürs 2-Spieler-Spiel), “3” (fürs 3-Spieler-Spiel) oder “i” (fürs Einführungsspiel) markiert.

Jeder Spieler kann maximal 3 Gegenstandskarten in seiner Hand halten.

Ein Gegenstand in einem Aktenkoffer zählt nicht zu diesem Limit, der Aktenkoffer selbst aber sehr wohl.

Wenn der Gegenstandsstapel aufgebraucht ist, werden die abgeworfenen Gegenstandskarten gemischt, um einen neuen Gegenstandsstapel zu bilden.

Wichtige Gegenstände – benötigt, um Missionen zu erfüllen und markiert mit “!”.



intel: Diese Daten beinhalten geheimes Material über feindliche Operationen und müssen in der Botschaft sichergestellt. Viele Missionen verlangen als eine der Siegbedingungen die Flucht mit der feindlichen intel.



Bombe: Mit der Bombe kann ein Helikopter zerstört werden, wodurch die Flucht feindlicher Agenten unmöglich gemacht wird.

Aktenkoffergegenstände – Der Zweck der Aktenkoffer ist es, Gegenstände vor neugierigen Augen zu verstecken.



Aktenkoffer: In jedem Aktenkoffer kann ein Gegenstand verstaut werden, indem eine Gegenstandskarte unter den Aktenkoffermarker gelegt wird. Ein Gegenstand in einem Aktenkoffer kann nicht benutzt, angeschaut oder entfernt werden, solange der Aktenkoffer geschlossen ist. Auch mithilfe des **Scannerraumes** kann ein solcher Gegenstand nicht betrachtet werden. Ein Spieler kann das Spiel gewinnen, wenn er den Helikopter besteigt und die richtige **intel** in einem Aktenkoffer mitführt.



Codeknacker: Wenn der aktive Spieler über eine Aktenkofferkarte verfügt, kann er jederzeit einen Codeknacker abwerfen, um den Aktenkoffer zu öffnen und sich den darin befindlichen Gegenstand anzuschauen. Er kann sich diesen Gegenstand nehmen und einen anderen (oder den gerade genommenen) Gegenstand in den Aktenkoffer legen. Die Aktenkofferkarte wird nicht abgeworfen. Einen Aktenkoffer zu öffnen gilt nicht als Aktion.

Normale Gegenstände

Kampfgegenstände:

Diese Gegenstände können während einer Interaktion ausgespielt werden. Sie auszuspielen gilt nicht als Aktion. Sie können nur gespielt werden, wenn mindestens ein Spieler in der Interaktion eine Angriffskarte gespielt hat, aber nicht, wenn diese gegen eine Freundlich-Karte gespielt wurde.

Ist das Ergebnis eines Kampfes bestimmt worden, hat zunächst der aktive Spieler die Gelegenheit, eine Kampfgegenstandskarte auszuspielen, indem er sie abwirft. Danach bekommt der andere Spieler diese Gelegenheit, dann wieder der aktive Spieler, usw. bis beide Spieler keine mehr ausspielen möchten.



Versteckte Waffe: Das Ausspielen einer versteckten Waffe verbessert das Ergebnis für den ausspielenden Spieler um eins – hat der Spieler nach dem ursprünglichen Ergebnis den Kampf verloren, ist es stattdessen ein Unentschieden. War es ein Unentschieden, ist der ausspielende Spieler der Sieger. Es können zwei Versteckte Waffen ausgespielt werden, um aus einer Niederlage einen Sieg zu machen. Spielen beide Spieler eine Versteckte Waffe, ändert sich das ursprüngliche Ergebnis nicht.



Kugelsichere Weste: Eine ausgespielte Kugelsichere Weste macht aus einem Kampf ein Unentschieden, unabhängig von eventuell ausgespielten Versteckten Waffen.

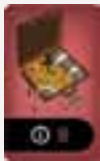
Andere Gegenstände:



Erste-Hilfe-Koffer: Ein Spieler kann **als eine Aktion** einen Erste-Hilfe-Koffer benutzen und abwerfen, um sich sofort zu heilen, indem er seinen Agentenmarker wieder in aufrechte Position stellt. Der Erste-Hilfe-Koffer kann **als eine Aktion** auch nach einer **Freundlich-Karte** in einer Interaktion gespielt werden, um den anderen Agenten zu heilen.



