

<sup>35</sup>Br <sup>56</sup>Ba

# Breaking Bad

DAS BRETTSPIEL



SPIELREGEL

# Die Katze ist im Sack ... und der Sack ist im Fluss

*Breaking Bad* – Das Brettspiel basiert auf der von Kritikern gefeierten TV-Serie und versetzt euch direkt in die Irrungen und Wirrungen der Unterwelt von Albuquerque, New Mexico.

Wirst du als Mitglied einer der kriminellen Vereinigungen (Heisenberg, Los Pollos Hermanos oder des Juárez-Kartells) versuchen, reich zu werden, indem du die größte Menge Blue Sky herstellst und dabei deine Rivalen ausschaltest?

Oder wirst du der Drug Enforcement Administration (DEA) beitreten, um diese Kriminellen, die deine schöne Stadt mit ihrem Dreck vergiften, in den Knast wandern zu lassen? Sei derjenige, der bei ihnen klopft!

## Spielmaterial



1 Tableau Team DEA



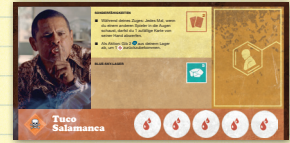
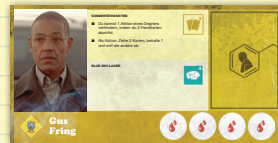
1 Tableau Team Heisenberg



1 Tableau Team Los Pollos Hermanos



1 Tableau Team Juárez-Kartell



8 Charakterbögen (je 2 pro Team)



30 DEA-Karten



30 Heisenberg-Karten



30 Los-Pollos-Hermanos-Karten



30 Juárez-Kartell-Karten



9 Laborkarten (je 3 pro Kriminellen-Team)



6 Knastmarker



130 Blue-Sky-Kristalle



34 Lebenspunkt-Marker (LP-Marker)

## Lehrgeld

# Spielidee und -ziel

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Charakters der DEA oder innerhalb einer der drei kriminellen Vereinigungen: Heisenberg, Los Pollos Hermanos, Juárez-Kartell.

Als DEA-Agent ist es dein Ziel, die Charaktere der kriminellen Vereinigungen auszuschalten oder alle Labore dichtzumachen.

Als Krimineller ist es dein Ziel, alle feindlichen Charaktere auszuschalten oder die erforderliche Menge Blue Sky zu verkaufen.



## In der Höhle des Löwen

# Spielaufbau

### 1 Auswahl der Charaktere: Bestimmt zunächst die Sitzreihenfolge. Wählt anschließend so viele Charakterbögen, wie Spieler teilnehmen:


- Die gewählten Charaktere müssen mindestens 3 verschiedenen Teams angehören.
- In Partien mit 3–5 Spielern darf nur 1 DEA-Agent teilnehmen.
- In Partien mit 6–8 Spielern müssen beide DEA-Agenten teilnehmen.

Legt danach alle nicht genutzten Charakterbögen zurück in die Schachtel.

Ihr könnt die ausgewählten Charakterbögen entweder zufällig verteilen oder jedem Spieler seinen Lieblingscharakter zuteilen.

Wenn ihr die Charakterbögen zufällig verteilt, sorgt dies für mehr Abwechslung. Aber wenn alle einverstanden sind, spricht nichts dagegen, dass jeder mit dem Charakter spielt, der ihm besonders zusagt.

**Beispiel:** In einer Partie zu viert könntet ihr Hank Schrader (DEA), Walter White, Jesse Pinkman und Tuco Salamanca (Kriminelle) wählen.

 **Hinweis:** Die Vorauswahl der teilnehmenden Charaktere ermöglicht es euch, für eine ausgewogene Partie im Sinne der Spielregeln zu sorgen. Aber ihr könnt natürlich auch andere Kombinationen ausprobieren, wenn ihr bestimmte Konstellationen einzelner Episoden nachspielen wollt.



DEA



Heisenberg



Los Pollos  
Hermanos



Juárez-Kartell

- 2 Vorbereitung der Charakterbögen: Jeder Spieler legt seinen Charakterbogen vor sich ab. Dann nimmt jeder so viele LP-Marker und**

**Blue-Sky-Kristalle**, wie auf dem Bogen angegeben (siehe Abbildung).

## CHARAKTERBOGEN

**5**

**1** **2** **Walter White**

**6 SONDERFÄHIGKEITEN**

- Einmal pro Zug darfst du dir die Handkarten eines anderen Spielers anschauen. (Zählt nicht als Aktion.)
- Wenn du eine „Krankenhaus“-Karte ausspielst, darfst du ihren Effekt zweimal nutzen.

**7** **4**

**8** **0**

**4** **BLUE-SKY-LAGER**

**9**

**3**

Auf jedem Charakterbogen sind die folgenden Angaben zu finden:

- 1. Team-Zugehörigkeit**
- 2. Name des Charakters**

- 3. Lebenspunkte-Anzeige (LP-Anzeige):** Gibt an, wie viele LP der Charakter maximal haben kann. Bei Spielbeginn legt ihr auf jedes Feld der Anzeige je 1 .

Wenn dein Charakter verletzt wird, verliert er Lebenspunkte und du musst entsprechend von der LP-Anzeige entfernen. Beispiel: Wenn du 2 LP verlierst, musst du 2 von der Anzeige entfernen und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Wenn dein Charakter geheilt wird, erhält er Lebenspunkte zurück. Nimm die entsprechende Menge an aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie auf freie Felder der LP-Anzeige. Du kannst die maximale Anzahl deiner LP niemals überschreiten.

- 4. Blue-Sky-Lager:** Hier legst du alle Blue-Sky-Kristalle ab, die du während der Partie erhältst.
- 5. Abbildung des Charakters**
- 6. Sonderfähigkeiten**
- 7. Handkarten bei Spielbeginn:** Die Zahl im Feld gibt an, mit wie vielen Handkarten du die Partie beginnst.

- 8. Blue Sky bei Spielbeginn:** Die Zahl im Feld gibt an, wie viel Blue Sky du bei Spielbeginn in deinem Lager besitzt.

- 9. Kartenauslage deines Charakters:** Hierhin legst du alle Karten, die während der Partie deinen Charakter beeinflussen. Hier können mehrere Karten liegen, aber niemals zwei identische Karten.

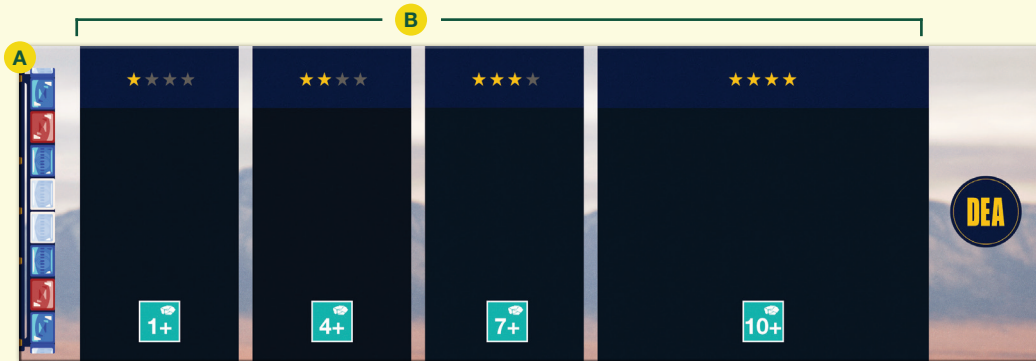
Wird eine Karte aus der Kartenauslage eines Charakters entfernt, so wird diese auf den Ablagestapel des Teams gelegt, zu dem diese Karte gehört.



