

HANS VAN TOL & GERTJAN OOMIS

COUNTDOWN

Special Ops

COUNTDOWN Special Ops – Spielregeln **Ein kooperatives Brettspiel für 1-6 Spieler ab 12 Jahren**

COUNTDOWN Special Ops ist ein Spiel mit modularem Aufbau, welches viele verschiedene Missionen und Kampagnen ermöglicht. Beschütze die Unschuldigen gegen die eminente Bedrohung durch Terroristen, die uns umgibt. Missionsziele reichen vom Auffinden und Unschädlichmachen von Bomben über die Befreiung von Geiseln bis hin zur Eliminierung von Topterroristen. Während des Briefings wirst Du über die Einzelheiten der geplanten Mission in Kenntnis gesetzt. Du erfährst das Hauptziel, Details zur Umgebung und den Bedrohungslevel der Mission. Wähle Dein Team aus Special Ops, welche Du für die Mission geeignet hältst, und fühle die Aufregung eines Special Ops Teams in Aktion.

COUNTDOWN Special Ops ist ein kooperatives Spiel. Die Spieler müssen zusammenarbeiten um eine Mission erfolgreich zu beenden. Wenn in Echtzeit gespielt wird dauert eine Mission etwa 30 Minuten. Es ist ein ausgezeichnete Weg, um die angespannte Atmosphäre einer Mission zu erleben und das Spiel kennenzulernen. Wenn Du und Deine Teamkameraden genug Erfahrung gesammelt und gelernt haben, wie man erfolgreich die Missionsziele erfüllt, dann möchtet Ihr Euch vielleicht einer größeren Herausforderung stellen: Den Kampagnen. In Kampagnen müssen die Spieler in mehreren aufeinanderfolgenden Missionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad erfolgreich sein. Hier kann Dein Special Op auch seine Spezialfähigkeiten weiterentwickeln. Benutze diese Spezialfähigkeiten auf clevere Art und Weise, aber verwickle den Gegner auch in Feuergefechte, um zusätzliche Erfahrung für Deine Zielfertigkeit zu erhalten. Diese Erfahrung wirst Du dringend brauchen, um Deinen Charakter auf ein höheres Fertigungslevel zu bringen, was wiederum entscheidend für den Erfolg des Teams in der Kampagne sein kann.

Jeder Spieler kontrolliert seinen eigenen Special Op. Auch wenn das Spiel kooperativ ist, werden die Spieler versuchen bevorzugt ihren eigenen Special OP zu verbessern und ihn in gefährlichen Situationen am Leben zu halten. Die starke Integration dieses realistischen Themas in das Spielsystem und das Artwork resultieren in einer nervenzerreißenden Spielatmosphäre, in welcher die Spieler schwere Entscheidungen in Bruchteilen von Sekunden treffen müssen. Wenn Du in Echtzeit spielst, dann wirst Du COUNTDOWN Special Ops erleben, als ob Du selbst einer der Special Ops im Einsatz wärst...

Und für den Fall, dass Du die Spannung in COUNTDOWN sogar noch weiter erhöhen möchtest, kannst Du auch die Möglichkeit eines oder mehrerer Verräter im Special Ops Team in das Spiel einbauen.

Anmerkung der Designer:

In den Spielregeln wird auf den/die Spieler /Spielerin mit "er" referiert, aber natürlich steht dieses Spiel allen Geschlechtern offen. Wir halten es für wichtig darauf hinzuweisen, dass COUNTDOWN Special Ops nicht geeignet ist für Spieler mit Herzproblemen, überzeugte Pazifisten und Spieler, die jünger als 12 Jahre sind. Gewalt ist Teil der Realität von COUNTDOWN Special Ops. Nichtsdestoweniger ist der fiktive Gebrauch von Gewalt im Spiel als Methode zur Hilfe und zum Schutz von Unschuldigen gerechtfertigt.

INDEX

EINFÜHRUNG	1
INDEX	2
SPIELMATERIALIEN	2
SPIELAUFBAU	3
BRIEFING	5
MISSIONSAUFBAU	7
AUSWAHL & AUFMARSCH	7
MISSIONSÜBERSICHT	8
SPIELABLAUF	9
MISSIONSWERTUNG	13
SPEZIALFÄHIGKEITEN	14
VERRÄTERMODOUS	16
KAMPAGNEN	16
SZENARIOS	17
UNTERSTÜTZUNGSKARTEN	18
SYMBOLE	20

SPIELMATERIALIEN

9 Markierer

- 1 Zeitmarkierer
- 1 Missionswertungsmarkierer
- 7 Special Ops Markierer

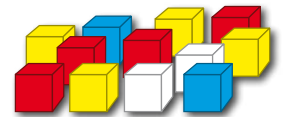


1 Aufkleberbogen



48 Markierwürfel

- 18 Gesundheitswürfel (rot)
- 18 Energiewürfel (gelb)
- 6 Zielfertigkeitswürfel (blau)
- 6 Spezialfähigkeitswürfel (weiß)



6 Spielwürfel



8 Spiel Bogen

- 1 Übersichtsbogen
- 7 Special Ops Karte



220 Spielkarten

- 6 Übersichtskarten (zweiseitig)
- 20 Aufgabenkarten
- 15 Ortskarten
- 45 Zielkarten (Bomben, Geiseln und Top-Terroristen)
- 90 Bedrohungskarten (35x Stufe 1, 30x Stufe 2, 25x Stufe 3)
- 12 Unterstützungskarten
- 16 „Gesichertes Gebiet“ Karten
- 6 In- und Exfiltrationskarten
- 3 Geschoss-Kontroll-Karten
- 7 „Persönliche Agenda“ Karten (inklusive 2 Verräterkarten)

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Klebe die Aufkleber auf die Markierer

Klebe die 9 runden Aufkleber [1] auf die 9 runden Markierer: Einen Aufkleber auf jeden der schwarzen Markierer.



SPIELAUFBAU

DIESER TEIL DER REGELN ERKLÄRT WIE DIE SPIELMATERIALIEN AUSSEHEN UND WIE SIE VORBEREITET WERDEN MÜSSEN, BEVOR DIE MISSION BEGINNEN KANN

1. Den Übersichtsbogen vorbereiten

Platziere den Bogen mit Zeit- und Wertungsskala am Rand des Tisches.

Platziere nun die Markierer:

1. Platziere den Zeitmarkierer auf Position "0" der Zeitleiste;
2. Platziere den Missionswertungsmarker auf Position "0" der Missionswertungsleiste;



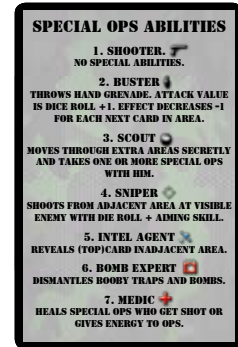
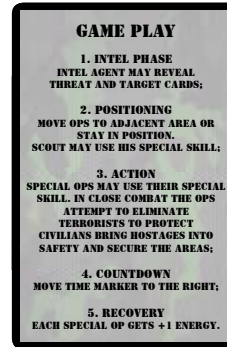
2. 3. Special Ops Karten

Platziere die 7 Special Ops Karten auf der anderen Seite des Tisches.



