

CROSSFIRE™

IM FADENKREUZ



SPIELREGEL



EINLEITUNG

Crossfire: Im Fadenkreuz ist ein Deduktionsspiel für 5 bis 10 Spieler, in dem man die geheimen Identitäten der Mitspieler herausfinden muss. In jedem der zwei Spielmodi (Kreuzfeuer und Scharfschütze) versuchen einige Spieler, eine Zielperson zu erschießen, während andere diese beschützen müssen. Wiederum andere verfolgen ihre ganz eigenen Pläne und haben andere Siegbedingungen.

INHALT

- › 19 Identitätskarten
- › 3 Schusskarten
- › 1 Sanduhr

IDENTITÄTSKARTEN

1. **Name:** Die Bezeichnung der Identität. Anm.: Es gibt keinen Unterschied zwischen einer Agentin und einem Agenten bzw. einer Attentäterin und einem Attentäter.
2. **Bewaffnung:** Eine Identität mit Pistolensymbol ist „bewaffnet“.
3. **Spezial/Standard:** Spezialidentitäten können hinzugefügt werden, wenn alle Spieler mit den Standardidentitäten vertraut sind.
4. **Effekt:** Dieser Text beschreibt die Siegbedingung des Spielers mit dieser Identität. Zudem ist bei manchen Spezialidentitäten eine Sonderfähigkeit mit angegeben.



KREUZFEUERMODUS

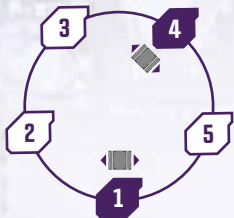
Beim Kreuzfeuermodus werden die Spieler in zwei Teams aufgeteilt: rot und blau. Das rote Team versucht die Zielperson zu identifizieren und zu töten, während das blaue Team die Zielperson beschützen muss.

AUFBAU

| SPIELERANZAHL | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------------|---|---|---|---|---|----|
| ZIELPERSON | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| AGENTEN | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| ATTENTÄTER | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| LOCKVOGEL | | | 1 | 1 | 1 | |
| ROTER LOCKVOGEL | 1 | | | 1 | | 1 |
| BLAUER LOCKVOGEL | | 1 | | | | 1 |
| UNBETEILIGTE | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

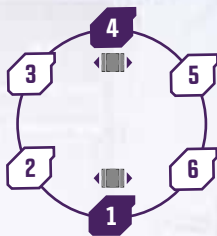
1. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Gebers.
2. Der Geber sucht je nach Spieleranzahl die passenden Identitätskarten heraus (siehe Tabelle), mischt sie und teilt an jeden Spieler 1 Karte aus.
3. Jeder Spieler sieht sich seine zugeteilte Karte an, reicht sie nach links weiter und sieht sich dann die Karte an, die er von seinem rechten Sitznachbarn erhalten hat.
4. Der Geber mischt seine Karte mit denen seiner beiden Sitznachbarn zusammen und teilt danach an sich und an seine beiden Sitznachbarn je 1 dieser Karten aus. Die Spieler sehen sich ihre neuen Karten an. Jeder dritte Spieler (im Uhrzeigersinn) tut dasselbe und vermischt seine Karte mit denen seiner beiden Sitznachbarn, teilt die Karten neu aus und sieht sich seine neue Karte an. Dies geht so lange, bis alle Karten auf diese Weise vermischt worden sind (siehe Abbildung rechts).
5. Die Sanduhr wird umgedreht und das Spiel beginnt.

5 SPIELER

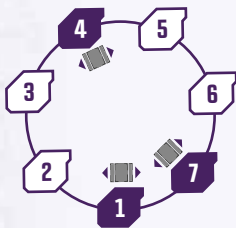


Die Karte von Spieler 5 wird zwei Mal gemischt.

6 SPIELER

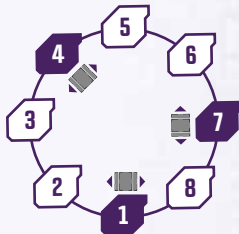


7 SPIELER



Die Karten von Spieler 1 und 7 werden zwei Mal gemischt.

8 SPIELER

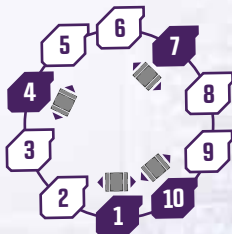


Die Karte von Spieler 8 wird zwei Mal gemischt.

9 SPIELER



10 SPIELER



Die Karten von Spieler 1 und 10 werden zwei Mal gemischt.

