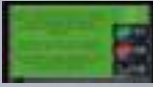


MISSIONKARTE

MISSIONS
LEVEL



GRÜNER LEVEL



ROTER LEVEL



SCHWARZER LEVEL



SPIELAUFBAU



ABGELEGTE
VERTEIDIGUNG



VERTEIDIGUNG



MISSIONS
KARTEN



SPEZIAL-
KARTEN



DOPPEL-
KARTEN



ERFÜLLTE
MISSIONEN



CHARAKTER/DOPPELKARTE

FORTGESCHRITTENEN AREA

ACTION
GAME AREA



AKTUELLE
MISSION



AUSGESPIELT
WAFFE



AUSGESPIELT
ORTSKARTE



WAFFEN-
KARTEN



ORTS-KARTEN

1	18	35
2	14	35
3	16	37
4	16	38
5	17	39
6	18	40
7	19	41
8	20	42
9	21	43
10	22	44
11	23	45
12	24	46



EIGENE
SPEZIALKARTEN

ASSASSIN'S CLUB



- **DER CLUB**
- **DAS SPIEL WIE GEWINNT MAN? / FERTIGKEITEN**
- **SPIELAUFBAU**
- **SOLO-SPIEL KONTINENTE/SPEZIALKARTEN/FERTIGKEITEN-MARKER/PRESTIGE**
- **2-SPIELER-SPIEL AUKTION**
- **FORTGESCHRITTENEN-MODUS CHARAKTERE / DOPPELKARTEN**
- **SCHLUSSWERTUNG**

DER CLUB

Das Leben eines Auftragsmörders ist nicht leicht, nicht nur wegen seines anonymen Lebensstils, sondern auch wegen des Erfolgsdrucks in seinen/ihren „Jobs“, gerade das geschäftliche wie auch persönliche Überleben betreffend.

Du darfst Dich glücklich schätzen, ein Mitglied des „Assassin's Club“ zu sein. Der Weg dahin war hart, aber nun gilt es, den Beweis anzutreten, dass Du auch ein würdiges Mitglied dieses exklusiven Clubs bist. Dafür gilt es, **Prestige-Punkte** zu sammeln, die Dir nicht nur Deine Mitgliedschaft sichern, sondern auch zusätzliche Jobs verschaffen. Zeige Deine Fertigkeiten und Dein Wissen über die Bewaffnung. Verliere keine Zeit, versuche, Dich Deinem Ziel am richtigen Ort zu nähern. Solltest Du scheitern, bist Du auf Deiner Flucht auf Dich allein gestellt.

Nutze die Vorzüge und Informationen, die Dir gewährt werden, sowie die, die Du auf Deinem Weg möglicherweise erhalten wirst (Prestige-Punkte, Spezialkarten, Charakterinformationen, Fertigkeiten-Marker und Doppelkarten), klug.

Wirst Du die Mission erfolgreich abschließen? Oder bei dem Versuch sterben? Es ist Zeit, das herauszufinden. Und bedenke, dass auch andere Clubmitglieder in der Nähe sein könnten, um den gleichen Job zu erledigen. Sie wollen ebenfalls ihr Prestige.

DAS SPIEL

Es gibt zwei Spielmodi in Assassin's Club: BASIS und FORTGESCHRITTEN, und beide können allein (Solo) oder gegen einen Freund (Multi) gespielt werden. Es ist leicht zu erlernen und die Spielmechanik ist in beiden Fällen fast gleich, es gibt nur einige wenige, aber wichtige Unterschiede, hauptsächlich durch die SPEZIAL-Karten und ihren strategischen Einsatz, sowie die Auktionen bedingt. Der FORTGESCHRITTENEN-Modus ist eine Option für beide Varianten – hier kommen weitere Karten, wie Doppel-Karten oder Charaktere, ins Spiel.

