

GEHEIME PLÄNE

*Geheime Pläne ist eine Erweiterung für **Der Widerstand** bestehend aus mehreren, eigenständigen Spielmöglichkeiten. Zum Spielen der Erweiterung wird das Grundspiel **Der Widerstand** benötigt.*

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den Änderungen für die jeweilige Spielmöglichkeit. Die einzelnen Spielmöglichkeiten können miteinander kombiniert werden. Es wird empfohlen, jede Spielmöglichkeit zum Kennenlernen zuerst einzeln und ohne Plotkarten zu spielen.

Inhalt

- 6 Attentäter-Charakterkarten (*Kommandeur, Attentäter, Leibwächter, Geheimer Informant, Isolierter Spion, Falscher Kommandeur*)
- 2 Missionskarten (*Erfolg, Fehlschlag*)
- 1 Team-Marker
- 2 Überläufer-Charakterkarten (*Spion, Widerstand*)
- 5 Loyalitäts-Wechselkarten (*3x Keine Veränderung, 2x Loyalitätswechsel*)
- 2 Verhörspezialist-Treuekarten (*Spion, Widerstand*)

Spielmöglichkeit #1: Der Attentäter

Der Kommandeur kennt die Spione. Damit der Widerstand gewinnt, dürfen die Spione nicht herausfinden, wer der Kommandeur ist.

Änderung des Spielaufbaus

Die Charakterkarten werden entsprechend der Spielerzahl vorbereitet. Dann wird je eine Charakterkarte „Widerstand“ und „Spion“ durch die Attentäter-Charakterkarten „Kommandeur“ und „Attentäter“ ersetzt.

Folgende Anweisungen werden während der Enthüllungs-Phase vorgelesen, damit die Spione einander kennen und der Kommandeur die Spione kennt, ohne dass diese ihn kennen.

„Alle schließen die Augen und strecken eine Faust vor sich aus.“

„Die Spione öffnen die Augen. Sie sehen sich um und merken sich, wer die anderen Spione sind.“

„Die Spione schließen die Augen wieder.“

„Alle Spieler sollten ihre Augen jetzt geschlossen und eine Faust vor sich ausgestreckt haben.“

„Die Spione strecken ihren Daumen nach oben, damit der Kommandeur sie erkennen kann.“

„Der Kommandeur öffnet die Augen. Er sieht sich um und merkt sich, wer die Spione sind.“

„Die Spione nehmen ihren Daumen wieder runter und bilden erneut eine Faust.“

„Der Kommandeur schließt seine Augen wieder.“

„Alle Spieler haben ihre Augen geschlossen und eine Faust ausgestreckt vor sich.“

„Jetzt öffnen alle die Augen.“

Änderung des Spielablaufs

Wie im Grundspiel endet das Spiel sofort, wenn drei Missionen fehlgeschlagen sind, oder wenn in einer Runde fünf Missionsteams hintereinander abgelehnt wurden. In beiden Fällen gewinnen die Spione.

Bei drei erfolgreich beendeten Missionen, haben die Spione eine letzte Möglichkeit das Spiel für sich zu entscheiden. Dazu müssen sie den Kommandeur identifizieren. Zuerst beraten sich die Spione, wer der Kommandeur sein könnte. Da die Charakterkarten noch nicht gezeigt wurden, können alle Spieler mitdiskutieren. Anschließend benennt der Spieler mit der Karte „*Attentäter*“ den Mitspieler, den er für den Kommandeur hält. Ist der benannte Mitspieler der Kommandeur, gewinnen die Spione. Anderenfalls gewinnt der Widerstand.

***Hinweis:** Wird die Spielmöglichkeit „Der Attentäter“ mit einer Variante gespielt, welche die Charakterkarten der anderen aufdeckt, benutzt man die Verhörspezialist-Treuekarten anstatt Charakterkarten weiterzugeben: ein Spion muss die Spion-Treuekarte weitergeben, Spieler des Widerstands geben die Widerstands-Treuekarte weiter.*

Optionale Charakterkarten

Es gibt vier zusätzliche Charaktere mit speziellen Fähigkeiten. Die Charaktere können in beliebiger Kombination genutzt werden.