3. Verteile die Übersichtskarten

Gib jedem Spieler eine Übersichtskarte. Diese Karte gibt auf der einen Seite einen Überblick über einen Rundena-blauf. Auf der anderen Seite können die Spezial-Fähigkeiten der einzelnen Special Ops nachgelesen werden:



4. Markierwürfel

Sortiere die Markierwürfel nach ihren Farben. Die weißen Markierwürfel werden nur zum Festhalten der Entwicklung von Spezial-Fähigkeiten in einer Level 2 oder 3 Mission oder in einer Kampagne verwendet. Sollte keine Kampagne gespielt werden, so finden die weißen Markierwürfel keine Verwendung. Die restlichen Markierwürfel werden, nach Farben sortiert, für den MISSIONSAUFBAU griffbereit gelegt.



5. Würfel

Leg die 6 Würfel in die Nähe des Übersichtsbogens; sie werden in der MISSION AUSFÜHREN - Phase benötigt.

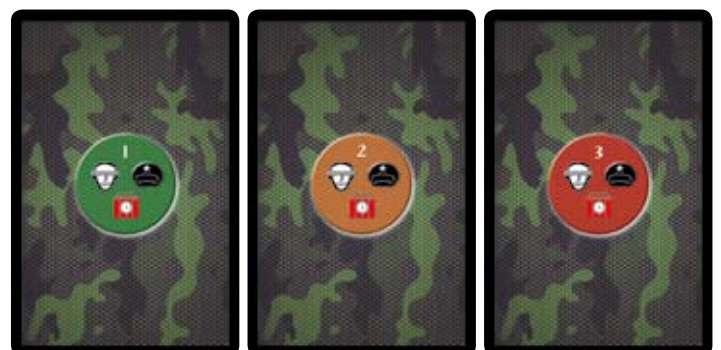
6. Bereite die restlichen Karten für eine Einzelmis-sion vor

Sortiere die restlichen Karten nach ihrer Kartenart:

Aufgabenkarten:

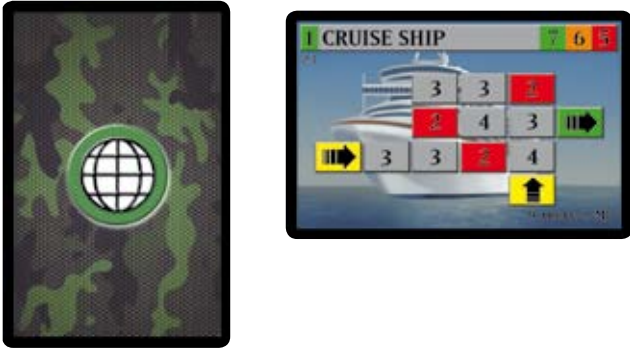
Sortiere die Aufgabenkarten in drei Stapel; die Grünen sind die „leichteren“ Missionskarten für den Einstieg, die orangenen Karten sind für erfahren Spieler und die roten Aufgabenkarten für Veteranen.

Mische nun jeden Stapel getrennt von den anderen und lege sie verdeckt in drei Stapeln auf den Tisch.



Ortskarten:

Alle Ortskarten werden offen, wie auf der rechten Abbildung gezeigt, auf einen Stapel gelegt.



Zielkarten:

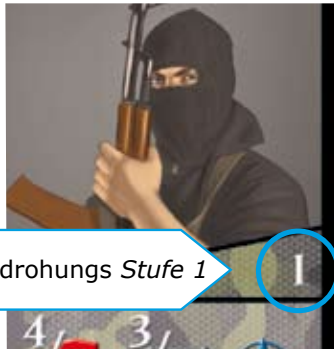
Sortiere die Zielkarten in drei Stapel: Bomben, Geiseln und Top-Terroristen. Mische jeden Stapel und lege sie verdeckt auf den Tisch.



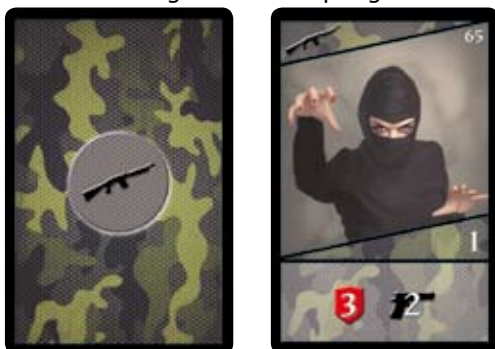
Bomben-Stapel Top-Terroristen-Stapel Geisel-Stapel

Bedrohungskarten:

Sortiere die Bedrohungskarten nach ihrer Stufe (1, 2 und 3). Alle Bedrohungskarten haben die gleiche Rückseite, die Stufe kann an dem Stufenindikator auf der Vorderseite, in der rechten unteren Ecke ablesen werden (Hierzu ein Bild auf der rechten Seite). Beachte dass die Bedrohungskarten auch Zivilisten und Sprengfallen enthalten.



Mische nun die Karten stufenweise und bilde dann einen Bedrohungskarten-Stapel, indem Du zuerst die Stufe 3 Karten verdeckt auf den Tisch legst. Anschließend werden dann die Stufe 2 Bedrohungskarten auf die Stufe 3 Bedrohungskarten gelegt. Zum Abschluss werden dann die Stufe 1 Karten auf die Stufe 2 Karten gelegt. Dieser Stapel wird ab nun Bedrohungskarten-Stapel genannt



Rückseite STUFE 1



STUFE 2 STUFE 3

"Gesicherter Bereich"-Karten:

Lege diese Karten beiseite; sie werden während des MISSIONSAUFBAUS benötigt.



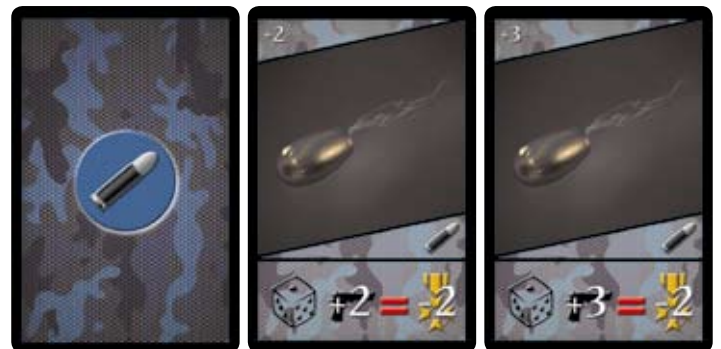
In- und Exfiltrationskarten:

Lege die gelben Infiltrationskarten und die grünen Exfiltrationskarten für den MISSIONSAUFBAU bereit.



Geschosskontroll-Karten:

Lege die 3 Karten offen neben den Übersichtsbogen. Sie zeigen einen Geschosskontrollwert von +2 und +3. Diese Karten können während einer Mission in schwierigen Situationen von den Special Ops verwendet werden. Dieser Einsatz kostet aber pro Karte zwei Missionspunkte.



Spezial Karten

Die folgenden Karten finden nur im Verrätermodus und/oder während einer Kampagne Verwendung.

Rollenkarten:

Diese Karten werden nur für den Verrätermodus verwendet. Wird der Verrätermodus nicht gespielt können diese Karten wieder zurück in die Spielschachtel. Der Verrätermodus sollte erst nach ein paar Spielen gespielt werden.



Unterstützungskarten:

Diese Karten werden nur für den Verrätermodus oder für eine Kampagne verwendet. Wird weder der Verrätermodus noch eine Kampagne gespielt können diese Karten wieder zurück in die Spielschachtel.