- 3 Auslage der Team-Tableaus:** Legt das DEA-Tableau in die Mitte des Tisches. Legt dann die Tableaus der teilnehmenden kriminellen

Teams in beliebiger Reihenfolge unterhalb des DEA-Tableaus aus. Legt alle übrigen Tableaus in die Schachtel zurück.

## TEAM-TABLEAUS






DEA-TABLEAU

- A. Streifen-Auslage:** Hier legt ihr DEA-Streifenkarten ab, wenn ihr eine solche ausspielt.
- B. DEA-Fahndungsstufen:** Diese Übersicht zeigt die Bedrohungsstufen, die ein Krimineller erreichen muss, damit die DEA-Agenten Karten mit dem entsprechenden Symbol spielen dürfen (siehe Seite 10 *DEA-Karten ausspielen*).



KRIMINELLEN-TABLEAU

- A. Labor-Auslage:** Hier legt ihr die Laborkarten des Teams bei Spielbeginn ab.
- B. Gesamtmenge verkaufter Blue-Sky-Kristalle:** Hier legt ihr die  ab, die von den Mitgliedern des entsprechenden Teams verkauft worden sind. Hier kann man jederzeit sehen, wie viele Kristalle das Team bereits verkauft hat, welche Bedrohungsstufe das Team dadurch hat und wie nahe dieses Team dem Sieg ist.
- C. Siegbedingung für Teams mit 1 Mitglied:** Jedes Team, das zu Spielbeginn nur aus 1 Mitglied besteht, muss 12  verkaufen, um die Partie zu gewinnen.
- D. Siegbedingung für Teams mit 2 Mitgliedern:** Jedes Team, das zu Spielbeginn aus 2 Mitgliedern besteht, muss 18  verkaufen, um die Partie zu gewinnen. Diese Siegbedingung bleibt für die gesamte Partie gültig, auch wenn eines der beiden Teammitglieder im Verlauf der Partie ausgeschaltet wird.
- E. Gesetzesverstoß:** Dieses Symbol soll daran erinnern, dass jeder Kriminelle einen Gesetzesverstoß begeht, wenn er Blue Sky verkauft, während er unter Überwachung durch die DEA steht (siehe Seite 11 *Gesetzesverstöße*).



**Hinweis:** DEA-Agenten können kein Blue Sky verkaufen. Sie können aber Beschlagnahmungskarten spielen, um Blue Sky von den Tableaus der Kriminellen zu beschlagnahmen.

# SPIELAUFBAU FÜR EINE PARTIE MIT 4 SPIELERN



1. Charakterbogen
  2. Handkarten
  3. Kartenstapel des Teams
  4. Laborkarten
  5. Team-Tableaus
- A. Knastmarker
  - B. LP-Marker
  - C. Allgemeiner Vorrat an Blue Sky
  - D. Blue-Sky-Vorrat zu Beginn

- 4 Handkarten ziehen:** Mischt die Kartenstapel jedes Teams einzeln und legt sie in Reichweite der jeweiligen Teammitglieder. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel. Dann zieht jeder Spieler vom Kartenstapel seines Teams so viele Karten, wie auf seinem Charakterbogen angegeben.

Während der gesamten Partie zieht jeder Spieler grundsätzlich nur Karten vom Stapel seines Teams. Sollte der Kartenstapel aufgebraucht sein, mischt ihr sofort alle Karten des zugehörigen Ablagestapels und bildet aus diesen einen neuen Kartenstapel.

- 5 Laborkarten auslegen:** Legt die benötigte Menge an Laborkarten jedes Teams als offenen Stapel auf die Labor-Auslage des entsprechenden Teams. Die Menge ergibt sich aus der Anzahl krimineller Teams, die an der Partie teilnehmen:

- 2 kriminelle Teams: Für jedes Team werden 3 Laborkarten auf die Ablage gelegt.

- 3 kriminelle Teams: Für jedes Team werden 2 Laborkarten auf die Ablage gelegt.

Legt übrige Laborkarten in die Schachtel zurück.

- 6 Allgemeinen Vorrat vorbereiten:** Legt die Blue-Sky-Kristalle, die LP-Marker und die Knastmarker in drei separaten Haufen als allgemeinen Vorrat bereit, sodass alle Spieler diesen gut erreichen können.

- 7 Bestimmt den Startspieler:** Wer zuletzt die TV-Serie gesehen hat, ist Startspieler. Ihr könnt ihn natürlich auch einfach auslosen.



## No Más

# Spielablauf

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn am Zug und führen in jedem ihrer Züge 2 oder 3 Aktionen durch. Es beginnt der Startspieler, danach wird so lange reihum gespielt, bis ein Team die Partie gewinnt (siehe Seite 13 *Spielende*).






**Hinweis:** Ihr dürft am Tisch über alles reden, Informationen austauschen, Strategien verhandeln usw. Aber ihr dürft weder eurem Teampartner noch einem anderen Spieler eure Handkarten zeigen, es sei denn, ein Spieleffekt erlaubt dies explizit (wie z. B. Walters Sonderfähigkeit). Außerdem dürft ihr auch nicht konkret sagen, welche Karten ihr auf der Hand habt.



Wenn du am Zug bist, **musst** du zwei der folgenden Aktionen durchführen. Die Reihenfolge kannst du dabei frei wählen und du darfst dieselbe Aktion auch mehrfach durchführen.

- **Karte ziehen:** Nimm die oberste Karte deines Team-Kartenstapels auf die Hand.
- **Karte ausspielen:** Lege eine Karte von deiner Hand vor dir aus und führe ihren Effekt aus. Lege die Karte danach auf den Ablagestapel deines Teams.
- **Fähigkeit nutzen:** Führe den Effekt einer Sonderfähigkeit deines Charakters aus, bei dem „Als Aktion“ steht.

Kriminelle können außerdem folgende Aktionen durchführen:

- **Labor in Betrieb nehmen:** Lege eine Chemikerkarte von deiner Hand auf ein beliebiges Labor und nutze sofort dessen „Blue Sky herstellen“-Effekt (siehe Seite 8 *Labor in Betrieb nehmen*). Du kannst mit dieser Aktion auch einen bereits im Spiel befindlichen Chemiker mit einem Chemiker von deiner Hand ersetzen oder einen deiner Chemiker im Spiel in ein anderes Labor versetzen (siehe Seite 9 *Verrat*).
- **Blue Sky herstellen:** Nutze den Effekt einer Chemikerkarte auf einem Labor, um so viel  herzustellen, wie auf der Karte angegeben (siehe Seite 8 *Blue Sky herstellen*).
- **Chemiker entfernen:** Du kannst einen deiner Chemiker von einem beliebigen Labor entfernen oder einen beliebigen Chemiker von deinem Labor (siehe Seite 9 *Verrat*).
- **Blue Sky verkaufen:** Nimm 1  aus dem Lager auf deinem Charakterbogen und lege ihn auf dein Team-Tableau. Wichtig: Pro Aktion kannst du nur genau 1  verkaufen.