Schlüssel: Der aktive Spieler kann einen Schlüssel abwerfen, um sich ins einem Zug durch beliebig viele verschlossene Türen zu bewegen. Startet ein Spieler in einem **Service-Treppenraum**, benötigt er keinen Schlüssel, um den Raum zu verlassen. Schlüssel sind besonders nützlich, wenn die **Zentralverriegelung** aktiviert ist. **Service-Treppen** sind in einem solchen Fall nicht betroffen und daher die einzige Verbindung zwischen den betroffenen Etagen. Durch Abwerfen eines Schlüssels kann ein feindlicher Agentenmarker nach einer Interaktion durch eine verschlossene Tür geschoben werden.



Konterbande: Ein Spieler kann **als eine Aktion** die Konterbande benutzen und abwerfen, um sie zu verstauen. Gefüllt mit belastendem Material aus den kleinen Nebenverdiensten des Botschafters, möchte kein cleverer Agent mit ihr erwischt werden, vor allem nicht wenn sie wertvollen Platz wegnimmt. Die Konterbande **kann nicht aufgrund des Handkartenlimits abgeworfen werden**, tum Platz für Gegenstände aus dem **Lagerraum** oder aus Interaktionen zu schaffen. Sie kann ausschließlich als Aktion abgeworfen werden, aber ein cleverer Agent wird auf den richtigen Zeitpunkt warten, um in einem strategisch wichtigen Raum zu bleiben.

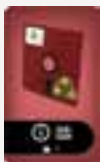


Nachtsichtgerät: Betritt ein Spieler einen dunklen Raum (siehe **Sicherungsraum**), in dem sich ein anderer Spieler befindet, findet normalerweise keine Interaktion statt. Beginnend mit dem schon im Raum befindlichen Spieler kann jedoch eine Nachtsichtgerät-Karte abgeworfen werden. Spielen beide Spieler ein Nachtsichtgerät, findet eine normale Interaktion statt. Spielt nur ein Spieler ein Nachtsichtgerät, kann er sofort eine Belohnung (**Verletzen, Stehlen, Verhören**) wählen. In diesem Fall werden keine **Angriffskarten** ausgespielt und der Vorgang zählt **nicht** als Interaktion.

Wurde die Bewegung des aktiven Spielers dadurch unterbrochen, endet sie nun, der Spieler verliert seine Aktion und muss, nachdem eine Belohnung gewählt wurde, aus dem Raum **verschwinden**.

Wurde das Nachtsichtgerät gespielt, während der aktive Spieler nach einer Interaktion aus einem Raum verschwinden musste, kann der Spieler, der das Nachtsichtgerät ausgespielt hat, den aktiven Spieler **K.O. schlagen**.

Wichtige Gegenstände für die Intramission:

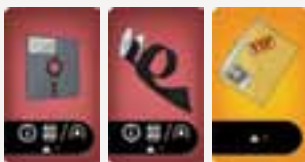


Virus-Diskette: Befindet sich ein beliebiger Spieler in der **Sicherheitszentrale**, so darf ein Spieler **als Aktion** den Inhalt dieser Diskette in den **Computerraum** hochladen, wodurch **“Team Rot” gewinnt**.

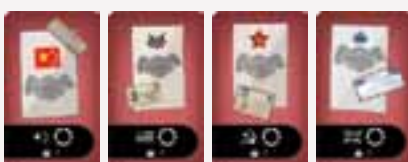


Anti-virus-Diskette: Befindet sich ein beliebiger Spieler in der **Sicherheitszentrale**, so darf ein Spieler **als Aktion** den Inhalt dieser Diskette in den **Computerraum** hochladen, wodurch **“Team Blau” gewinnt**.

Missionsspezifische Gegenstände:



Diese Gegenstände werden nur in der Mission *Something, something, Danger Zone* verwendet. Details dazu stehen in den Missionsregeln.



Die Allianzkarten werden nur in der Mission *Strange Bedfellows* verwendet. Details dazu stehen in den Missionsregeln.