DAS BRIEFING

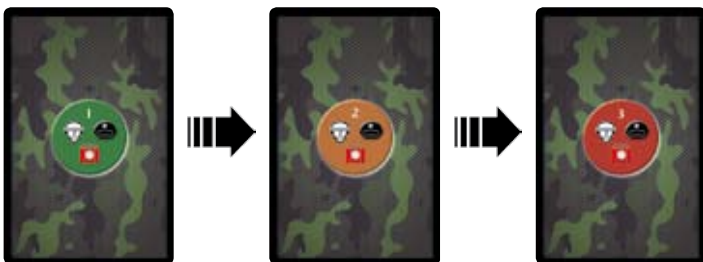
DIESER TEIL DER REGELN ERKLÄRT DAS SPIELZIEL, MIT WELCHEM AUFGABENDECK ANGEFANGEN WIRD, UND WIE DU DEINE FÄHIGKEITEN DURCH EINSATZERFAHRUNG VERBESSERST. ER ERKLÄRT AUCH DAS HAUPTZIEL, DEN EINSATZORT UND DEN BEDROHUNGSLEVEL

Ziel des Spiels

Die Spieler spielen zusammen als ein Team. Das Team gewinnt, wenn die Spieler die Mission mit einem positiven Missionsergebnis (+1 oder mehr) und mindestens einem Special Op in einer der sicheren Exfiltrationszonen beenden. Falls das Spiel im Verrätermodus gespielt wird, müssen die Patrioten das Spiel mit einem positiven Missionsergebnis beenden, um zu gewinnen, während der oder die Verräter bei einem Ergebnis von 0 oder weniger gewinnen.

Briefing einer Einzelmision

Bei diesem Briefing erfährt das Team alle Details der Mission, welche gespielt wird. Um das Spiel zu lernen sollte mit einer Einzelmision begonnen und eine zufällige Aufgabenkarte aus dem grünen Anfängersset gezogen werden.



Bedrohungslevel erhöhen

Wenn Du und Dein Team eine oder mehrere Missionen aus dem grünen Aufgabendeck erfolgreich beendet habt, solltet Ihr vielleicht eine Aufgabenkarte mit orangenem Kreis ziehen. Bei erfahreneren Spielern ist auch eine Karte mit rotem Kreis eine Option.

Einsatz Erfahrung

Eine Mission in Echtzeit zu spielen braucht etwa 30 Minuten. Eine neue Mission vorzubereiten dauert weniger als 5 Minuten. Falls Ihr Euch entscheidet, das Spiel ohne Zeitdruck zu spielen, dann braucht Ihr im Normalfall nicht länger als 60 Minuten für eine Mission. Der schnellste Weg besser zu werden ist Einsatz Erfahrung in Echtzeitspielen zu sammeln. Ihr werdet so Erfahrung in allen möglichen Situationen sammeln und könnt so Eure Taktiken und Fähigkeiten verbessern.

Unsere Empfehlung: lernst das Spiel in Echtzeitspielen, um schnell zu erkennen, welches Vorgehen effektiv ist.

Aufgabenkarte aufdecken

Lege die oberste grüne Aufgabenkarte offen auf den Tisch. Dies ist eine Beispielskarte, welche das Ziel, das Bedrohungslevel, die Zeit und den Missionsort zeigt. Nach dem diese Karte aufgedeckt wurde, fahre mit dem MISSIONSAUFBAU fort.

Ziel der Mission;
Beispiel: Geiselnbefreiung

Bedrohungslevel der Mission;
Beispiel: level 1

Ort der Mission;
Beispiel: Cruise Ship

Zeitindikator;
Beispiel: 7 Runden für 1-4, 6 oder 5 Spieler, 5 oder 6 Spieler

Ziel

Das Symbol auf der Karte zeigt das Ziel der Mission an. Ein Ziel kann es sein Top-Terroristen zu eliminieren, Bomben zu entschärfen oder Geiseln zu befreien (siehe Beispiel). Nimm die Zielkartenstapel mit dem entsprechenden Symbol und lege die restlichen wieder zurück in die Spielschachtel.

Bedrohungslevel

Die grünen Aufgabenkarten sind immer im Bedrohungslevel 1. Die höchste Bedrohungsstufe für eine Einzelmision ist mit 3 auf den roten Aufgabenkarten zu finden.

Zeit

Die Zeit, welche zur Verfügung steht, wird in den drei großen Farbkästen auf der Karte angegeben. Die linke Nummer (grüner Kasten) gibt die zur Verfügung stehenden Runden für 1-4 Spieler an. Die mittlere Nummer (orangener Kasten) gibt die Rundenanzahl für 5 Spieler an. Die rechte Nummer (roter Kasten) zeigt schließlich die Anzahl der Runden für den Fall, dass mit 6 Spielern gespielt wird. Platziere nun den Zeitmarkierer auf dem entsprechenden Feld der Zeitleiste.

Ort

Der Name des Ortes steht in Verbindung mit der Blaupause, in der gezeigt wird, wie die Mission aufgebaut wird. Nehme die entsprechende Ortskarte vom Stapel und baue die Mission auf.

Hinweis für die erste Mission

Wenn die erste Mission gespielt werden soll, kann die Erklärung für die Level 2 und Level 3 Aufgabenkarten ignoriert werden. Es kann nun mit dem MISSIONSAUFBAU begonnen werden. Sobald einige Mission erfolgreich zu Ende geführt wurden, sollten die Level 1 und Level 2 Beschreibungen gelesen werden und sich dann daran gewagt werden.

Probleme Missionen erfolgreich abzuschließen?

Ihr könnt jederzeit einen anderen Ort oder Missionstyp wählen. Ebenso könnt Ihr 1 oder sogar 2 extra Runden spielen.

Level 2 und 3 Aufgaben

Nimm die oberste Karte des orangenen (Level 2) oder des roten Aufgabenkarten (Level 3)-Stapels und lege sie offen auf den Tisch. Dies ist eine Beispielskarte, welche das Ziel, das Bedrohungslevel (Level 2), die Zeit und den Missionsort zeigt. Beachte, dass auf der Karte ein alternativer Missionsort verzeichnet ist. Sofern ein Level 2 Mission gespielt wird, können zwischen den beiden gezeigten Missionsorten auswählen. Auf der Beispielskarte ist der zwischen dem „Terrorist Camp“ und dem „Underground“ zu wählen. Nachdem der Missionsort gewählt wurde, kann mit dem MISSIONSAUFBAU fortgefahren werden.



Ziel der Mission;

Beispiel: *Top-Terroristen eliminieren*

Bedrohungslevel der Mission;

Beispiel: *level 2*

Missionsort;

Beispiel: *Underground*

Zeitindikator;

Beispiel: *6 Runden für 1-4, 5 oder 5 Spieler, 4 oder 6 Spieler*

Ziel

Das Symbol auf der Karte zeigt das Ziel der Mission an. Ein Ziel kann beispielsweise sein Top-Terroristen zur eliminieren, Bomben zu entschärfen oder Geiseln zu befreien (siehe Beispiel). Nimm die Zielkartenstapel mit dem entsprechenden Symbol und lege die restlichen wieder zurück in die Spielschachtel.

Ort

Der Name des Ortes bezieht sich auf einen der 15 Orte in COUNTDOWN. Die Spieler können sich beide in Frage kommenden Orte ansehen und dann auswählen welcher gespielt werden soll.

Probleme mit Level 2 oder Level 3 Missionen?

Tipp : Beginnt mit der Spezialfähigkeitenentwicklung.