Nachdem du die 2 Aktionen durchgeführt hast, darfst du pro Zug noch genau **1 Zusatzaktion** durchführen, die du aber wie folgt bezahlen musst:

- Gib 2  aus dem Lager auf deinem Charakterbogen ab, **oder**
- wirf 2 deiner Handkarten ab, **oder**
- gib 1  von deinem Charakterbogen ab.

Legt abgegebene Blue-Sky-Kristalle oder LP-Marker in den entsprechenden allgemeinen Vorrat zurück. Legt abgeworfene Handkarten auf den Ablagestapel des Teams.



**Hinweis:** Wenn ein DEA-Agent Blue Sky beschlagnahmt, legt er diese Kristalle in sein Blue-Sky-Lager und kann diese ab sofort ausgeben, um eine Zusatzaktion pro Zug durchzuführen.

Nachdem du die Zusatzaktion durchgeführt hast (oder auf eine solche verzichtet hast), endet dein Zug und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Am Ende deines Zuges darfst du nicht mehr als 6 Karten auf der Hand haben. Wenn du also 7 oder mehr Karten hast, musst du so viele abwerfen, bis du nur noch 6 Karten hast.

## Vorsichtsmaßnahmen

# Blue Sky herstellen

### LABOR IN BETRIEB NEHMEN

Bei Spielbeginn kann noch kein Krimineller Blue Sky herstellen, da keines der Labore in Betrieb ist. Um in einem Labor Blue Sky herstellen zu können, musst du zunächst die Aktion „Labor in Betrieb nehmen“ durchführen, um einen Chemiker von deiner Hand auf ein Labor zu legen.

Wenn du die Aktion „Labor in Betrieb nehmen“ durchführst, nutzt du sofort einmal den Effekt „Blue Sky herstellen“ dieses Chemikers.

Solange der Chemiker auf dem Labor liegt, ist das Labor in Betrieb. Du kannst es nutzen, um die Aktion „Blue Sky herstellen“ durchzuführen und so viele Kristalle zu erhalten, wie auf der Chemikerkarte angegeben.

Jedes kriminelle Team kann nur ein Labor in Betrieb haben und jedes Labor kann nur von einem Chemiker betrieben werden. Wenn du einen Chemiker auf ein Labor legen willst, das bereits in Betrieb ist, wirf den bisherigen Chemiker ab und lege stattdessen den neuen Chemiker auf das Labor.

Wenn du einen Chemiker auf das Labor deines eigenen Teams legst, können nur du und dein Teampartner (falls vorhanden) mit diesem Chemiker die Aktion „Blue Sky herstellen“ durchführen. Aber du kannst dich auch mit einem anderen kriminellen Team verbünden und einen Chemiker auf deren Labor legen (siehe Seite 9 *Bündnisse*).

**LABOR IN BETRIEB NEHMEN**

1. Du spielst eine Chemikerkarte von deiner Hand aus, um das Labor in Betrieb zu nehmen.
2. Du nutzt sofort den Effekt des Chemikers und erhältst 3 Blue Sky.
3. Lege das erhaltene Blue Sky in dein Lager.



## BÜNDNISSE

Ein Bündnis einzugehen, ermöglicht es dir, ein Labor oder einen Chemiker mit einem anderen Team zu teilen. Das kann profitabel sein, ist aber auch riskant.

Wenn du das Labor eines anderen Teams in Betrieb nehmen willst, musst du zunächst die Bedingungen mit dem anderen Team aushandeln. Hierbei können ganz unterschiedliche Dinge vereinbart werden: Ihr könnt einfach die vorhandenen Ressourcen gemeinsam nutzen, du kannst aber auch Schutz vor der DEA fordern, den Überfall auf einen anderen Kriminellen zur Bedingung machen usw. Allerdings darf unter keinen Umständen der Austausch von Blue-Sky-Kristallen Bestandteil der Vereinbarung sein, da es niemals möglich ist, anderen Spielern freiwillig Blue Sky zu geben.



### Verhandlungsbeispiele:






**Walter White:** „So, du hast gerade deinen Chemiker verloren und die DEA hat dein gesamtes Geld konfisziert. Aber du hast noch ein Labor. Ich verstehe was von Chemie und ich habe den besten Chemiker im ganzen Spiel auf der Hand. Vielleicht können wir ja zusammen was reißen ...?“

**Gus Fring:** „Du hast einen Chemiker, aber kein Labor. Ich habe ein Labor, in dem du kochen könntest – aber erst musst du mir etwas versprechen: Erledige diesen Agent Schrader.“

**Tuco Salamanca:** „Hast du gerade gesagt, dass der Kerl kochen kann? Schick diesen Chemiker in mein Labor, bevor das Kartell und ich die Geduld verlieren!“

Sobald ihr euch auf die Bedingungen des Bündnisses geeinigt habt, legst du deinen Chemiker auf das Labor. Solange sich zwei Teams einen Chemiker und ein Labor teilen, gelten alle Mitglieder dieser beiden Teams als **Verbündete**. Jeder Angehörige dieses Bündnisses kann die Aktion „Blue Sky herstellen“ mit dem gemeinsamen Chemiker durchführen.

Immer wenn deine Verbündeten die Aktion „Blue Sky herstellen“ mit dem gemeinsamen Chemiker durchführen, erhältst du (oder ggf. dein Teampartner) ebenfalls 1 . Umgekehrt gilt das auch: Wenn du oder dein Teampartner die Aktion „Blue Sky herstellen“ mit dem gemeinsamen Chemiker durchführt, erhält ein Mitglied des verbündeten Teams 1 . Das gilt auch bereits, wenn du die Aktion „Labor in Betrieb nehmen“ durchführst.

**Beispiel:** Walter White spielt allein und hat keinen Teampartner. Er geht ein Bündnis mit dem Kartell ein, damit sie es gemeinsam mit Los Pollos Hermanos aufnehmen können. Er legt seinem Chemiker von der Hand in das Labor des Kartells und stellt sofort 3  her, wie auf der Karte angegeben. Auch das Kartell erhält 1 , das Tuco in sein Lager legt. Dann ist Tuco an der Reihe. Mit seiner ersten Aktion stellt er 3  her und Walter erhält ebenfalls 1 . Tuco nutzt auch seine zweite Aktion zur Herstellung, sodass Walter erneut 1  erhält.

**Beispiel:** Gus und Walter sind Verbündete. Gus wird vom Kartell angegriffen. Walter weiß, dass er das nächste Ziel sein wird, sollte Gus draufgehen. Außerdem will er das gemeinsam genutzte Labor nicht verlieren und allein gegen zwei Kartell-Angehörige stehen. Daher heilt er Gus in seinem Zug, um ihn noch ein wenig länger im Spiel zu halten.

Wie man sieht, kommt man über Bündnisse recht schnell an große Mengen Blue Sky. Aber natürlich kann nur ein Team gewinnen. Also überlege gut, mit wem du ein Bündnis eingehst – und sieh' zu, dass du deinen Bündnispartnern trauen kannst ...



