

TOUGH CALLS

— NACH DEM UNTERGANG —

HERAUSFORDERUNGEN & NOTFÄLLE ERWEITERUNG

3 - 5 Personen | 12+ Jahre | 45 Minuten

Diese Erweiterung enthält zwei neue Module für Tough Calls: Nach dem Untergang. **Ihr benötigt das Grundspiel, um spielen zu können!**

Enthalten sind:

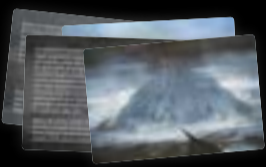
- Das Modul Notfälle
- Das Modul Herausforderungen
- 5 neue Szenarien mit passenden Ereignissen
- Neue Ereignisse für die Szenarien des Grundspiels

Ihr könnt die beiden neuen Module einzeln oder gemeinsam mit dem Grundspiel kombinieren.

Die neuen Szenarien und Ereignisse könnt ihr mit oder ohne die neuen Module nutzen, sie sind auch mit dem Grundspiel kompatibel.

Außerdem findet ihr am Ende dieser Regeln einen Abschnitt mit Vorschlägen zum Erstellen von Charakteren während des Spiels.

SPIELMATERIAL



• 5 Szenarien



• 30 Ereignisse



• 5 Fraktionskarten



• 10 Notfälle



• 10 Herausforderungen

MODUL NOTFÄLLE

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau gleicht dem Grundspiel, mit folgenden Änderungen:

1. Mischt die Fragen und legt so viele davon verdeckt als Stapel bereit, wie in der folgenden Tabelle angegeben. Legt die anderen Fragen in die Schachtel zurück, sie werden in diesem Spiel nicht verwendet.

3 Personen — 8 Fragen

4 Personen — 10 Fragen

5 Personen — 13 Fragen

2. Nehmt unbesehen und verdeckt 2 zufällige Notfälle und mischt sie in den Fragekartenstapel.

Wichtig: Im Spiel zu dritt nehmt nur 1 Notfall.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf gleicht dem Grundspiel, mit folgenden Ausnahmen:

Wenn in **Phase 2 (Fragerunden)** unter deinen gezogenen Fragekarten ein Notfall ist, musst du dich diesem Notfall stellen, anstatt selbst eine Frage auszuwählen. Lies dazu zunächst die Karte laut vor. Dann beantwortest du die mit dem Notfall verbundene Frage und alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn geben ebenfalls eine Antwort darauf.

Der vorgelesene Notfall wird Teil des Szenarios und muss im weiteren Verlauf des Spiels von euch berücksichtigt werden. Legt ihn nach der Fragerunde offen zwischen euch aus, um das anzuzeigen.

Diese Notfallfragerunde ersetzt deine normale Fragerunde und es geht danach mit dem nächsten Spieler weiter.

Beachte: Falls du 2 Notfälle gezogen hast, wähle frei einen davon aus und wirf den anderen ab. Ersetze vor der nächsten Fragerunde unbesehen und verdeckt eine normale Frage durch einen neuen Notfall aus der Schachtel.

MODUL HERAUSFORDERUNGEN

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau gleicht dem Grundspiel, mit folgenden Änderungen:

1. Nehmt euch zusätzlich zu euren 2 Fraktionsmarkern jeweils die passende Fraktionskarte **1**.
2. Mischt die Herausforderungen und legt 3 davon offen in die Mitte des Tisches. Legt die restlichen zurück in die Schachtel, sie werden in diesem Spiel nicht verwendet **2**.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf gleicht dem Grundspiel, mit folgenden Ausnahmen:

In **Phase 1 (Szenariofrage)** liest die Person mit dem Flaschenöffner die 3 Herausforderungen laut vor, nachdem sie das Szenario vorgelesen hat. Dann fährt sie wie gewohnt mit der Szenariofrage fort.

Ihr könnt die 3 Herausforderungen während des Spiels bei euren Antworten abschließen, um dafür vielleicht am Ende des Spiels zusätzliche Stimmen zu bekommen. Wie und ob ihr das tut, ist euch überlassen. Ihr könnt eine Herausforderung mehrfach abschließen oder mehrere unterschiedliche mit der Antwort auf eine einzelne Frage. Ihr müsst auch nicht versuchen, überhaupt eine abzuschließen.

Zieht vor **Phase 3 (Ereignis)** zufällig eine der Herausforderungen. Diese wird in dieser Partie gewertet. Nun stimmen alle Spieler mit einem ihrer Fraktionsmarker jeweils für die Person, die ihrer Meinung nach diese Herausforderung am besten abgeschlossen hat. Ihr könnt selbst entscheiden, nach welchen Kriterien ihr diese Wahl trifft, aber wie gewohnt könnt ihr nicht für euch selbst stimmen.

Danach geht die Partie wie gewohnt mit dem Szenarioereignis weiter.

TIPP: CHARAKTERE AUSDENKEN

Es kann Spaß machen, euch vor dem Spiel ein paar Gedanken über den Charakter zu machen, in dessen Rolle ihr schlüpfen möchtet.

Stellt euch zum Beispiel folgende Fragen: Wie alt ist mein Charakter? Was hat er gemacht, bevor er in der Kolonie lebte? Was ist sein Hauptziel? Hat er Verwandte, die auch in der Siedlung wohnen? Was treibt ihn an? Und so weiter ...

Das könnte etwa so aussehen: „Mein Charakter ist 33 Jahre alt, er war beim Militär und hat seine ganze Familie verloren. Er beabsichtigt, die absolute Kontrolle über die Siedlung zu übernehmen, um niemanden mehr zu verlieren. Um dieses Ziel zu erreichen, geht er äußerst skrupellos vor ...“

Mit einer solchen Vorgabe kann es euch auch leichter fallen, euch bei der Beantwortung der Fragen für eine bestimmte Richtung zu entscheiden und interessante Vorschläge zu machen.



Spieldesign
Diego Burgos und
Margarita Pino

Illustrationen
Dmitry Vishnevsky

**Grafikdesign und Art
Direction**
Laura Mena

Regelredaktion
José Manuel Álvarez

Deutsche Version



Nice Game Publishing GmbH
Friesdorfer Straße 194a Haus 5
53175 Bonn

www.nicegamepublishing.com
info@nicegamepublishing.com