Der Spielablauf basiert auf **Missionen** und **Verteidigungen**, die Du mit Hilfe von **Waffen**, **Orten** und **Spezialkarten** versuchst, zu bekämpfen. Um Deine Waffenfertigkeiten aufzubessern, werden **Würfel** und andere Boni, die Du im Laufe des Spiels erhältst (**Fertigkeiten-Marker** und **Prestige**) verwendet.

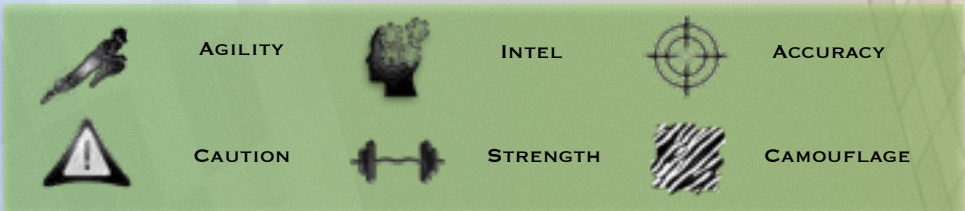
WIE GEWINNT MAN?

In beiden Spielmodi ist es Dein Ziel, so viele Missionen wie möglich abzuschließen. Je mehr, desto besser. Das wird Dich am Leben halten und Dir am Ende des Spiels die dringend benötigten **Prestige-Punkte** verleihen. Dann zeigt sich, wer der Beste ist.

Um eine Mission abzuschließen, musst du, mit Hilfe deiner Waffen oder der Unterstützung von Würfeln bzw. anderer möglicher Vorteile, die du hast, deren Verteidigung überwinden. Bist Du dabei erfolgreich, behalte die Missionskarte und füge die Belohnung für die Mission/Verteidigung Deiner Punktekarte hinzu.

FERTIGKEITEN

Deine Fertigkeiten sind das Ergebnis harten Trainings. Jede Waffe wird Deine Fertigkeiten unterstützen. Um die an Deinem Missionsziel wartende Verteidigung (Bodyguards, privater Sicherheitsdienst,...) zu überwinden, vernichte ihre Verteidigungsfertigkeiten und wenn das nicht reicht, nutze zusätzlich die Würfel oder Fertigkeiten-Marker.



[Agility = Beweglichkeit, Intel = Geheimdienst, Accuracy = Präzision,
Caution = Wachsamkeit, Strength = Stärke, Camouflage = Tarnung]

DEFENSE



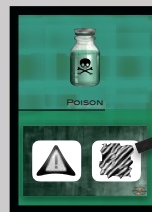
SKILLS

SKILL



TOKEN

WEAPON



SKILLS

[Defense = Verteidigung, Skills = Fertigkeiten, Skill Token = Fertigkeiten-Marker, Weapon = Waffe]

SPIELAUFBAU

Ein Spiel geht über maximal 4 Runden und endet, entweder, wenn das Ende der vierten Runde erreicht wird, Du auf Deiner Punktekarte über keine Credits mehr verfügst oder alle 20 im Spiel enthaltenen Missionen erfüllt wurden. Ist das Spiel vorbei, werden alle erhaltenen Punkte addiert (Credits von der Punktekarte + Prestige + Missionspunkte), um den **Endstand** zu ermitteln.

Als Clubmitglied erhältst Du zu Spielbeginn **2 Prestige-Punkte**, die Du im Laufe des Spiels ausgeben oder am Spielende zu Deinen Gesamtpunkten hinzuzählen kannst, und eine Punktekarte mit **22 Credits**. Das Spiel verfügt über 4 schwarze Missionskarten (Seite 0). Zu Beginn der Partie wird von diesen lediglich 1 dem Missionskartenstapel hinzugefügt. Die anderen werden dem Stapel nach und nach, jeweils zu Beginn einer neuen Runde, beigemischt. Wie das Spiel aufgebaut werden sollte, findest Du auf dem Bild „Spiel Aufbau“ auf Seite 0 (alle Kartenstapel werden verdeckt ausgelegt). Sieh Dir den Inhalt der Missionskarte (Seite 0) genau an, bevor Du nun weiterliest.