**Hinweis:** Wenn du die Aktion „Blue Sky herstellen“ durchführst und mehrere Chemiker in verschiedenen Laboren hast, musst du dich entscheiden, mit welchem Chemiker du Blue Sky herstellen willst.

## VERRAT

Bündnisse können nützlich sein, aber es kann nur ein Team gewinnen. Du kannst die Partie durchaus gewinnen, auch wenn du mit einem anderen Team verbündet bist. Dennoch kann es gute Gründe geben, ein Bündnis zu brechen. Dies kann auf verschiedene Weise geschehen:

Wenn der gemeinsame Chemiker zu deinem Team gehört, kannst du Folgendes tun:

- **Entferne den Chemiker** mit der Aktion „Chemiker entfernen“ aus dem Labor des verbündeten Teams und wirf ihn ab.
- **Versetze den Chemiker** mit der Aktion „Chemiker entfernen“ aus dem Labor des verbündeten Teams in das Labor deines Teams. Du kannst hiermit sogar ein neues Bündnis eingehen, indem du den Chemiker in das Labor des dritten kriminellen Teams versetzt.

Wenn das gemeinsame Labor deinem Team gehört, kannst du Folgendes tun:

- **Entferne den Chemiker** des verbündeten Teams mit der Aktion „Chemiker entfernen“ aus dem Labor deines Teams und wirf ihn ab.
- **Ersetze den Chemiker** des verbündeten Teams mit der Aktion „Labor in Betrieb nehmen“ durch einen eigenen Chemiker von deiner Hand.
- **Gehe mit dem dritten kriminellen Team ein Bündnis ein** und erlaube diesem, in ihrem Zug mit der Aktion „Labor in Betrieb nehmen“ einen Chemiker auf dein Labor zu legen. Der Chemiker deines vormaligen Verbündeten wird dadurch abgeworfen.

Oder du machst es auf die klassische Art: Wenn das verbündete Team aus der Partie ausscheidet, endet auch das Bündnis!

# Kriminellen-Karten ausspielen

## BEDROHUNGSSTUFE



Für jeden Kriminellen ist sowohl seine individuelle Bedrohungsstufe als auch die Bedrohungsstufe seines Teams entscheidend dafür, welche Karten er ausspielen kann.

- Die **individuelle Bedrohungsstufe** eines Kriminellen entspricht der Menge an Blue Sky in seinem Lager.
- Die **Bedrohungsstufe des Teams** entspricht der Menge an Blue Sky auf dem Team-Tableau (also der insgesamt vom Team verkauften Kristallmenge).

Einige Kriminellen-Karten zeigen das Bedrohungsstufen-Symbol in der linken oberen Ecke. Die Zahl im Symbol gibt an, welche Bedrohungsstufe mindestens erforderlich ist, um diese Karte auszuspielen. Du kannst eine solche Karte ausspielen, wenn entweder deine individuelle Bedrohungsstufe oder die deines Teams gleich hoch oder höher ist als der angegebene Wert. Es gilt aber **nur die höhere der beiden Bedrohungsstufen** (individuell oder Team), die beiden Werte dürfen nicht addiert werden.

**Beispiel:** Walter White möchte eine Angriffskarte ausspielen, die eine Bedrohungsstufe von 10+ erfordert. Auf dem Team-Tableau liegen aber nur 9 Kristalle, in seinem Lager hat er 2 Kristalle. Zu wenig für die Angriffskarte. Daher wählt er als seine erste Aktion „Blue Sky verkaufen“ und erhöht dadurch die Bedrohungsstufe des Teams auf 10. Als zweite Aktion kann er nun die Angriffskarte ausspielen.

**Hinweis:** Sollte der Effekt einer Karte unklar sein, lest noch einmal die zugehörige Regelpassage oder schaut euch die Kartenerläuterungen auf Seite 14 an.

# DEA-Karten ausspielen

## FAHNDUNGSSTUFE

Einige DEA-Karten zeigen ein oder mehrere Fahndungssymbole ★ in der linken oberen Ecke. Die Anzahl der Symbole ist die Fahndungsstufe und gibt an, welche Bedrohungsstufe ein Krimineller oder Team mindestens erreicht haben muss, um Ziel einer solchen Karte sein zu können. Die DEA-Agenten sollten also die Lager und Team-Tableaus immer genau beobachten, um zu wissen, gegen wen sie gerade welche Karten ausspielen können.

Auch hier gilt, dass die Fahndungsstufe eines Kriminellen immer dem **höheren Wert der Bedrohungsstufe** entspricht (seinem individuellen oder dem Team-Wert). Denkt daran, dass die beiden Werte nicht addiert werden dürfen.

## FEUERGEFECHTE



Wenn du in deinem Zug eine Karte „Schusswechsel“ ausspielst, beginnst du damit ein Feuergefecht. Bestimme einen Gegenspieler, den du angreifen möchtest.

Als Reaktion kann der angegriffene Spieler deinen Angriff abwehren und kontern, indem er selbst eine Karte „Schusswechsel“ ausspielt und dadurch selbst zum Angreifer wird. Tut er das, kannst du wiederum einen weiteren „Schusswechsel“ ausspielen usw. Sobald einer der beiden Spieler keine Karte mehr spielen kann (oder will), verliert er das Feuergefecht und 1 .

Wenn du angegriffen wirst, kann dich dein Teampartner unterstützen. Auch er kann, an deiner Stelle, „Schusswechsel“-Karten ausspielen. Solltest du dich gerade in einem Bündnis mit einem anderen Team befinden (siehe Seite 9 *Bündnisse*), können sich auch alle verbündeten Teammitglieder gegenseitig bei einem Feuergefecht unterstützen.

Wenn mehr als zwei Spieler an einem Feuergefecht beteiligt sind, verliert nur der Spieler, der als letzter angegriffen wurde, 1 . (Also der Spieler, dessen Karte als letzte abgewehrt worden ist.)

Sobald das Feuergefecht beendet ist, legen alle Spieler ihre ausgespielten „Schusswechsel“-Karten auf den Ablagestapel ihres Teams.








Um ein Feuergefecht beginnen zu können, musst du mindestens eine Bedrohungsstufe von 1 haben. Du kannst aber unabhängig von der Bedrohungsstufe immer „Schusswechsel“-Karten zur Verteidigung ausspielen, wenn dich ein Gegenspieler in ein Feuergefecht verwickelt. Diese Möglichkeit wird durch das Symbol STOPP angezeigt (siehe Seite 16 *Symbolübersicht*).

Nur die Karten „Beschlagnahme“, „DEA-Beobachtung“, „In Gewahrsam“ und „DEA-Schusswechsel“ erfordern, dass eine Fahndungsstufe beachtet werden muss.

Das DEA-Tableau zeigt, wie die Fahndungsstufen in Relation zu den Bedrohungsstufen der Kriminellen stehen.