Für Einsteiger wurden die Regeln für Einzel-Mission so einfach wie möglich gestaltet.

Solltet Ihr bereits Erfahrungen gesammelt haben und euch

einzelne Level 2 oder Level 3 Mission nicht mehr genug fordern, könnt Ihr anfangen eure Spezialfähigkeiten zu entwickeln. Auf diesem Weg werdet Ihr diesen spaßigen Teil des Spiels kennenlernen. Erfahrene Spieler können sich diesen Teil des Spiels auch vor der ersten Kampagne oder dem vorgefertigten Szenario-Spiel erlernen. Die Entwicklung der Spezialfähigkeiten erhöht auch eure Chance Level 2 und Level 3 Mission erfolgreich zu bestehen.

Schaut euch dafür die Spezialfähigkeiten Sektion auf Seite 14 an.

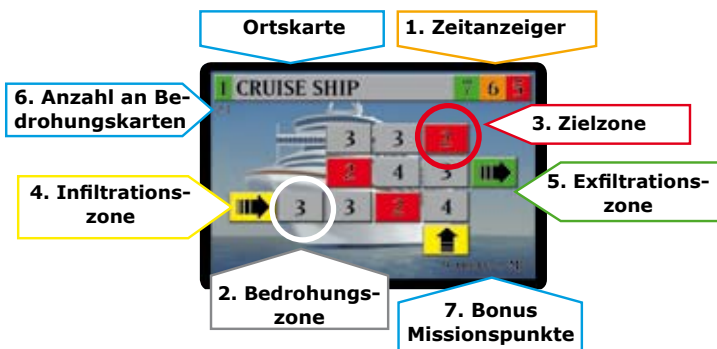
Optionen für erfahrene Spieler

- Erfahrene Spieler können sich den Ziel-Stapel (Bomben, Top-Terroristen, Geiseln) sowie den Missionsort (15 verschiedene Orte sind Verfügbar) frei aussuchen.
- Erfahrene Spieler können den Schwierigkeitsgrad erhöhen indem sie die Missionszeit verringern – platziere den Zeitmarkierer entsprechend.
- Erfahrene Spieler können eine Kampagne von drei Missionen mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad spielen. Die Bedrohungskarten werden mit jedem Level stärker. Für eine detaillierte Erklärung hierzu lese den Abschnitt KAMPAGNEN.
- Erfahrene Spieler können den Bedrohungslevel des verwendeten Bedrohungslevel-Stapels im Vorfeld der Kampagne erhöhen, indem sie die 5-15 obersten Karten des Stapels entfernen. Hierdurch kommen die Level 2 Bedrohungskarten früher ins Spiel und machen die Kampagne schwieriger.



MISSIONSAUFBAU

DIESER TEIL DER REGELN BESCHREIBT WIE DIE MISSION MITHILFE DER ORTSKARE AUFGEBAUT WIRD



1. Zeit-Indikator:

Platziere den Zeitmarkierer auf der richtigen Position. Die richtige Position ist bei 1-4 Spielern durch den grünen, bei 5 Spielern durch den orangenen und bei 6 Spielern durch den roten Bereich gekennzeichnet. In diesem Beispiel würde der Zeitmarkierer auf die 7 (1-4 Spieler), die 6 (5 Spieler) oder auf die 5 (6 Spieler) gesetzt werden;

2. Bereite die Bedrohungszone vor:

Lege zunächst eine "Gesicherter-Bereich"-Karte auf jede graue Bedrohungszone. Lege anschließend die auf der Blaupause angegebene Anzahl von Bedrohungskarten auf jede Bedrohungszone, so dass die "Gesicherter-Bereich"-Karte die unterste Karte in jeder Bedrohungszone ist. In diesem Beispiel werden 3 Bedrohungskarten, wie in der Blaupause angegeben, auf die graue Zone mit dem weißen Kreis gelegt;

3. Bereite die Zielzonen vor:

Lege zunächst eine "Gesicherter-Bereich"-Karte auf jede rot markierte Zielzone. Lege anschließend die auf der Blaupause angegebene Anzahl von Zielkarten auf jede Zielzone, so dass die "Gesicherter-Bereich"-Karte die unterste Karte in jeder Zielzone ist. In diesem Beispiel werden 2 Zielkarten, wie in der Blaupause angegeben, auf die rote Zone mit dem roten Kreis gelegt;

4. Platziere die Infiltrationskarten:

auf den gelb markierten Infiltrationszonen. Jeweils eine Karte pro Infiltrationszone (Beachte die Pfeilrichtung!);

5. Platziere die Exfiltrationskarten:

auf den grün markierten Exfiltrationszonen. Jeweils eine Karte pro Exfiltrationszone (Beachte die Pfeilrichtung!);

6. Anzahl an Bedrohungskarten:

Diese Zahl zeigt die Anzahl der in einer Kampagne verwendeten Bedrohungskarten an. Diese Information wird für eine Kampagne benötigt;

7. Bonus Missionspunkte:

Die erste Nummer bestimmt wie viele Zonen gesichert sein müssen um 2 Bonus Missionspunkte zu bekommen.

SPECIAL OPS AUSSUCHEN & INFILTRIEREN

DIESER ABSCHNITT BESCHREIBT DIE LETZEN VORBEREITUNGEN. DIE SPIELER SUCHEN SICH IHREN SPECIAL OP AUS UND ENTSCHEIDEN SICH WELCHE INFILTRATIONSZONE SIE VERWENDEN

Vorbereitung

Jede Mission startet mit:

1. Planung

Die Spieler studieren die Blaupause des Missionsortes und die Missionsziele (Top-Terroristen, Geiselnbefreiung oder Bombenentschärfung). Nun entwickeln sie einen Plan zum erfolgreichen Abschluss der Mission.



Dieses Bild ist ein Beispiel für den Missionaufbau „Cruise Ship“.

2. Special Op auswählen

Jeder Spieler sucht sich nun den oder die Special Ops aus, welche(n) er in den Einsatz führen möchte. Die Anzahl der Special Ops, die jeder wählen muss, hängt von der Zahl der Spieler ab.

- 1 Spieler: Der Spieler wählt vier Special Ops.
- 2 Spieler: Jeder Spieler wählt zwei Special Ops.
- 3 Spieler: Jeder Spieler wählt einen Special Op, und die Spieler wählen gemeinsam einen "Dummy"-Special Op, den sie gemeinsam kontrollieren.
- 4-6 Spieler: Jeder Spieler wählt einen Special Op.

Lege alle unbenutzten Special Ops-Karten in die Spielerschachtel zurück und drehe die nicht benutzten Special Ops-Marker um, so dass ihr Symbol nicht zu sehen ist.

3. Platziere die Markierwürfel auf Special Ops-Karten

Jetzt werden die Special Ops-Karten vorbereitet:

- A: Platziere 2 Gesundheitswürfel (rote Würfel) auf den ersten beiden roten Vierecken neben dem Herz
- B: Platziere 2 Energiewürfel (gelbe Würfel) auf den ersten beiden gelben Vierecken neben dem Blitz;
- C: Platziere 1 Zielfertigkeitswürfel (blauer Würfel) auf der "0" der blauen Zielfertigkeitsleiste unterhalb des Pistolensymbols
- D: Die Spezialfertigungsleiste wird in einer einzelnen Mission nicht verwendet, sie findet nur fortgeschrittenen Spiel, also in Level 2 oder 3 Missionen oder während einer Kampagne Verwendung, Für Details gucke in die Spezialfähigkeiten Sektion auf Seite 14.