SOLO-SPIEL

Bist Du bereit? Es ist sehr wichtig, dass Du mit dem hier beschriebenen Basis Solo-Modus beginnst. Solltest Du diesen meistern, wird alles danach sehr einfach sein.

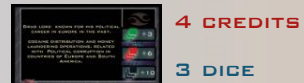
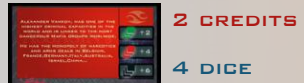
Decke die oberste Karte des Missionskartenstapels auf und lege einen Verteidigungs-Marker offen auf die Missionskarte.



(fig.1)

[Defense = Verteidigung]

Ziehe die Kosten für das Spielen der Missionskarte (definiert durch ihre Farbe) von den Credits auf Deiner Punktekarte ab (fig. 2).



(fig.2)

[Dice = Würfel]

Decke nun die oberste Karte des ORTS- und des WAFFEN-Kartenstapels auf:

- Entspricht der gezogene Ort dem Ort auf der Missionskarte, erhältst Du eine SPEZIAL-Karte.
- Entspricht die gezogene Waffe der Waffe auf der Missionskarte, erhältst Du einen Extra-Würfel, der Dir hilft, die Mission abzuschließen,
- Passen BEIDE Karten, hast Du die Mission abgeschlossen. Nimm die Missionskarte und vermerke die dem Level/der Farbe der überwundenen VERTEIDIGUNG (fig. 3) entsprechende Anzahl Credits auf Deiner Punktekarte. Außerdem erhältst Du **1 Prestige**.

DEFENSE'S
COLOURS

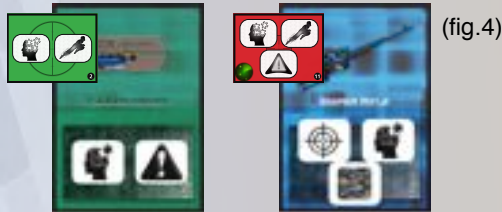


(fig.3)

[Defense's Colours = Farben der Verteidigung]



Wenn Deine Waffe selbst nicht zu der auf der Missionskarte passt, sie aber Fertigkeiten hat, die denen der Verteidigung entsprechen (fig. 4), hast Du die Mission ebenfalls abgeschlossen. Nimm die Missionskarte und vermerke die dem Level/der Farbe der überwundenen VERTEIDIGUNG (fig. 3) entsprechende Anzahl Credits auf Deiner Punktekarte. Du erhältst ebenfalls **1 Prestige**.



(fig.4)

Sollte **KEINE** der Möglichkeiten oben eintreten, hast Du immer noch eine Chance, indem Du eine der Missionsfarbe entsprechende Anzahl Würfel (fig. 2) wirfst, um Deine Waffen-Fertigkeiten zu unterstützen und die Verteidigung vielleicht doch noch zu überwinden.

Erfüllst Du die Mission, lege sie zur Seite – sie gehört Dir und hat für die Endwertung einen nicht unerheblichen Wert. Denke daran, jedes Mal, wenn Du eine Mission abschließt, die dem Level/der Farbe der überwundenen VERTEIDIGUNG (fig. 3) entsprechenden Credits auf Deiner Punktekarte gutzuschreiben.

Biest Du eine **ROTE** Verteidigung, hast Du die Chance, **Fertigkeiten-Marker** zu erhalten, diese sind in bestimmten Missionen erhältlich (fig. 5). Du kannst diese Marker sammeln und verwenden, um Dir Vorteile bei den Missionen zu verschaffen.