Bedrohungsstufen der Kriminellen	Fahndungsstufen der DEA
1+	★
4+	★★
7+	★★★
10+	★★★★

**Beispiel:** Hank ist am Zug. Das Pollos-Hermanos-Team hat bereits 6  verkauft, weswegen beide Teammitglieder eine Bedrohungsstufe von 6 haben. Daher kann Hank „Beschlagnahme“ (1 ) und „DEA-Beobachtung“ (2 ) gegen jeden dieser Kriminellen spielen. Hank kann aber derzeit weder „In Gewahrsam“ (3 ) noch „DEA-Schusswechsel“ (4 ) gegen sie spielen.

## DEA-RAZZIA



Als DEA-Agent kannst du die Partie gewinnen, indem du die Labore sämtlicher krimineller Teams dichtmachst.

Um ein Labor dichtzumachen, musst du eine Karte „DEA-Razzia“ von deiner Hand ausspielen und ein Labor als Ziel benennen. Bist du erfolgreich, wird das Labor dichtgemacht und du legst die Laborkarte neben deinem Charakterbogen ab. Wenn das Labor in Betrieb war, lege die Chemikerkarte auf den Ablagestapel des entsprechenden Teams. Ein dichtgemachtes Labor ist für den Rest der Partie aus dem Spiel.




Jeder Kriminelle kann eine „DEA-Razzia“ abwehren, indem er eine „Better Call Saul“-Karte ausspielt – egal, wem das Labor gehört.

## GESETZESVERSTÖSSE



Das rote Symbol „Gesetzesverstoß“, das auf den Kriminellen-Karten sowie auf den Team-Tableaus der Kriminellen auftaucht, zeigt an, dass ein Krimineller einen Gesetzesverstoß begeht, wenn er:

- eine Karte mit diesem Symbol ausspielt,
- die Aktion „Blue Sky herstellen“ durchführt,
- die Aktion „Blue Sky verkaufen“ durchführt,
- 1  erhält, weil ein Verbündeter die Aktion „Blue Sky herstellen“ durchführt.

Wenn sich ein Krimineller unter Beobachtung befindet und einen Gesetzesverstoß begeht, kann es passieren, dass er auf frischer Tat ertappt wird (siehe rechts).

DEA-Agenten können Kriminelle mithilfe der Karten „DEA-Beobachtung“ und „DEA-Streife“ unter Beobachtung stellen.

## DEA-BEOBACHTUNG



Du kannst eine Karte „DEA-Beobachtung“ gegen einen Kriminellen ausspielen, der mindestens Fahndungsstufe 2 erreicht hat. Lege dann die Karte in die Kartenauslage dieses Kriminellen. Dies hat zwei Effekte:

- Der betroffene Kriminelle muss zwei zufällig bestimmte Handkarten abwerfen.

- Der betroffene Kriminelle steht nun unter Beobachtung: Während seines nächsten Zuges steht er unter Beobachtung durch die DEA. Erst zu Beginn seines darauffolgenden Zuges darf er die Karte aus seiner Kartenauslage entfernen und auf den Ablagestapel der DEA werfen (siehe unten *Auf frischer Tat ertappt*).

## DEA-STREIFE



Wenn du eine Karte „DEA-Streife“ ausspielt, stellst du alle Kriminellen unter Beobachtung. Lege die Karte in die Streifen-Auslage neben dem Team-Tableau der DEA. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges stehen alle Kriminellen unter Beobachtung. Wirf die Karte zu Beginn deines nächsten Zuges auf den Ablagestapel deines Teams (siehe unten *Auf frischer Tat ertappt*).


## AUF FRISCHER TAT ERTAPPT



Auch als DEA-Agent hast du „Schusswechsel“-Karten („Auf frischer Tat ertappt“). Im Gegensatz zu Kriminellen darfst du diese aber nicht nach Belieben nutzen.

Du darfst natürlich immer eine „DEA-Schusswechsel“-Karte ausspielen, um den Angriff eines Kriminellen abzuwehren, vorausgesetzt du oder dein Teampartner ist Ziel des Angriffs. Ansonsten darfst du eine solche Karte nur in den folgenden Situationen ausspielen:

- In deinem Zug, um einen Kriminellen mit Fahndungsstufe 4 anzugreifen.
- Im Zug eines Kriminellen, um diesen Kriminellen anzugreifen, wenn er unter Beobachtung steht und einen Gesetzesverstoß begeht (unabhängig von seiner Fahndungsstufe).
- Im Zug eines Kriminellen, um einen beliebigen Kriminellen anzugreifen, der einen direkt gegen dich (oder deinen Teampartner) gerichteten Gesetzesverstoß begeht (unabhängig von seiner Fahndungsstufe).

In jedem dieser Fälle beginnst du ein Feuergefecht. Mit einer Ausnahme gelten dieselben Regeln für Feuergefechte, wie auf Seite 10 beschrieben: Wenn die DEA das Feuergefecht gewinnt, verliert der Kriminelle keinen , sondern wandert stattdessen in den Knast (siehe Seite 12 *Knast*).



Wenn ein Krimineller den Angriff eines DEA-Agenten nicht abwehren kann, kann er (oder ein anderer Krimineller) stattdessen eine „Better Call Saul“-Karte spielen, um zu verhindern, dass der Verlierer des Feuergefechts in den Knast wandert.

**Beispiel:** Hank hat gerade mithilfe der Karte „DEA-Patzer“ 1 🔴 von Tuco entfernt. Tuco sinnt auf Rache. Er hat zwei „Schusswechsel“-Karten auf der Hand und beginnt ein Feuergefecht mit Hank. Zu seinem Pech hat Hank auch zwei „DEA-Schusswechsel“-Karten auf der Hand, wehrt mit diesen beide Angriffe ab und gewinnt das Feuergefecht. Tuco wandert in den Knast: Er verliert alle seine Karten, sämtliches Blue Sky in seinem Lager wird beschlagnahmt und er legt einen Knastmarker auf seinen Charakterbogen.

Wenn du angegriffen wirst, kann dich dein Partner (der andere DEA-Agent) unterstützen. Er kann Angriffe gegen dich abwehren, indem er seine eigenen „Schusswechsel“-Karten ausspielt. Auf der anderen Seite können sich verbündete Kriminelle (die sich ein Labor bzw. einen Chemiker teilen) unterstützen, wenn du einen von ihnen angreiffst.

**Hinweis:** Wenn ein Krimineller auf frischer Tat ertappt wird, unterbricht er die gerade ausgeführte Aktion bis zum Ende des sich daraus ergebenden Feuergefechts. Verliert der Kriminelle das Feuergefecht und wandert in den Knast, wird die Aktion abgebrochen und verfällt. Entkommt der Kriminelle der DEA, führt er die Aktion zu Ende und setzt seinen Zug fort.

**Beispiel:** Eine Karte „DEA-Streife“ ist aktiv, daher stehen alle Kriminellen in ihrem nächsten Zug unter Beobachtung. Walter versucht dennoch, die Aktion „Blue Sky verkaufen“ durchzuführen. Hank reagiert mit einer „DEA-Schusswechsel“-Karte, um Walter in den Knast wandern zu lassen. Walter wehrt diese mit einer eigenen „Schusswechsel“-Karte ab, aber Gomez mischt sich ein und spielt seinerseits eine „DEA-Schusswechsel“-Karte. Walter

## Knast

Wenn du in den Knast wanderst, legst du einen Knastmarker auf deinen Charakterbogen und wirfst alle deine Handkarten sowie alle Karten in deiner Kartenauslage auf die entsprechenden Ablagestapel ab. Dann erhält der DEA-Agent, der dich in den Knast geschickt hat, alle Kristalle aus deinem Lager und legt sie in sein Lager.



kann auch diese abwehren und gewinnt damit das Feuergefecht: Gomez verliert 1 🔴, da er der letzte DEA-Agent war, der angegriffen wurde. Walter setzt seinen Zug fort, indem er die unterbrochene Aktion „Blue Sky verkaufen“ zu Ende bringt.