SPIELABLAUF

Die Spieler haben 3 Minuten Zeit, um sich zu unterhalten und Informationen einzuholen. Hinweise geben die Karten, die sie während des Spielaufbaus gesehen haben, sowie die behaupteten Identitäten der Mitspieler.



SPIELER

ACHTUNG!

Zu Beginn des Spiels müssen alle Spieler gleichzeitig festlegen, als was sie sich ausgeben wollen. Dazu drehen sie ihre Identitätskarte so, dass die behauptete Identität von ihnen weg zeigt.

Dieser Spieler gibt vor ein Agent zu sein.

Jeder Spieler darf seine behauptete Identität jederzeit ändern, indem er seine Karte in eine andere Richtung dreht. Die Spieler dürfen lügen und alles sagen, was sie wollen. Unter keinen Umständen dürfen sie jedoch vor Ablauf der Zeit ihre Identitätskarte aufdecken.

DIE ZEIT IST ABGELAUFEN ...

Sobald die Zeit abgelaufen ist, wird von 3 heruntergezählt (3, 2, 1). Dann zeigen ALLE Spieler gleichzeitig mit einer Fingerpistole auf einen anderen Spieler.

Der Geber liest folgenden Text laut vor:

1. *„Wer nicht bewaffnet ist, nimmt seine Pistole runter.“*
2. *„Alle Agenten decken ihre Identitätskarten auf.“*
3. *„Wer von einem Agenten erschossen wurde, nimmt seine Pistole runter und deckt seine Identitätskarte auf.“*
4. *„Die Zielperson deckt ihre Identitätskarte auf. Wurde sie erschossen?“*
 - › Ja – „Das rote Team hat gewonnen.“
 - › Nein – „Das blaue Team hat gewonnen.“

Hinweis: Auf manchen Karten stehen alternative Bedingungen für Sieg oder Niederlage. Diese werden jetzt überprüft und bekannt gegeben.

SCHARFSCHÜTZENMODUS

Im Scharfschützenmodus ist 1 Spieler die Scharfschützin und versucht alle Attentäter im Spiel zu erschießen.

AUFBAU

| SPIELERANZAHL | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|------------------|---|---|---|---|----|
| SCHARFSCHÜTZIN | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ZIELPERSON | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| AGENTEN | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| ATTENTÄTER | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| LOCKVOGEL | | | | 1 | |
| ROTER LOCKVOGEL | | | 1 | | 1 |
| BLAUER LOCKVOGEL | | 1 | 1 | | 1 |
| UNBETEILIGTE | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| SCHÜSSE | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |

1. Ein Spieler übernimmt die Rolle der Scharfschützin und legt die passende Identitätskarte offen vor sich.
2. Ein beliebiger Spieler (außer die Scharfschützin) übernimmt die Rolle des Gebers.
3. Der Geber sucht je nach Spieleranzahl die passenden Identitätskarten heraus (siehe Tabelle), mischt sie und teilt an jeden Spieler (außer an die Scharfschützin) 1 Karte aus.
4. Die Scharfschützin erhält so viele Schusskarten, wie Attentäter im Spiel sind.
5. Jeder Spieler sieht sich seine zugeteilte Karte an, reicht sie nach links weiter und sieht sich dann die Karte an, die er von seinem rechten Sitznachbarn erhalten hat.

Fortsetzung auf S. 7

- Der Geber mischt seine Karte zusammen mit denen seiner beiden Sitznachbarn und teilt danach an sich und seine beiden Sitznachbarn je 1 dieser Karten aus. Die Spieler sehen sich ihre neuen Karten an. Jeder dritte Spieler (im Uhrzeigersinn) tut dasselbe und mischt seine Karte mit denen seiner beiden Sitznachbarn, teilt die Karten neu aus und sieht sich seine neue Karte an. Dies geht so lange, bis alle Karten auf diese Weise gemischt worden sind (siehe Abbildung auf S. 4). Die Scharfschützin ist nicht an der Kartenmischung beteiligt.
- Die Sanduhr wird umgedreht und das Spiel beginnt.

SPIELABLAUF

Vor Ablauf der Zeit muss die Scharfschützin jedem Spieler, den sie für einen Attentäter hält, 1 Schusskarte zuteilen.

DIE ZEIT IST ABGELAUFEN ...