Nun nimmt jeder Spieler seine Special Op-Karte(n) und legt sie vor sich. Sollt ein "Dummy"-Op am Spiel teilnehmen, wird die entsprechende Special Op-Karte neben den Übersichtsbogen gelegt.



4. Infiltration

Die Spieler entscheiden nun in welcher Infiltrationszone sie die Mission beginnen wollen. Platziere die entsprechenden Special Op-Markierer in den entsprechenden Infiltrationszonen.



Defensive Strategie

Aufteilen Strategie

Tip: Eine Aufteilung des Teams ist erlaubt und wird wahrscheinlich Zeit sparen, ist aber auch gefährlicher für die Special Ops.

MISSIONSÜBERSICHT

Wecker stellen

Wenn das Spiel im ECHTZEITMODUS gespielt wird, stelle bevor der Spielaufbau startet den Wecker auf 35 Minuten.

Ziel der Mission

Beende die Mission mit einem positiven Missionsergebnis und mindestens einem überlebenden Special Op in einer Exfiltrationszone.

Spielablauf

Das Spiel ist ein kooperatives Spiel, das heißt, dass alle Spieler das selbe Ziel haben (Ausnahme: Verräter Modus). Jeder Spieler hat allerdings das "letzte Wort" für alle Entscheidungen, die seinen OP betreffen. Jede Mission besteht aus einer gewissen Anzahl an Runden, wobei jede Runde durch eine Zeiteinheit repräsentiert wird. In jeder Runde gibt es 5 Phasen, die in immer gleicher Reihenfolge durchlaufen werden:

- 1. Spionage;** Benutze die Spionage-Fähigkeit, um Bedrohungskarten und / oder Zielkarten aufzudecken. Jill, die Geheimagentin, ist in dieser Phase aktiv;

- 2. Positionierung;** Die Special Ops können sich eine

Zone weit bewegen. Sofern die Zone gesichert ist können sich die Special Ops um eine weitere Zone bewegen. Vince, der Aufklärer, kann in dieser Phase seine Spezial-Fähigkeit verwenden, um andere Special Ops mit zunehmen oder um sie noch weiter zu bewegen. Nur horizontale oder vertikale Bewegungen sind erlaubt;

3. Aktion;

A. Sofern eine oder mehrere ungesicherte Zonen betreten werden können die Special Ops in ein tödliches Feuergefecht verwickelt werden oder aber durch eine Sprengfalle verwundet werden (Eine höhere Zielfertigkeit verbessert die Effektivität der Ops).

B. Solange sich die Special Ops in einer gegnerfreien Zone aufhalten und sich keine aktiven Sprengfallen dort befinden, können die Special Ops ihre Spezialfähigkeit einsetzen.

-Der Bombenexperte kann, sofern die Sprengfalle vor dem Betreten der Zone entdeckt wurde, Sprengfallen entschärfen

-Der Scharfschütze oder der Buster können, mittels Granate oder Scharfschützengewähr, benachbarte Zonen angreifen.

-Die Geheimagentin kann mehr wertvolle Informationen sammeln und die Sanitäterin kann in kritischen Situationen mit einer Heilung oder aber extra Energie aushelfen;

4. Ultimatum; Bewege den Zeitmarkierer um eine Position nach rechts;

5. Erholung; Jeder Special Op bekommt einen Energiewürfel.

Rundenende

Nach der 5. Phase, der Erholungs-Phase, beginnt die nächste Runde wieder mit der 1. Phase (Spionage).

Ultimatum

Sobald der Zeitmarkierer auf der Position 0 angekommen ist, ist bei allen Zielen das Ultimatum abgelaufen. Bomben die noch nicht entschärft wurden explodieren, Top-Terroristen, die noch nicht eliminiert wurden, flüchten und Geiseln, welche noch nicht in sicheren Händen sind, werden hingerichtet. Jedes Ultimatum das abläuft kostet wertvolle Missionsbewertungspunkte. Selbst wenn alle Special Ops sich bereits in Exfiltrationszonen befinden, werden alle Zielzonen-Ultimeaten ausgelöst bevor das Spiel endet. Es ist erlaubt nach dem Ultimatum weiterzumachen, allerdings auf Kosten von wertvollen Missionspunkten.

Missionsende

Das Spiel wird solange fortgeführt bis alle überlebenden Special Ops in Exfiltrationszonen sind oder das Team aufgibt, weil ihre Chancen auf einen erfolgreiche Mission (Missionsbewertung von +1 oder mehr) nahe null sind.

Das Spiel endet auch wenn die Special Ops zwar noch nicht alle in der Exfiltrationszone sind, der Zeitmarkierer aber auf der "Game Over"-Position angekommen ist oder die aktuelle Missionsbewertung -8 unterschreitet. Natürlich endet die Mission auch sobald alle Special Ops ausgeschaltet wurden. Die Mission endet erfolgreich, wenn mindestens ein Op eine Exfiltrationszone erreicht und die Missionsbewertung positiv ist. Die Bewertung ist im Abschnitt MISSIONSBEWERTUNG detailliert beschrieben.

SPIELABLAUF

DIESER TEIL DER REGLEN ERKLÄRT GENAU WIE DIE 5 PHASEN DES SPIELS ABLAUFEN

Phase 1: INTELLIGENCE

In dieser Phase nutzt **Jill**, die Geheimdienstagentin, ihre Geheimdienstfertigkeit um Bedrohungs- oder Zielkarten in angrenzenden Zonen aufzudecken. Diese Informationen helfen den Special Ops bei der Planung ihrer nächsten Aktionen. Indem sie einen Energiewürfel ausgibt kann Jill die oberste Karte eines Kartenstapels der an ihre Position angrenzenden Zone aufdecken. Nimm einen Energiewürfel von ihrer Charakterkarte für jede aufgedeckte Karte, und lege ihn zurück in den Vorrat.



Weiterentwickeln der Spezialfähigkeit: In einer Level 2 oder Level 3 Mission oder auch einer Kampagne kann Jill ihre Spezialfähigkeit weiterentwickeln, um mehrere Karten auf einmal aufzudecken. Details dazu findest Du im Special Ops-Kapitel. In einer Einzelmission kann sie ihre Fertigkeit nur auf Stufe 1 benutzen.



Besondere Situation: Scharfschützenterrorist

Falls Jill einen Scharfschützenterroristen aufdeckt wird dieser auf sie schießen. Führe den Angriff des Terroristen mit einem Würfelwurf aus. Falls der Wurf gleich oder niedriger als sein Angriffswert ist, verliert Jill einen Lebenspunkt. Nimm einen roten Würfel von ihrer Karte. Falls der Wurf über seinem Angriffswert liegt, verfehlt er Jill. Der Scharfschütze bleibt aufgedeckt. In diesem Beispiel

trifft der Scharfschütze bei einem Ergebnis von „4“ oder weniger; entferne einen roten Würfel von ihrer Karte. Ein Wurf von „5“ oder „6“ hat keinen Effekt.

Beachte: Dieser Scharfschützenterrorist kommt im Bedrohungsdeck der Stufe 2 vor und ist recht gefährlich. Aber auch in Einzelmissionen (Bedrohungsdeck Stufe 1) sind Scharfschützen, welche die Ops überraschen können.