## IN GEWAHRSAM



Du kannst eine Karte „In Gewahrsam“ gegen einen Kriminellen ausspielen, der mindestens Fahndungsstufe 3 erreicht hat. Lege dann die Karte in die Kartenauslage dieses Kriminellen. Dies hat drei Effekte:

- Wirf alle anderen Karten in der Kartenauslage des betroffenen Kriminellen ab.
- Nimm alle Kristalle aus seinem Lager und lege sie in dein Lager.
- Er verliert seinen nächsten Zug.

Wenn du „In Gewahrsam“ genommen wirst, bist du so lange „aus dem Spiel“, bis der Effekt endet. Du darfst keine Aktionen durchführen, Karten ausspielen oder Sonderfähigkeiten einsetzen. Du kannst aber auch nicht Ziel von Aktionen oder Sonderfähigkeiten anderer Spieler sein. Kommst du zum ersten Mal an die Reihe, drehst du lediglich die „In Gewahrsam“-Karte um, und der nächste Spieler ist am Zug. Kommst du erneut an die Reihe, wirfst du die „In Gewahrsam“-Karte ab und führst deinen Zug durch.

Solange der Knastmarker auf deinem Charakterbogen liegt, sitzt du im Knast fest: Du darfst keine Aktionen durchführen, Karten ausspielen oder Sonderfähigkeiten einsetzen. Du kannst aber auch nicht Ziel von Aktionen oder Sonderfähigkeiten anderer Spieler sein.




Zu Beginn jedes deiner Züge ziehst du 3 Karten. Wenn eine davon eine „Better Call Saul“-Karte ist, spielt du sie automatisch aus, entfernt den Knastmarker von deinem Charakterbogen und bist wieder im Spiel. Du behältst die beiden anderen gezogenen Karten und führst sofort einen regulären Zug durch. Sollte sich unter den 3 gezogenen Karten keine „Better Call Saul“-Karte befinden, wirfst du alle 3 Karten ab und bleibst im Knast.

**Hinweis:** Jeder andere Kriminelle kann jederzeit eine „Better Call Saul“-Karte ausspielen, um dich aus dem Knast zu befreien. Das zählt nicht als Aktion. Auch dann legst du den Knastmarker ab, ziehst sofort 2 Karten und führst deinen Zug durch, sobald du regulär an der Reihe bist.

Wenn sich alle Charaktere eines Teams im Knast befinden, werft alle ihre ausliegenden Chemiker ab und dreht danach die verbleibenden Laborkarten dieses Teams auf die Rückseite. Diese Laborkarten gelten als „aus dem Spiel“, was insbesondere bedeutet, dass sie nicht für die

Siegbedingung der DEA-Agenten zählen. Kommt ein Mitglied eines solchen Teams aus dem Knast frei, werden die Labore wieder auf die Vorderseite gedreht und sind wieder „im Spiel“. Sie gelten ab diesem Moment auch wieder für die Siegbedingung der DEA-Agenten.

## Aus dem Spiel ausscheiden

Wenn dein Charakter seinen letzten  verliert, scheidet er aus dem Spiel aus. Wirf deine Handkarten sowie alle Karten in deiner Kartenauslage auf die entsprechenden Ablagestapel ab. Der Charakter, der dich aus dem Spiel geworfen hat, nimmt sich alle Kristalle aus deinem Lager und legt sie in sein Lager. Drehe deinen Charakterbogen auf die Rückseite.



**Hinweis:** Scheidet ein Charakter aufgrund der „Rizin“-Karte aus, dürfen die beiden Mitglieder des Heisenberg-Teams die Kristalle beliebig untereinander aufteilen. Sollte kein Mitglied des Heisenberg-Teams mehr im Spiel sein, legt ihr die Kristalle in den allgemeinen Vorrat zurück.

Wenn alle Charaktere eines Teams ausgeschieden sind, werft alle ihre ausliegenden Chemiker ab und dreht danach die verbleibenden Laborkarten dieses Teams dauerhaft auf die Rückseite. Diese Laborkarten sind für immer „aus dem Spiel“, was insbesondere bedeutet, dass sie nicht für die Siegbedingung der DEA-Agenten zählen. Legt alle Kristalle vom Team-Tableau in den allgemeinen Vorrat und das Tableau danach in die Schachtel zurück.

Wenn alle DEA-Agenten ausgeschieden sind, werft alle Karten „DEA-Beobachtung“ und „DEA-Streife“ ab. Alle Karten „Kugelsichere Weste“ und „In Gewahrsam“ sowie die Knastmarker, die sich auf Charakterbögen befinden, bleiben dort, wo sie sind.

## Spielende

Die Partie endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Wenn nur noch ein Team im Spiel ist, also alle anderen Charaktere ausgeschieden oder im Knast sind.
- Wenn eines der Kriminellen-Teams die benötigte Menge an Blue Sky verkauft hat (abhängig von der Anzahl Teammitglieder bei Spielbeginn).

- Wenn alle Labore entweder von der DEA dichtgemacht wurden oder umgedreht sind, vorausgesetzt, es ist auch noch mindestens ein DEA-Agent im Spiel.




Alle Spieler des Teams, das eine der oben stehenden Bedingungen erfüllt hat, gewinnen das Spiel.

Es kann passieren, dass den Kriminellen die Labore ausgehen, nachdem der letzte DEA-Agent ausgeschieden ist. In diesem Fall setzt ihr das Spiel fort, bis nur noch ein Kriminellen-Team übrig ist oder bis ein Team die benötigte Menge an Blue Sky verkauft hat.



# Kartenerläuterungen

## BESCHLAGNAHMUNG

Wenn du diese Karte ausspielst, entscheidest du, ob du 3  aus dem Lager eines Kriminellen nimmst oder 1  vom Tableau eines Kriminellen-Teams. Die beschlagnahmten Kristalle legst du in dein Lager. Du kannst diese Kristalle nutzen, um Zusatzaktionen durchzuführen. Sollten alle Mitglieder eines Teams durch „Undercover“-Karten geschützt sein, kannst du nur 1  von ihrem Team-Tableau beschlagnahmen.


## BLUE-SKY-DIEBSTAHL

Du kannst dies gegen einen DEA-Agenten einsetzen, was dann aber einen Gesetzesbruch darstellt: Der DEA-Agent kann sich mit einer Karte „DEA-Schusswechsel“ („Auf frischer Tat ertappt“) wehren und dich in den Knast schicken. Sei also vorsichtig!