(fig.5)

Versagst Du bei einer Mission, ist es an der Zeit für eine **FLUCHT**.
Um unverletzt zu entkommen, wirf **5 Würfel**:

- Um vor einer **ROTEN** Verteidigung zu fliehen, muss 1 Symbol mit den Verteidigungsfertigkeiten übereinstimmen.
- Um vor einer **SCHWARZEN** Verteidigung zu fliehen, müssen entweder 2 Symbole mit den Verteidigungsfertigkeiten übereinstimmen, oder Dein gespielter Ort muss mit dem der Verteidigung übereinstimmen.

Dein Fluchtversuch war erfolglos? Sie treffen Dich und Du verlierst 1 Credit.

Die **misslungene Mission** kommt verdeckt unter den Missionskartenstapel.

Die **verwendete Verteidigung** wird offen abgeworfen und in diesem Spiel **nicht mehr verwendet**.

Die von Dir verwendeten **Waffen-** und **Ortskarten** kommen offen unter ihre jeweiligen Stapel.

Dieser Ablauf wiederholt sich, bis keine unbenutzten Waffen- und Ortskarten mehr vorhanden sind. An diesem Punkt ist die Runde vorüber. Bereite die nächste Runde vor, indem Du die **Waffen-, Orts- und Missionskartenstapel** mischst und sie verdeckt wieder vor Dir ablegst.

*Denke daran, dass jede Runde eine zusätzliche **SCHWARZE Missionskarte** in den Missionskartenstapel eingemischt wird.*

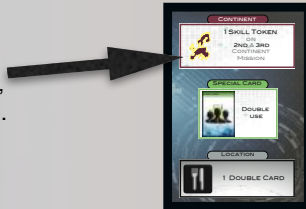
Das Spiel endet nach der vierten Runde, wenn Du alle Missionen erfüllt hast, oder Du keine Credits mehr hast. Nun ist es Zeit, den **FINALEN PUNKTESTAND** zu ermitteln.

DIE KONTINENTE

Die Missionen spielen sich auf 4 Kontinenten ab: **EUropa, AFrika, ASien, AMerika**. 5 Missionen pro Kontinent und die Chance, Extra-Punkte für den finalen Punktestand zu gewinnen, je nach dem, wie viele Missionen Du pro Kontinent erfüllt hast:

- **1 Extra-Punkt** pro Mission, wenn Du 3 oder mehr Missionen vom selben Kontinent abgeschlossen hast.
- **10 Extra-Punkte** wenn 5 Missionen vom selben Kontinent (volles Set) erfolgreich abgeschlossen wurden.

Alle Charaktere haben auf der Rückseite ihrer Datenkarte eine Übersicht über den Bonus, den Missionen vom selben Kontinent einbringen.



SPEZIALKARTEN (1 6 + 4)

Diese 20 Karten sind mit die wichtigsten Werkzeuge in diesem Spiel. Werden Sie in einem 2-Spieler-Spiel klug eingesetzt, können sie Dir sehr helfen, dem Sieg ein gutes Stück näher zu kommen. Dir sollte aber klar sein, dass sie Dir auch ebenso schaden können.

Du darfst so viele Spezialkarten auf der Hand haben, wie Du möchtest.

Voodoozeit (Voodoo time) und **Prioritätswechsel (Priority swap)** werden dem Spezialkartendeck nur im 2-Spieler-Spiel beigemischt.

Du erhältst eine SPEZIALKARTE, wenn:



- Deine Ortskarte mit dem Ort der Mission übereinstimmt
- Deine Ortskarte mit dem Ort einer schwarzen Verteidigung übereinstimmt.
- Wenn Du mit den Würfeln eine Pasch wirfst
- Im Tausch für 1 Prestige
- Als Bonus eines Charakters

Eine Spezialkarte kann nur einmal verwendet werden, es sei denn ein Charakter gibt Dir die Möglichkeit, sie ein ZWEITES MAL einzusetzen. Einmal benutzt, wird sie verdeckt unter den Spezialkartenstapel geschoben.