Phase 2: Positionieren

Nach der Geheimdienstphase müssen alle Special Ops entscheiden, ob sie sich von einer Zone in eine andere bewegen, oder ob sie in Position bleiben. Alle Special Ops können sich ohne Kosten in eine angrenzende Zone bewegen (Horizontal oder Vertikal). Sie müssen dafür keine Energiewürfel ausgeben. Platziere den oder die Marker der sich bewegenden Special Ops in die Zone, in welche sie sich bewegen. Als angrenzende Zone gelten horizontal und vertikal benachbarte Zonen.

Vince, der Aufklärer, ist der einzige Special Op, welcher eine zusätzliche Bewegung ausführen darf. Er kann bei seiner Bewegung einen weiteren Special Op „mitnehmen“ Er

darf sich in Phase 2 sogar noch weiterbewegen, indem er Energiewürfel ausgibt (ein Energiewürfel pro zusätzlicher Bewegung).



Weiterentwickeln der Spezialfähigkeit: In einer Level 2 oder Level 3 Mission oder auch einer Kampagne kann Vince seine Spezialfähigkeit verbessern, um mehrere Special Ops „mitzunehmen“. Details dazu findest Du im Special Ops-Kapitel. In einer Level 1 Einzelmission (grüne Aufträge) kann er ihre Fertigkeit nur auf Stufe 1 benutzen.



Besondere Situation: Gesicherter Bereich.

Alle Special Ops dürfen sich durch einen gesicherten Bereich hindurch in ein anderes Gebiet bewegen. Die Special Ops dürfen diese besondere Bewegung nur einmal pro Runde durchführen.

Sie dürfen ihre Bewegung sowohl in einem gesicherten wie auch einem ungesicherten Bereich beenden. Eine Zone ist gesichert, wenn keine Bedrohungs- oder Zielkarte mehr in der Zone befindet.

Phase 3: Aktionsphase

Die Zielfertigkeit benutzen

Während der Aktionsphase müssen die Special Ops die Bedrohung durch Terroristen eliminieren. Jeder Special Op darf die Gegenseite (Terroristen oder Top-Terroristen) angreifen, indem er auf sie schießt. Alle Special Ops können auf Gegner feuern, aber einige Special Ops haben eine steilere Lernkurve als andere und können ihre Zielfertigkeit schneller (+1 Würfelwurf) entwickeln und / oder erreichen eine höhere maximal Fertigkeitsstufe. Beim Beginn einer Einzelmission hat kein Special Op zusätzliche Punkte in seiner Zielfertigkeit. Ihr Erfolg wird nur den Würfelwurf bestimmt. Während einer Mission sammeln alle Special Ops zusätzliche Erfahrung für ihre Zielfertigkeit durch Feuergefechte. Der Scharfschütze sammelt diese Erfahrung auch durch den Gebrauch seiner Spezialfähigkeit. Falls Du COUNTDOWN Special Ops gut spielst, dann wird sich die Zielfertigkeit Deines Special Ops durch das Erreichen bestimmter Stufen von Kampferfahrung steigern. Dies erlaubt Dir Deine Zielfertigkeit auf den Würfelwurf zu addieren, und damit die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Mission zu erhöhen. Bei manchen Special Ops erhöht sich die Fertigkeit schneller, so z.B. beim Shooter. Dieser Special Op ist allerdings auch der einzige Special Op ohne Spezialfähigkeit.

Die Special Ops einsetzen

Jeder Special Op - bis auf den Shooter, der allerdings seine Zielfertigkeit schneller verbessern kann - hat seine Spezialfähigkeiten. Beim Spielen einer Einzelmission ist es wichtig die Fähigkeiten der Special Ops bestmöglich zu kombinieren. Im Kapitel SPEZIALFÄHIGKEITEN werden die Fähigkeiten der Special Ops und ihre Möglichkeiten zur Weiterentwicklung vollständig erklärt.

Bedrohungen und Ziele

Die möglichen Aktionen hängen von der Art der Bedrohung ab, welchen die Special Ops begegnen. Verschiedene

Bedrohungen erfordern unterschiedliche Maßnahmen. Bedrohungskarten findet man nur in den grau markierten Zonen. Die Zielkarten findet man nur in rot markierten Zonen. Alle Ziel- und Bedrohungskarten, ihre Funktion und Auftauchen im Spiel wird hier in der Reihenfolge erklärt, in welcher sie abgehandelt werden, wenn die Special Ops einen ungesicherten Bereich betreten.



Bedrohungen



Ziele

Sprengfallen

Sobald ein oder mehrere Special Ops einen ungesicherten Bereich betreten werden alle Bedrohungs- und/oder Zielkarten auf einmal aufgedeckt. Platziere sie neben dem Hauptspielfeld. Falls eine Sprengfalle vorhanden ist und vor dem Betreten der Zone durch die Special Ops nicht aufgedeckt wurde, explodiert sie. Die Anzahl der Herzen auf der Karte zeigt die Menge an Schaden, welche die Sprengfalle anrichtet, an. Geiseln und Zivilisten werden zuerst getötet. Danach werden die Special Ops in der Reihenfolge (niedrigste zuerst) der Nummern verletzt, welche sich oben links auf den Charakterkarten befinden. Jeder Special Op, der Schaden bekommt, entfernt einen roten Würfel von seiner Charakterkarte und legt ihn in den Vorrat zurück. Es gibt Sprengfallen mit zwei oder drei Opfern (Zivilisten, Geiseln und Special Ops).

Beispiel

Zwei Ops, der Shooter (1) und der Sanitäter (7), betreten eine Zone und finden eine Sprengfalle sowie einen Zivilisten in dieser. Der Zivilist wird nun zuerst getötet (dadurch gehen zwei wertvolle Missionswertungspunkte verloren), und der Shooter (niedrigste Nummer, und damit der Erste in der Reihe) verliert einen Lebenspunkt. Der Sanitäter bleibt unverletzt. Hätte sich statt dem Zivilisten ein Terrorist in der Zone befunden, so wären beide Special Ops verletzt worden. Hätte der Shooter den Bereich alleine



betreten, so wäre er durch den doppelten Lebenspunktverlust sofort getötet worden.



Hier sind drei Beispiele von Sprengfallen. Die erste Karte ist aus einem Bedrohungsdeck der Stufe 2, die Zweite aus einem Deck der Stufe 3, und die Dritte stammt aus dem Zielstapel einer Top-Terroristenmission.

Wie werden Sprengfallen entschärft?

- Steve "Wires" Andersen, alias der Bombenexperte, kann Sprengfallen entschärfen, aber nur wenn er weiß, wo sie sich befinden. Die Sprengfalle muss also aufgedeckt worden sein, bevor die Zone betreten wird. Durch das Ausgeben eines Energiewürfels wird die Bombe sofort entschärft, und eine Explosion beim Betreten der Zone bleibt dadurch aus.
- Bob "Hellfire" Jones, alias der Buster, kann eine Sprengfalle durch eine Handgranate zerstören. Sobald die Sprengfalle durch eine Handgranate aufgedeckt wird, explodiert sie. Dies birgt das Risiko, Zivilisten oder Geiseln zu verletzen. Bei dieser Art der „Entschärfung“ zeigt die Anzahl der Herzen die Zahl der Karten, welche nach dem Aufdecken der Sprengfalle noch aufgedeckt werden müssen. Terroristen werden nie durch eigene Sprengfallen verletzt.