- Sobald die Zeit abgelaufen ist, deckt jeder Spieler, der eine Schusskarte erhalten hat, seine Identitätskarte auf.
 - › Wurden alle Attentäter erschossen, gewinnt das blaue Team
 - › Hat die Scharfschützin eine Unbeteiligte oder die Zielperson erschossen, gewinnt das rote Team.
- Gibt es noch kein Siegerteam, decken alle nicht erschossenen Attentäter ihre Identitätskarten auf. Die Scharfschützin zählt von 3 herunter (3, 2, 1). Dann zeigen alle überlebenden Attentäter gleichzeitig mit einer Fingerpistole auf einen anderen Spieler. Alle Spieler decken ihre Karten auf.
 - › Haben der oder die Attentäter die Zielperson erschossen und keine Unbeteiligten verletzt, gewinnt das rote Team. Andernfalls gewinnt das blaue Team.



SCHUSSKARTE

SPIEL UM PUNKTE

Bei dieser Variante spielt man mehrmals hintereinander und notiert am Ende jeder Partie für jeden Spieler des Siegerteams 1 Punkt. Nach einer vorher festgelegten Anzahl an Partien wird der Spieler mit den meisten Punkten zum Gesamtsieger erklärt.

STRATEGIE

Um bei Crossfire: Im Fadenkreuz zu gewinnen, braucht es ein gutes detektivisches Gespür. Den ersten Hinweis geben die behaupteten Identitäten der Mitspieler. Treten zu viele Spieler als eine bestimmte Identität auf, können sie unmöglich alle die Wahrheit sagen. Den zweiten Hinweis geben die Karten, die man während des Spielaufbaus gesehen hat. Deckt sich die eigene Erinnerung mit den Aussagen der Sitznachbarn? Wenn ja, dann hat man eventuell Verbündete gefunden. Andernfalls könnte es klug sein, die Waffe auf einen der beiden zu richten. Jeder Spieler verfügt über wertvolle Informationen – man muss sie nur richtig zusammensetzen. Anfänger könnten damit beginnen, jeden Spieler zu fragen, was er während des Spielaufbaus gesehen hat, und dann abwarten, was passiert.

Des Weiteren benötigt man gute Menschenkenntnis, um das Spiel zu gewinnen. Wer macht einen ehrlichen Eindruck und wer lügt einem offen ins Gesicht? Wann sollte man die Wahrheit verbergen? Manche Identitäten legen großen Wert darauf, ihre Tarnung aufrecht zu erhalten, während andere eher an Informationsgewinnung interessiert sind. Seht euren Mitspielern in die Augen und ergründet ihre Geheimnisse.



NEUE IDENTITÄTEN

Sobald alle Spieler mit den Standardidentitäten vertraut sind, kann ein Teil der Spezialidentitäten hinzugefügt werden. Es folgt eine Beschreibung aller Spezialidentitäten, Details über ihre Funktion sowie Angaben dazu, welche Karten hinzugefügt und entfernt werden müssen, wenn mit dieser Spezialidentität gespielt werden soll.



VOLLSTRECKER

Der Vollstrecker gilt als Agent, zeigt aber mit 2 Fingerpistolen auf andere Spieler (anstatt mit 1).

Spielmodus: Kreuzfeuer

Spieler: 5–8

Entfernen: 1 Agent und 1 Unbeteiligte

Hinzufügen: 1 Vollstrecker und 1 Attentäter



PERSONENSCHÜTZER

Der Personenschützer gilt als Agent. Statt auf einen Spieler zu schießen, zeigt er auf einen Spieler, den er beschützen will. Dieser Spieler ignoriert 1 Schuss, der auf ihn abgegeben wurde.

Spielmodus: Kreuzfeuer

Spieler: 5–10

Entfernen: 1 Agent

Hinzufügen: 1 Personenschützer



BOMBENLEGER

Wird der Bombenleger nicht erschossen, gewinnt er und alle anderen verlieren.

Spielmodus: Kreuzfeuer oder Scharfschütze

Spieler: 5–10

Entfernen: 1 Unbeteiligte

Hinzufügen: 1 Bombenleger



ORDNUNGSHÜTER

Der Ordnungshüter gewinnt, falls keine Unbeteiligten erschossen werden. Statt auf einen Spieler zu schießen, zeigt er auf einen Spieler, den er beschützen will. Dieser Spieler ignoriert 1 Schuss, der auf ihn abgegeben wurde.