Solltest Du im Laufe des Spiels einmal mehr als 30 Credits auf Deiner Punktekarte haben, darfst Du **2 statt nur 1** Spezialkarte ziehen. Sinken Deine Credits jedoch unter 31, verfällt dieser Bonus wieder.



Sehen wir uns an, was für Spezialkarten es gibt:

- **Jet-Lag (2): Du verlierst 2 Credits von Deiner Punkte-Karte.** Diese Karte sollte sich am Spielende besser nicht in Deinem Besitz befinden, denn sie kostet Dich am Ende weitere 5 Credits.
- **Adrenalinschub (3):** Du fügst Deiner Punktekarte **3 CREDITS hinzu.**
- **Kostüm (2):** Erlaubt es Dir, eine Verteidigungsfertigkeit **auszuschalten.**
- **Team-Hilfe (2):** Ein kompletter Würfelwurf darf **wiederholt** werden.
- **Nachtsicht (2):** Verleiht Dir eine **Extra-Fertigkeit:** Genauigkeit oder Wachsamkeit.
- **Meister-Schuss (2):** Du kannst **eine oder beide der Fertigkeiten**, die Dir diese Karte verleiht, benutzen. Nur bei einer schwarzen Verteidigung verwendbar.
- **Glückssträhne (1): SOLO:** Eine Mission ist **kostenlos.** Du entscheidest, welche.
MULTI: Du erhältst **6 Credits** für eine Auktion
- **Bullseye (1): Du gewinnst die Mission,** es ist kein Kampf erforderlich. Füge die Verteidigungs-Credits Deiner Punktekarte hinzu. Muss verwendet werden, bevor eine weitere Karte gespielt wird.
- **Hackerangriff (1): SOLO:** Du **verlierst 2 Credits** von Deiner Punktekarte
MULTI: Du erhältst eine von einem anderen Spieler erfüllte Mission, jedoch nicht die Credits, die er dadurch verdient hat.
- **Prioritätswechsel (2): (2 Spieler)** Nach einer Auktion **stiehst** Du dem anderen Spieler seine soeben erworbene **Priorität.**
- **Voodoozeit (2): (2 Spieler)** Der andere Spieler verliert 5 Credits von seiner Punktekarte, während Du 2 Credits erhältst.

FERTIGKEITEN-MARKER (18)

Überwindest Du eine **ROTE Verteidigung**, hast Du die Chance, einen **Fertigkeiten-Marker** zu bekommen, je nach dem, ob dies auf der Missionskarte angegeben ist (fig. 5). Du kannst sie behalten und als Zusatz-Fertigkeit verwenden, wenn Du sie brauchen kannst. Es gibt 18 Fertigkeiten-Marker (3 pro Fertigkeit), die Du als Belohnung erhalten kannst.



Fertigkeiten-Marker können auch durch einen Charakterbonus verliehen werden. 6 Fertigkeiten-Marker (1 pro Fertigkeit) kommen verdeckt auf einen Stapel. Erhältst Du einen Fertigkeiten-Marker, so **ziehe ihn verdeckt.**

Verwendete Marker kommen verdeckt unter den Stapel.

PRESTIGE

Prestige ist ein Schlüsselement und kann großen Einfluss auf das Spiel haben. Bei der Endabrechnung werden alle Missionen in Prestige umgewandelt, Du kannst diese wertvollen Punkte aber auch während des Spiels erhalten, um Dich Deinem Ziel näher zu bringen.



Wie bekomme ich Prestige?

- Deine Waffen- und Ortskarte passt zu den Symbolen auf der Missionskarte
- Du erhältst eine Missionskarte, weil Deine Waffen-Fertigkeit zu der der Verteidigung passt
- Im Tausch gegen 3 Credits von Deiner Punktekarte
- Alle Würfel zeigen bei einem Wurf das selbe Fertigkeiten-Symbol
- Durch einen Bonus verliehen durch einen Charakter

Wofür kann ich Prestige verwenden?