## EINSCHÜCHTERUNG

Mit diesen Karten kannst du einen anderen Spieler zwingen, 1 oder 2 Handkarten abzuwerfen. Alternativ kannst du die angegebene Menge an „Kugelsichere Weste“- und „Undercover“-Karten aus seiner Kartenauslage abwerfen. Wenn die Karte angibt, dass du 2 Karten abwerfen kannst, entscheidest du, in welcher Kombination der Gegner Karten abwirft. Du kannst z. B. bestimmen, dass er 1 Karte zufällig aus der Hand sowie 1 „Kugelsichere Weste“ abwirft oder je 1 „Kugelsichere Weste“- und 1 „Undercover“-Karte.


## IMPROVISIERTES KOCHEN

Mit dieser Karte kannst du sofort 3  herstellen. Du benötigst dafür weder ein Labor noch einen Chemiker und es stellt auch keinen Gesetzesbruch dar. Im Gegensatz zu Chemikern wird eine Karte „Improvisiertes Kochen“ abgeworfen, nachdem du ihren Effekt abgehandelt hast.

## KUGELSICHERE WESTE

Wenn ein Charakter angegriffen wird, der eine „Kugelsichere Weste“ trägt, verliert der Charakter gar keine LP, egal wie viele er eigentlich verlieren würde. Allerdings kann die „Kugelsichere Weste“ keine LP-Verluste durch „Rizin“- oder „Salud!“-Karten verhindern. Eine „Kugelsichere Weste“ kann von einem Gegner durch eine Karte „Einschüchterung“ abgeworfen werden.

## LOYALER GEFOLGSMANN

Du bestimmst die Reihenfolge. Du kannst zuerst 1 „Kugelsichere Weste“ entfernen und dann 1  von diesem Charakter.


## MEXIKANISCHER SCHLUPFWINKEL

Solange diese Karte in deiner Kartenauslage liegt, bist du für die DEA nicht greifbar. DEA-Agenten können weder „Beschlagnahmung“ noch „In Gewahrsam“ noch „DEA-Beobachtung“ gegen dich spielen und auch kein Feuergefecht mit dir beginnen. Sie können weiterhin „DEA-Razzia“ gegen deine Laborkarten spielen sowie „DEA-Schusswechsel“, wenn du einen Gesetzesverstoß begehst. Der „Mexikanische Schlupfwinkel“ kann nur aus deiner Kartenauslage entfernt werden, wenn du aus dem Spiel ausscheidest oder in den Knast wanderst.

## RACHEFELDZUG

Auch verbündete Spieler können dem betroffenen Spieler helfen, indem sie „Schusswechsel“-Karten abwerfen, um die Bedingung der Karte „Rachefeldzug“ zu erfüllen.


## RIZIN

Hat ein Charakter mit einer „Rizin“-Karte zu Beginn seines Zuges nur noch 1  übrig, scheidet er sofort aus dem Spiel aus. Wenn ein Charakter mit einer „Rizin“-Karte in den Knast wandert oder in Gewahrsam genommen wird, wird die „Rizin“-Karte aus seiner Kartenauslage entfernt. „Rizin“-Karten bleiben im Spiel, auch wenn das Heisenberg-Team komplett ausgeschieden ist.

## SALUD!

Du kannst keine „Krankenhaus“-Karte von deiner Hand auf einen anderen Charakter spielen, um den Effekt von „Salud!“ auf diesen zu verhindern.

## TORTUGA

Wenn ein Nachbar (oder beide) des gewählten Gegners aus dem Spiel ist (im Knast, in Gewahrsam oder ausgeschieden), verliert dieser Charakter keinen .

## ÜBERNIMM DIE MACHT!

Wenn du diese Karte ausspielst, musst du laut „Ich übernehme die Macht!“ sagen, um den Zug des Gegenspielers zu unterbrechen. Dann führst du deinen Zug durch und die Partie geht im Uhrzeigersinn weiter. War der unterbrochene Gegenspieler gerade mitten in einer Aktion, wird diese noch vollständig durchgeführt, bevor du an die Reihe kommst.


**Beispiel:** Walter führt seinen Zug durch, dann führt Hank seinen Zug durch. Tuco kommt an die Reihe, aber bevor Tuco etwas tun kann, spielt Walter sofort eine „Übernimm die Macht!“-Karte und sagt laut: „Ich übernehme die Macht!“ Tucos Zug endet sofort und Walter ist an der Reihe. Nach Walter ist nun wieder Hank am Zug und erst dann darf endlich auch Tuco agieren.

**Ein weiteres Beispiel:** Gus ist gerade dabei, Blue Sky herzustellen, als Jesse eine „Übernimm die Macht!“-Karte spielt und laut „Ich übernehme die Macht!“ ansagt. Gus erhält zunächst die hergestellten Blue-Sky-Kristalle, bevor Jesse an die Reihe kommt.

## UNDERCOVER

Solange diese Karte in deiner Kartenauslage liegt, bist du für die DEA nicht greifbar. DEA-Agenten können weder „Beschlagnahmung“ noch „In Gewahrsam“ noch „DEA-Beobachtung“ gegen dich spielen und auch kein Feuergefecht mit dir beginnen. Sie können weiterhin „DEA-Razzia“ gegen deine Laborkarten spielen sowie „DEA-Schusswechsel“, wenn du einen Gesetzesverstoß begehst. Die „Undercover“-Karte wird aus deiner Kartenauslage entfernt, wenn du einen Gesetzesverstoß begehst oder wenn ein Gegner eine Karte „Einschüchterung“ ausspielt, um sie zu entfernen.

## VERBORGENER CHEMIKER

Wenn du mit dieser Karte  herstellst, stellt dies keinen Gesetzesverstoß dar.

# Sonderfähigkeiten im Detail





## HANK SCHRADER

Bei Hanks erster Fähigkeit werden bereits (vollständig) ausgeschiedene Kriminellen-Teams nicht berücksichtigt.





## STEVE GOMEZ

Steves zweite Fähigkeit gilt auch während eines Feuergefechts und wenn er Karten abwirft, um eine Zusatzaktion durchzuführen. Wenn Steve eine „DEA-Verstärkung“ auf sich selbst ausspielt, wird zunächst der Effekt der Karte ausgeführt, die Fähigkeit hat hier also keine Auswirkung.

## WALTER WHITE

Wenn Walter eine „Krankenhaus“-Karte ausspielt, entscheidet er für jeden Effekt separat, wie er ihn nutzt. Er kann z. B. bei einem Charakter 2  wiederherstellen oder 1  wiederherstellen und 1 „Rizin“-Karte entfernen. Er kann auch bei zwei Charakteren je 1  wiederherstellen oder bei einem 1 „Rizin“-Karte entfernen und bei einem anderen 1  wiederherstellen. Die Fähigkeit gilt aber nicht, wenn Walter eine „Krankenhaus“-Karte abwirft, um den Effekt einer „Salud!“-Karte zu verhindern.

## JESSE PINKMAN

Wenn Jesse seine erste Fähigkeit nutzt, muss er alle LP verlieren, die der andere Charakter verlieren würde. Wenn er einen Verbündeten beschützen möchte, der 2  verlieren würde, dann verliert Jesse diese 2 , darf aber nur 1 Zusatzaktion durchführen. Jesse kann diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn ein Spieler freiwillig 1  abgibt, um eine Zusatzaktion durchzuführen. Die Fähigkeit kann auch nicht eingesetzt werden, um den -Verlust durch die Karten „Rizin“ oder „Salud!“ von einem Charakter auf Jesse zu übertragen.