Verschiedene Kombinationen werden das Spiel so erschweren, dass es für eine Seite schwieriger wird, zu gewinnen. Am besten ist es, wenn man immer nur einen besonderen Charakter in den ersten Spielen benutzt und schrittweise weitere hinzufügt, wenn man mit dem Spiel vertraut ist.

Leibwächter des Widerstands – Der Leibwächter kennt den Kommandeur bereits bei Spielbeginn. Er kann sein Wissen nutzen, um die Identität des Kommandeurs zu schützen. Spielt der Leibwächter mit, vergrößert sich die Chance, dass der Widerstand gewinnt.

Geheimer Informant der Spione– Bei Spielbeginn kennt der Kommandeur die Identität des Geheimen Informanten nicht. Spielt der Geheime Informant mit, vergrößert sich die Chance, dass die Spione gewinnen.

Isolierter Spion – Der Isolierte Spion kennt die anderen Spione bei Spielbeginn nicht und die anderen Spione wissen nicht, wer der Isolierte Spion ist. Spielt der Isolierte Spion mit, vergrößert sich die Chance, dass der Widerstand gewinnt.

Falscher Kommandeur der Spione – Bei Spielbeginn kann der Leibwächter den Kommandeur und den Falschen Kommandeur nicht voneinander unterscheiden. Spielt der Falsche Kommandeur mit, vergrößert sich die Chance, dass die Spione gewinnen.

Die Enthüllungs-Phase zu Beginn des Spiels wird sich je nachdem, welche Charaktere hinzugefügt wurden, stark verändern. Folgende Anweisungen werden während der Enthüllungs-Phase für die einzelnen Charakterkarten vorgelesen.

„Alle schließen die Augen und strecken eine Faust vor sich aus.“

„Die Spione – nicht der Isolierte Spion – öffnen die Augen. Sie sehen sich um und merken sich, wer die anderen Spione sind.“

„Die Spione schließen die Augen wieder.“

„Alle Spieler sollten ihre Augen jetzt geschlossen und eine Faust vor sich ausgestreckt haben.“

„Die Spione – nicht der Geheime Informant – strecken einen Daumen nach oben, damit der Kommandeur sie erkennen kann.“

„Der Kommandeur öffnet die Augen. Er sieht sich um und merkt sich, wer die Spione sind.“

„Die Spione nehmen ihren Daumen wieder runter und bilden erneut eine Faust.“

„Der Kommandeur schließt seine Augen wieder.“

„Alle Spieler sollten ihre Augen jetzt geschlossen und eine Faust vor sich ausgestreckt haben.“

„Der Kommandeur und der Falsche Kommandeur strecken ihren Daumen nach oben, damit der Leibwächter sie erkennen kann.“

„Der Leibwächter öffnet seine Augen, sieht sich um und merkt sich wer der Kommandeur und der Falsche Kommandeur sind.“

„Der Kommandeur und der Falsche Kommandeur nehmen ihren Daumen wieder runter und bilden erneut eine Faust.“

„Der Leibwächter schließt seine Augen.“

„Alle Spieler haben ihre Augen geschlossen und eine Faust ausgestreckt vor sich.“

„Jetzt öffnen alle die Augen.“

Spielmöglichkeit #2: Der Fallensteller

Die Missionsteams sind größer als es für die Mission nötig ist. So kann der Anführer ein Teammitglied isolieren und dessen Entscheidung über den Erfolg der Mission beobachten. Ein Spion im Missionsteam kann daher nie sicher sein, ob er die Mission fehlschlagen lassen kann oder ob er seine Fraktionsloyalität verrät.

Änderung des Spielaufbaus

Wenn mit 8 oder mehr Spielern gespielt wird, werden der zusätzliche Satz Missionskarten, sowie die zusätzlichen Team-Marker dieser Erweiterung bereitgelegt.

Änderung des Spielablaufs

Während der Teamaufstellungs-Phase nimmt der Anführer einen zusätzlichen Team-Marker und wählt ein weiteres Mitglied für das Team aus, indem er dem Spieler den Marker gibt.