- Jedes Prestige ist am Spielende 2 Punkte wert.
- Füge Deiner Punktekarte **3 Credits** hinzu, wenn sich der Punktemarker in der SCHWARZEN Zone (1-6) befindet.
- Füge Deiner Punktekarte **2 Credits** hinzu, wenn sich der Punktemarker in der **ROTEN** Zone (7-12) befindet.
- Einmal in eine Spezialkarte tauschen.
- "Waffen-Tausch": Deine Waffe kommt verdeckt unter den Stapel, Du ziehst dann die oberste Karte vom Stapel
- Verwende eine Doppelkarte (einfache oder kombinierte Anwendung).

2-SPIELER-SPIEL

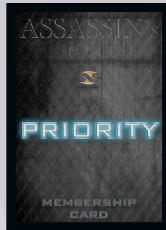
Im 2-Spieler-Spiel werden dem Deck 2 neue exklusive Spezial-Karten hinzugefügt: **Prioritäts-Wechsel** und **Voodoo-Zeit**, welche einfach in den Stapel eingemischt werden

Die Strategie, welche Missionen/Kontinente es wert sind, für sie zu kämpfen, kommt nun mit den **Auktionen** ins Spiel, welche wichtige Schlüsselemente sind.

AUKTION

Um sich während des Spielverlaufs Vorteile zu verschaffen, kommen die Auktionen im 2-Spieler-Spiel zum Tragen. Du kannst Dir die Priorität bei einer Mission verschaffen und hast damit bessere Chancen, sie erfolgreich abzuschließen, aber das hat seinen Preis.

Beide Spieler werfen je 5 Würfel und derjenige, dessen Würfel die meisten „Geheimdienst“-Symbole zeigt, genießt in diesem Spiel die ERSTE Priorität und erhält die „**Priority**“-Karte.



Der Spieler mit der „Priority“-Karte deckt 2 Missionskarten auf und wählt aus diesen diejenige aus, die ins Spiel gelangen soll. Die andere Karte wird verdeckt wieder unter den Stapel geschoben. Dann bezahlt der Spieler die auf der Missionskarte angegebenen **Credits** (fig.2). Von diesem Punkt an folgt er dann den Regeln, die im SOLO-Spiel beschrieben sind.

Der andere Spieler hat erst einmal keine Möglichkeit, diese Mission zu spielen, aber er deckt seine Waffen- und die Ortskarte auf und erhält alle Boni, die diese Karte verleiht (er kann lediglich erst einmal nicht die Mission erfüllen). Um sie doch angehen zu können, muss er warten, bis der „Priority“-Spieler bei einer Mission versagt. Wenn das passiert, ist der zweite Spieler an der Reihe und kann versuchen, die Mission zu erfüllen.

Wie gesagt, eine Mission zu erfüllen, folgt den gleichen Regeln wie in der Solo-Variante.

Die folgenden Missionen werden vom Spieler mit der „Priority“-Karte aus zwei neuen, vom Stapel gezogenen Karten ausgewählt. Es folgt eine Auktion, deren erstes Gebot vom „Priority“-Spieler stammt und zwar mindestens in der Höhe des Wertes der Missions-Karte (fig. 2). Es kann keinen Gleichstand beim Bieten geben.

Die Auktion findet statt, bevor die Spieler ihre Waffen- und Ortskarten aufdecken.

Der Gewinner der Auktion zieht dann die entsprechenden Credits von seinem Vermögen auf der Punktekarte ab.

FORTGESCHRITTENEN-MODUS

Solltest Du die Basis-Variante schon gemeistert haben, ist es Zeit, in diesen schnellen, spannenden Modus zu wechseln. Der Fortgeschrittenen-Modus folgt den Mechaniken aus dem Solo- und dem 2-Spieler-Spiel, fügt diesen aber noch **Charaktere** und **Doppelkarten** hinzu.

CHARAKTERE



DOPPELKARTEN.