## GUS FRING

Wenn Gus seine erste Fähigkeit nutzt, wird die gerade ausgeführte Aktion eines Gegners verhindert – sogar wenn es eine Aktion der DEA ist. Wurde für diese Aktion eine Karte ausgespielt, wird der Effekt aufgehoben und die Karte abgeworfen. Hergestelltes oder verkauftes Blue Sky wird einfach zurück in den Vorrat gelegt. Gus kann hiermit sogar Feuergefechte verhindern, wenn er die erste gespielte „Schusswechsel“-Karte verhindert, da es 1 Aktion kostet, diese auszuspielen. Hat das Feuergefecht aber einmal begonnen, kann auch Gus es nicht mehr aufhalten. Außerdem kann Gus weder „Übernimm die Macht!“- noch „Better Call Saul!“-Karten verhindern, da es keine Aktion kostet, diese auszuspielen.

## MIKE EHRMANTRAUT

Verbündete können gemeinsam 2 „Schusswechsel“-Karten ausspielen, um eine von Mike gespielte „Schusswechsel“-Karte abzuwehren. Auch Mike benötigt 2 „Schusswechsel“-Karten, um einen „Rachefeldzug“ abzuwehren.

$$\begin{aligned} \cos(x\mu) ; \vec{v} &= \vec{\omega} \times \vec{r} \\ \vec{E} &= F\vec{v} + \vec{\omega} \times (\omega_f \vec{\lambda} + \omega_g \vec{\mu} + \omega_r \vec{v}) \\ r\vec{v} ; \vec{E} &= E_f \vec{\lambda} + E_g \vec{\mu} + E_r \vec{v} \\ \cos\langle \vec{E}, \vec{\lambda} \rangle &= \frac{E_f}{E} \dots \cos\langle \vec{E}, \vec{v} \rangle = \frac{E_r}{E} \\ \omega_z \vec{k} ; \vec{E} &= E_x \vec{\lambda} + E_y \vec{f} + E_z \vec{k} \\ \cos x \sin \theta & \dots \cos \theta, E = \sqrt{E_x^2 + E_y^2 + E_z^2} \\ \cos 2(\vec{E}, \vec{f}) &= \frac{E_y}{E}, \cos\langle \vec{E}, \vec{k} \rangle = \frac{E_z}{E} \end{aligned}$$

## „GEWIDMET W.W., MEINEM STERN, MEINER PERFEKTEN STILLE.“

### Autoren:

Thomas Rofidal und Antoine Morfan

### Entwicklung:

Jose M. Rey

### Redaktion und Lektorat:

Thomas Gallecier und Hervé Daubet

### Grafikdesign und Layout:

Edge Studio

David Ardila, Luis E. Sánchez

### Herausgeber:

Gilles Garnier und Jose M. Rey

Ein besonderer Dank geht an:

Sony Pictures Television, Christian T. Petersen und Steven Kimball

### Übersetzung:

Sebastian Rapp

### Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe:

Simon Blome und Sebastian Rapp

### Danksagungen:

Wir möchten unseren beiden Compañeros, Julien „Pedro the Printer“ Lkd und Ad „Chouchou“ de Canteloubès für ihre bedingungslose Zuneigung und Unterstützung danken. Außerdem danken wir unseren Familien, Müttern und Vätern, meiner Freundin Marie (unsere erste Unterstützerin), den Morfan-Brüdern und Gérard Mardin Djoukane.

Ein großer Dank geht außerdem an: Fabergo(sse), Alexis, Ronan, Flo, Nico, Marjo, seine Hoheit Younesse, Okaludo & Kubenbois, Julienchéwi, Florian & Étienne, Dibou, M-line & Leroy, GLeger aus 42, das Sombrello-Girl & alle „Raphaels“ auf der Welt.

Und vielen Dank an alle, die uns geholfen haben, die das Spiel mögen und auch an alle, die wir vielleicht vergessen haben ...

Weitere Informationen auf  
**ASMODEE.COM**



**EDGE**

Breaking Bad: Das Brettspiel wird von Edge Entertainment veröffentlicht.  
Breaking Bad™ & © 2018 Sony Pictures Television Inc. All Right Reserved.


## SPIELERÜBERSICHT



### AKTIONEN

In deinem Spielzug **musst** du 2 Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

- Karte ziehen
- Karte ausspielen
- **Sonderfähigkeit nutzen** (die 1 Aktion erfordert)

Aktionen nur für Kriminelle:

- **Labor in Betrieb nehmen** (Chemiker auslegen, ersetzen oder bewegen)
- **Blue Sky produzieren** (nur mit Chemiker in Labor möglich)
- **Chemiker entfernen** (Chemiker von einem Labor abwerfen)
- **Blue Sky verkaufen** (nur 1  pro Verkaufsaktion)

**Zusatzaktion (nur einmal pro Zug möglich):** Gib 2  aus deinem Lager ab oder wirf 2 Handkarten ab oder gib 1  ab.

**Zugende: Maximal 6 Handkarten, überzählige Karten abwerfen.**

### SPIELEND- UND SIEGBEDINGUNGEN

- Nur noch ein Team im Spiel: Dieses Team gewinnt.
- Kriminellen-Team verkauft benötigte Menge an Blue Sky: Dieses Team gewinnt.
- Alle Labore wurden dichtgemacht oder umgedreht, noch mindestens 1 DEA-Agent im Spiel: DEA-Team gewinnt.

## SYMBOLÜBERSICHT



**Bedrohungsstufe:** Um eine Karte mit diesem Symbol ausspielen zu dürfen, muss ein Krimineller den angegebenen Wert erreicht haben (individuell oder sein Team).



**Fahndungsstufe:** Eine Karte mit diesem Symbol darf nur gegen einen Kriminellen ausgespielt werden, der den angegebenen Wert erreicht hat (individuell oder sein Team).



**Gesetzesverstoß:** Eine Karte mit diesem Symbol auszuspielen oder eine Aktion mit diesem Symbol durchzuführen, stellt einen Gesetzesverstoß dar. Steht ein Krimineller unter Überwachung, kann dies dazu führen, dass er von den DEA-Agenten auf frischer Tat ertappt wird.



**STOPP:** Eine Karte mit diesem Symbol kann im Zug eines anderen Spielers ausgespielt werden, um einen Angriff abzuwehren, einen Effekt aufzuheben oder den Zug eines anderen Spielers zu unterbrechen.



**Karte für Kartenauslage:** Wird eine Karte mit diesem Symbol ausgespielt, wird sie in die Kartenauslage auf einem Charakterbogen gelegt.



**Überwachung:** Dieses Symbol zeigt an, dass der Charakter unter Überwachung steht und bei einem Gesetzesverstoß von den DEA-Agenten auf frischer Tat ertappt werden kann.

**Better Call Saul!**  
ATTORNEY AT LAW  
**SAUL GOODMAN**  
(505) 503-4455  
CALL RISK FREE NOW!  
BETTERCALLSAUL.COM • SE HABLA ESPAÑOL