Terroristen und Top-Terroristen

Terroristen und Top-Terroristen werden in den Regeln auch als "Feinde" bezeichnet. Wenn Special Ops eine Zone mit einem oder mehreren Feinden betreten, dann bricht ein Feuergefecht aus. Die Special Ops haben die Möglichkeit zum Erstschlag, und es macht keinen Sinn hier zimperlich zu sein. Nur in den seltenen Fällen, in denen eine Sprengfalle, eine Zeitbombe oder eine Bazooka alle Special Ops tötet, welche die Zone betreten haben, oder wenn die Special Ops keine Chance haben, den Gegner zu treffen (durch fehlende Energiewürfel oder eine zu niedrige Zielfertigkeit) bleibt ein Feuergefecht eventuell aus. In einem Feuergefecht schlagen die Special Ops zuerst zu.

Spezialfertigkeiten der Feinde

Manche Feinde besitzen Spezialfertigkeiten, welche sie verwenden sobald sie aufgedeckt werden. Sie verwenden diese bevor es zu einem Feuergefecht kommt.

1) Sofern neue Terroristen die Zone durch ein **T+1** oder **1+T** Symbol betreten, wird eine Terroristenkarte vom Bedrohungsstapel gezogen. Sollten Karten eines anderen Typs hierbei gezogen werden, so werden diese Karten abgeworfen, und es wird so lange fortgefahren, bis ein Terrorist gezogen wurde. Füge den neuen Terroristen der Zone hinzu, wobei die Spezialfähigkeiten der neu hinzugefügten Terroristen ignoriert werden (Keine Panzerfaust, keine +1T oder andere Effekte);

2) Die Spezialfähigkeit eines Terroristen wird nur einmal pro Runde ausgelöst. Zum Beispiel kann ein Terrorist mit

einer Panzerfaust diese nur verwenden wenn einer oder mehrere Special Ops die Zone betreten, in der er sich aufhält. Das hat aber auch den Effekt, dass ein erneutes Betreten einer Zone, welche einen Terroristen mit einem +1T Symbol enthält, die sofortige Unterstützung durch einen weiteren Terroristen zufolge hat.

Wähle Deinen Gegner

Die Special Ops müssen zuerst bestimmen, auf welchen Gegner sie schießen wollen. In einem Feuergefecht können die Special Ops ihre Spezialfähigkeiten nicht nutzen. Ihre einzige Waffe ist hier ihre Schusswaffe, und die einzige Fertigkeit die in einem Feuergefecht zählt ist ihre Zielfertigkeit. Allerdings ist das Schießen auch ohne Zielfertigkeit erlaubt. Zu Beginn einer Mission hat jeder Special Op keine Erfahrung und eine Fertigkeitsstufe von 0. Um den Gegner zu treffen muss ein Würfel geworfen werden, und das Ergebnis des Wurfs muss gleich oder höher dem Verteidigungswert des Terroristen sein. Die Special Ops müssen ihr Ziel vor dem Würfelwurf auswählen. Mehrere Special Ops dürfen dasselbe Ziel auswählen, um ihre Chance auf einen erfolgreichen Erstschlag zu erhöhen. *Beachte: Jeder Angriff wird einzeln abgehandelt. Die Werte werden NICHT addiert.*

Lege die Marker der Special Ops auf ihr jeweiliges Ziel. Es ist möglich dass sich mehr Terroristen als Special Ops in einer Zone befinden. In diesem Fall sollten zuerst die verwundbarsten Gegner, oder die, welche am Gefährlichsten sind, falls sie den Erstschlag überleben, ausgewählt werden.

Erstschlag

Jeder Special Op, welcher auf den Gegner schießen will, muss dafür einen Energiewürfel ausgeben. Würfele und addiere die Zielfertigkeit des Special Ops (sofern vorhanden) auf den Wurf. Dieser Wert muss gleich dem oder höher als der Verteidigungswert des Terroristen sein, um zu treffen.

Beispiel:



Diese Abbildungen zeigen zwei Terroristen der Stufe 1, welche in Einzelmissionen auftauchen können. Der Terrorist auf der linken Seite kann von einem Special Op ohne Zielfertigkeit mit einem Würfelergebnis von "3" eliminiert werden. Der Terrorist auf der rechten Seite ist gefährlicher. Falls er nicht sofort eliminiert wird, bekommt er Unterstützung durch einen weiteren Terroristen (T+1). Sein Verteidigungswert ist 5, was es für einen unerfahrenen Special Op schwierig macht, ihn zu treffen. Ein Special Op ohne Zielfertigkeit hätte nur eine Chance von rund 17%, den rechten Terroristen zu treffen, während ein Special Op mit einer Zielfertigkeit von 2 eine Trefferchance von 50% hätte.

Belohnungen: Für jeden Versuch des Ausschaltens eines Gegners während eines Feuergefechts erhält ein Special Op einen Erfahrungspunkt für seine Zielfertigkeit. Das Ausschalten stärkerer Terroristen oder Top-Terroristen

kann dem Special Op sogar zusätzliche Erfahrung bringen. Erfahrungsboni werden durch blaue Sterne repräsentiert; die Zahl innerhalb des Sterns gibt die Zahl der zusätzlichen Erfahrungspunkte an. Wenn ein Terrorist eliminiert wird, wird seine Karte aus dem Spiel genommen.

Geschosskontrolle benutzen

Reicht das Wurfergebnis nicht aus, um einen Terroristen zu eliminieren, können die Spieler sich für das Ausspielen einer Geschosskontrollkarte entscheiden. Diese Karte gibt einem Special Op zusätzliche Kontrolle über seine Waffe. Das Benutzen einer solchen Karte reduziert die Missionswertung um 2 Punkte, kann aber in schwierigen Situationen den Special Ops sehr nützlich sein. Wird eine der 3 Karten benutzt, so ist sie aus dem Spiel genommen. In Kampagnen können sie in späteren Missionen nochmal verwendet werden, da die Karten zu Beginn jeder Mission wieder ins Spiel genommen werden.



Gegenangriff

Falls keine Terroristen den Erstschlag überlebt haben, kannst Du diesen Abschnitt überspringen. Falls Terroristen überlebt haben, werden sie nun zurückschießen. Falls beispielsweise ein überlebender Terrorist von Bob angegriffen wurde, welche verfehlt hat, so wird dieser auf Bob feuern. Würfele für den Terroristen. Ist sein Angriffswert gleich oder niedriger dem Würfelergebnis, verwundet er den Special Op, welcher sofort einen Lebenspunkt verliert (nimme einen roten Würfel von seiner Charakterkarte). Alle Terroristen, beginnend mit der niedrigsten Nummer, schießen jeweils einmal auf einen Special Op. Terroristen, auf welche nicht geschossen wurde, wählen ihr Ziel nach der Nummer des Special Ops (obere linke Ecke der Charakterkarte). Der Special Op mit der niedrigsten Nummer wird als Ziel ausgewählt. Verliert ein Special OP alle seine Lebenspunkte, ohne dass ein Sanitäter zu seiner Rettung kommen kann, stirbt er und wird aus dem Spiel genommen. Bewege den Missionsmarker in diesem Fall zwei Felder herunter.

Beispiel:



Falls beispielsweise diese beiden Terroristen beschossen wurden, und nur der rechte Terrorist überlebt hat, da der Special Op ihn beim Erstschlag verfehlt hat, kann dieser nun auf den Special Op feuern, welcher ihn beschossen hat. Würfele für Terrorist Nummer 70. Er muss eine 1, 2 oder 3 würfeln, um den Special Op zu treffen, da er einen Angriffswert von 3 hat. Ein Wurfesgebnis von 4 oder mehr bedeutet, dass er den Special Op verfehlt hat.