CHARAKTERE

Zu Beginn eines Fortgeschrittenen-Spiels entscheidest Du Dich für einen Charakter, mit dem Du dieses Spiel bestreiten möchtest. Jeder Charakter hat seine individuellen und einzigartigen Boni:

- **Waffe**
Wenn eine gespielte Waffenkarte nicht nur der der Verteidigung, sondern auch der auf Deiner Charakterkarte gleicht, erhältst Du die angegebene Fertigkeit.
- **Kontinent**
Wenn Du Missionen vom Kontinent des Charakters in der angegebenen Reihenfolge erfüllst, Kannst Boni wie Fertigkeiten-Marker, Prestige, Extra-Credits oder Doppelkarten erhalten.
- **Spezial-Karte**
Du bekommst einen Bonus auf die Verwendung bestimmter Spezialkarten, z.B. dass Du sie ein zweites Mal nutzen kannst, Extra-Credits erhältst oder auch, dass sie die negativen Auswirkungen mancher Spezial-Karten verhindern.
- **Ort**
Gleicht Deine gespielte Ortskarte dem Ort auf Deiner Charakterkarte, kann Dir das zusätzliche Würfel, Spezial-Karten, Doppel-Karten, Prestige oder Fertigkeiten-Marker einbringen.

Bedenke, dass Fertigkeiten-Marker für Charaktere **verdeckt gezogen** werden.

„**TEAM-SPIEL**“ ist eine Möglichkeit, um mit Charakteren zu spielen. Du wählst 2 Charaktere, aber **nur einer** von beiden ist während des Spiels AKTIV. Zu Beginn jeder Runde darfst Du wählen, mit welchem der Charaktere Du diese Runde spielst. Du kannst einen Charakter weiterverwenden oder auf den anderen wechseln. Es ist reine Strategie, wie Du mit diesen beiden Charakteren das meiste für Dich herausholst, da der eine Charakter in Bezug auf SPEZIAL-Karten und KONTINENTE in einer Runde besser geeignet sein mag, als der andere.

DOPPELKARTEN

Jedes Mal, wenn Du eine **ROTE Mission bestehst**, bekommst Du eine Doppel-Karte, von denen Du maximal 4 auf der Hand haben darfst. Überzählige Karten kommen sofort verdeckt unter den Kartenstapel.

Diese Karten dienen als Ersatz für eine Waffen-, oder Ortskarte oder sogar beide und helfen Dir dabei, noch mehr Vorteile herauszuholen, sogar Missionen kannst Du durch sie erfüllen.

Eine Doppel-Karte oder sogar eine Kombination aus zweien einzusetzen, kostet Dich 1 Prestige.

Nach der Verwendung kommen die Karten wieder verdeckt unter ihren Stapel.

SCHLUSSWERTUNG

Ist das Spiel vorbei, kommt die Schlusswertung – sei es, um dabei eine neue Höchstpunktzahl zu bestaunen oder auch, um zu ermitteln, wer aus einem 2-Spieler-Spiel als Sieger hervorgegangen ist.

In die Schlusswertung fließt ein:

- Die Punkte auf der Punktekarte
- Prestige (jedes Prestige hat am Spielende einen Wert von 2 Punkten)
- Prestige-Punkte, die einem durch erfüllte Missionen verliehen werden (fig.6)



GRÜNE Missionskarte +1 Prestige-Punkt

ROTE Missionskarte +3 Prestige-Punkte

SCHWARZE Missionskarte +5 Prestige-Punkte

(fig.6)

- 3 oder mehr Missionen vom selben Kontinent bringen **1 Extra-Punkt** (3 Missionen = +3 Punkte, 4 Missionen = +4 Punkte).
- Der ganze Satz der Missionen eines Kontinents (5 Missionen) bringt **+10 Punkte**.

Alles wird zusammengerechnet und ergibt die endgültigen Prestige-Punkte.

Der Spieler mit den meisten Prestige-Punkten gewinnt das Spiel.