Während der Missions-Phase wählt jeder Spieler, der an dieser

Mission teilnimmt, eine Missionskarte und legt diese verdeckt vor sich ab. Der Anführer wählt eine der abgelegten Missionskarten aus, sieht diese an und legt sie dann verdeckt auf die Seite. Diese Missionskarte beeinflusst das Ergebnis der Mission nicht. Anschließend nimmt der Anführer die restlichen Missionskarten und mischt diese, bevor er sie aufdeckt.

Der Anführer kann die gespielte Missionskarte mit den anderen diskutieren, er darf diese Karte jedoch nicht aufdecken.

Spielmöglichkeit #3: Der Köder

Variante #1

Es ist möglich, dass die Überläufer ihre Fraktionsloyalität im Spielverlauf wechseln.

Änderung des Spielbaus

Beim Spielbau werden je eine Charakterkarte „*Widerstand*“ und „*Spion*“ durch die beiden Überläufer-Charakterkarten ersetzt.

Die fünf Loyalitäts-Wechselkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel neben die Spieltafel gelegt.

Während der Enthüllungs-Phase öffnet der Überläufer der Spione **nicht** seine Augen, sondern streckt nur seinen Daumen aus, damit die anderen Spione ihn erkennen.

Änderung des Spielablaufs

Zu Beginn der dritten und jeder darauf folgenden Runde wird jeweils die oberste Karte vom Stapel der Loyalitäts-Wechselkarten aufgedeckt. Wird eine „*Keine Veränderung*“-Karte aufgedeckt, ändert sich die Loyalität der Überläufer nicht und das Spiel geht normal weiter.

Wird jedoch die „*Wechsle die Loyalität*“-Karte aufgedeckt, wechseln die beiden Überläufer geheim ihre Loyalität – Der Spionen-Überläufer gehört jetzt dem Widerstand an, der Widerstands-Überläufer den Spionen. Diese Veränderung gilt für alle Aspekte des Spiels, wie zum Beispiel den Siegvoraussetzungen und den Regeln, die für das Spielen von Missionskarten gelten. Die Überläufer tauschen nicht ihre Charakterkarten und decken diese auch nicht auf.

Es ist möglich, dass Überläufer ihre Fraktionsloyalität im Spielverlauf einmal, zweimal oder gar nicht wechseln.

Hinweis: Wird die Spielmöglichkeit „Der Überläufer“ mit einer Variante gespielt, welche die Charakterkarten der anderen aufdeckt, benutzt man die Verhörspezialist-Treuekarten anstatt Charakterkarten weiterzugeben: ein Spion muss die Spion-Treuekarte weitergeben, Spieler des Widerstands geben die Widerstands-Treuekarte weiter. Überläufer müssen die Treuekarte weitergeben, die ihrer aktuellen Loyalität entspricht.

Variante #2

Die beiden Überläufer kennen sich. Wir empfehlen diese Variante nur für Gruppen ab 8 Spielern.

Änderung des Spielaufbaus

Beim Spielaufbau werden je eine Charakterkarte „Widerstand“ und „Spion“ durch die beiden Überläufer-Charakterkarten ersetzt.

Während der Enthüllungs-Phase – Vor dem letzten Satz werden folgende Anweisungen hinzugefügt:

„Die Überläufer öffnen die Augen. Sie sehen sich um und merken sich den anderen Überläufer.“

„Die Überläufer schließen ihre Augen.“

Credits

Autor: Don Eskridge

Grafikdesign: Luis Francisco

Illustration: Jarek Nocon

Vielen Dank an meine wunderbare Familie, die BGG community und Spieletester, KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, die Berkeley Board Gamers, und an jeden, der bei einer Partie „Der Widerstand“ so richtig aus der Haut gefahren ist.

Mitarbeiter der Deutschen Ausgabe

Redaktion: Sven Biberstein

Übersetzung: Jasmin Ickes

Layout und Grafische Bearbeitung:
Fiona Carey

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Stefan Ausschill, Ulrich Bauer, Niklas Bungardt und Heiko Eller

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

Besucht uns im Internet:
www.heidelbaer.de
www.indieboardsandcards.com

**Heidelberger
Spieleverlag**