Spielmodus: Kreuzfeuer

Spieler: 7-10

Entfernen: 1 Agent und 1 Attentäter

Hinzufügen: 1 Ordnungshüter und 1 Unbeteiligte



DEMONSTRANTIN

Die Demonstrantin gilt als Unbeteiligte. Sie gewinnt, falls sie nicht erschossen wird und das rote Team gewinnt. Wird die Demonstrantin erschossen, verliert der Spieler, der sie erschossen hat, auch wenn sein Team gewinnt. Die Demonstrantin eignet sich für Spielrunden, in denen das blaue Team zu oft gewinnt.

Spielmodus: Kreuzfeuer oder Scharfschütze

Spieler: 5-10

Entfernen: 1 Unbeteiligte

Hinzufügen: 1 Demonstrantin



UNTERSTÜTZERIN

Die Unterstützerin gilt als Unbeteiligte. Sie gewinnt, falls sie nicht erschossen wird und das blaue Team gewinnt. Wird die Unterstützerin erschossen, verliert der Spieler, der sie erschossen hat, auch wenn sein Team gewinnt. Die Unterstützerin eignet sich für Spielrunden, in denen das rote Team zu oft gewinnt.

Spielmodus: Kreuzfeuer oder Scharfschütze

Spieler: 5-10

Entfernen: 1 Unbeteiligte

Hinzufügen: 1 Unterstützerin

CREDITS

AUTOR

Emerson Matsuuchi

PRODUZENTEN

Colby Dauch, J. Arthur Ellis

ILLUSTRATORIN

Jen Zee

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Isaac Vega

GRAPHIKDESIGN

Kendall Wilkerson, David Richards

ENTWICKLUNG

J. Arthur Ellis

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

ÜBERSETZUNG

Susanne Kraft

REDAKTION

Marco Reinartz

LAYOUT UND GRAFISCHE BEARBEITUNG

Florian Eck

UNTER MITARBEIT VON

Yvonne Distelkämper, Jannes Rupf,
Niklas Bungardt, Catrin Schumacher,
Jasmin Lichius, Stefan Auschill
und Frank Nauerz

TESTSPIELER

Alex Blakeney, Gil Hova, Binh Vo, Rocco Privetera, Rich Young, Ann Young, Joonas Ariva, Casey J Armstrong, Ash Arsenault, William Aucremanne, Mark Babb, Joseph Barber, Robert Beachler, Jamie Bedard, Timothy Bolton, Timothy Burnham, Robert Campbell, Jorge Castro, Leanne Chrispens, Tim Clarke, Zane Clifford, Matt Cocuzzi, Stijn Coppens, Vance Dahl, Marc Driscoll, Andy Englund, David Courtenay Glandon, Clinton Goff, Nathan Grant, Jennifer Hassen, Gordon Helle, Jonathan Hobson, Gessi Hurd, Darrel Hutchins, Charlie Jackson, Tom Jones, Michael Jordal, Caleb Kester, Joshua Dean Kimble, David Ko, Matias Korman, Michael Kohlhepp, Rafal Kruczek, Mitsuyo Kurosawa, John LaFief, Mellissa Lawing, Tuan Le, Andre Levesque, Jonathan Liu, Travis Lopez, Keith McReil, Anthony Medves, Jon Robert Merkle, Stephen Messano, Austin Mills, Aaron Morhart, Drew Motylinski, Jonathan Nelson, Scott Neves, Jonathan Olson, John Parker, Brock Kevin Poulsen, Andrew Pressley, Benjamin Pullen, Ian Reinholt, Joseph Reissmann, André van Renssen, Zap Riecken, Marcel Roeloffzen, Raymond Sevits, Shirley Sheak, Paul E Silverio, James Sitz, Nathan Smith, Gary Stitely, Michael Street, Bret Stubbs, Michael Tang, Brian Tarwater, Jean Philippe Theriault, Jeff VanDorp, Rachael Vickers, Yorick Vogels, Teage Watson, Noel Wilkinson, Jeffrey Wolfe, Kyle Woods, George Yohanna, Ian Zang

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



[WWW.ASMODEE.COM](http://www.asmodee.com)



[WWW.PLAIDHATGAMES.COM](http://www.plaidhatgames.com)



[WWW.NAZCAGAMES.COM](http://www.nazcagames.com)

© 2017 Plaid Hat Games. Crossfire, Specter Ops, Plaid Hat Games, and the Plaid Hat Games logo are trademarks of Plaid Hat Games. Plaid Hat Games is a division of Asmodee North America, Inc. German version published by Asmodee GmbH. **Spielmaterial kann von Abbildung abweichen.** Made in China. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years or younger.