Verluste

Falls ein Terrorist den Erstschlag der Special Ops verfehlt hat, wird er auf Special Ops, Zivilisten und Geiseln in folgender Reihenfolge schießen:

1. Geiseln
2. Zivilisten
3. Den Special Op, welcher ihn angegriffen hat
4. Den Special Op mit der niedrigsten Nummer

Befinden sich mehrere Zivilisten oder Geiseln in der Zone, wird der Zivilist oder die Geisel mit dem größten Einfluss auf das Missionsergebnis zuerst angegriffen. Haben ihn mehrere Special Ops angegriffen, so feuert der Terrorist auf den Op mit der niedrigsten Nummer. Ein Terrorist darf nur einmal feuern. Zivilisten und Geiseln werden automatisch getroffen; bei Angriffen auf Special Ops wird wie oben beschrieben gewürfelt.

Weiterführende Taktiken: Rückzug oder „durchschlagen“

Sobald die Terroristen die Chance hatten zurück zu schießen, können sich die Ops entscheiden ob sie erneut schießen wollen, sich zurückziehen (◀) oder aber sich „durch zu schlagen“ (➡):

1. Zweiter Schlag: folge den Anweisung unter „erster Schlag“ ;
2. Rückzug (◀): Die Special Ops können sich in eine „Gesicherte-Zone“;
3. „Durchschlagen“ (➡): Für den Fall, dass ein oder mehrere Terroristen, welche(n) die Special Ops aufgrund der hohen Verteidigung, nicht ausschalten können, sich in einer Feuergefechtszone mit den Special Ops befinden, können sie versuchen sich in eine andere Zone durchzuschlagen (nur einmal). Sofern die Special Ops in eine noch nicht sichere Zone eindringen, müssen Sie sich, falls Terroristen anwesend sind, dem Schusswechsel in dieser (neuen) Zone stellen oder aber etwaige versteckte Sprengfallen meistern. Ihre Energie füllt sich erst am Ende der Runde auf. Schlägt sich ein Special Op zu einer Zone durch in der Bereits ein Schusswechsel stattfindet durch, so können in diesen eingreifen, nachdem die anderen Special Ops (die bereits in der Zone kämpfen) gefeuert haben und die Terroristen das Feuer erwidert haben. Wenn die Special Ops sich in eine „Gesicherte Zone“ durchschlagen, sind sie in Sicherheit.

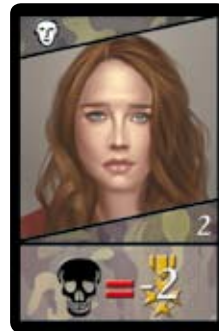
Wichtig: Es ist erlaubt, dass sich einzelne Special Ops aus einem Schusswechsel zurückziehen und andere einen zweiten Schlag ausführen.

Hinweis: Die Strategie des „Durchschlagens“ kann effizient sein, sofern der Special Op durch eine Zone mit einem zu starkem Terroristen muss. Der Schusswechsel kann zwar nicht verhindert werden, aber es kann auf diese Weise Energie für die nächste Zone aufgespart werden. Diese Strategie sollte allerdings nicht ständig gewählt werden, da Sie sonst einem Selbstmord gleich kommt.

Andere Bedrohungs oder Zielkarten

Geiseln: Eines der Ziele der Mission kann die Rettung von Geiseln sein. Die Geiseln halten sich in den „Ziel-Zonen“ auf. Geiseln können sich nicht alleine bewegen, sondern müssen immer von einem Special Op eskortiert werden. Um eine Geisel eskortieren zu können müssen zunächst alle Terroristen in der Zone ausgeschaltet werden. Jeder Special Op kann zu jeder Zeit nur eine Geisel eskortieren. Die Geiseln sind in Sicherheit sobald sie eine Extraktionszone erreichen. Den Special Ops ist es erlaubt eine Geisel

in die „Extraktionszone“ zu geleiten und in den Missionsbereich zurückzukehren. Geiseln bringen dem Team wichtige Missionsbewertungspunkte. Das Beispiel einer Geiselkarte zeigt, dass sie einer Geiselkarte, welche Teil eines Top-Terroristen Missionsstapels ist (Offiziers Mütze) ist. Die Rettung der Geisel bringt in diesem Fall „0“ Missionsbewertungspunkte, sollte die Geisel die Mission nicht überleben so kostet das die Special Ops „-1“ Missionsbewertungspunkte.



Zivilisten: Die Special Ops müssen alles geben um Verluste unter den Zivilisten zu verhindern. Dies gelingt durch das Entschärfen von Sprengfallen, das Ausschalten von Terroristen bevor sie zurück schlagen, das Entschärfen von Bomben und durch den angemessenen Umgang mit Handgranaten. Zivilisten, die sich in einer „Gesicherten Zone“ aufhalten, können sich in Sicherheit bringen und werden aus dem Spiel genommen. Zivilisten nehmen

niemals an einem Schusswechsel teil, können aber jederzeit Opfer des Schusswechsels werden. Zivilisten bringen keine Missionsbewertungspunkte, müssen aber auch nicht in eine Exfiltrationszone eskortiert werden. Dieses Beispiel zeigt einen Zivilisten aus einem Level 1 Bedrohungsstapel, der Zivilist bringt sofern er stirbt eine Strafe von „-2“ Missionsbewertungspunkte.

Bomben: Bomben können nur von Steve dem Bombenexperten entschärft werden. Manche Bomben sind komplexer als andere und brauchen mehr Zeit (Runden) um entschärft zu werden. Das kann dazu führen, dass man mehr Zeit für die Erfüllung der Mission benötigt wird, wodurch das Risiko zu scheitern zunimmt. Zeitbomben explodieren sobald das Ultimatum abgelaufen ist. Jegliche Person (Zivilisten, Geiseln und auch Special Ops) die sich zum Explosionszeitpunkt in der gleichen Zone aufhalten, überleben die Explosion nicht. In diesem Beispiel hat die Bombe eine Komplexität von 1, sofern es sich um eine Bedrohungsstufe 1 Mission handelt (Einzelmission). Sie würde 2 Missionsbewertungspunkte und +3 Erfahrung für den Bombenexperten bringen, sofern er die Bombe entschärft hat. Es würde -1 Missionsbewertungspunkt kosten wenn sie explodiert. Die Komplexitätsstufen 2 & 3 sind nur in Kampagnen relevant.



Zielfertigkeitspunkte sammeln

Für jeden Versuch einer Angriffs auf einen Terroristen oder Top-Terroristen erhält ein Special Op „+1“ auf seine Zielfertigkeit, diese Erfahrung gibt es auch für fehlgeschlagene Angriffe. Dies wird angezeigt indem ihr den blauen Zielfertigkeitswürfel eine Position weiter bewegt. Manche (stärkere) Terroristen können zusätzliche Erfahrung oder Gesundheit bringen sofern sie ausgeschaltet werden. In dem Fall, dass sich mehrere Special Ops erfolgreich an dem Kampf beteiligt haben, können die Beteiligten entscheiden wer den Bonus bekommen soll. Hierbei ist zu beachten dass das Leben NICHT zwischen den Special Ops aufgeteilt werden kann, die Erfahrung aber sehr wohl (Unter allen Special Ops, welche erfolgreich an dem Kampf teilge

nommen haben und den selben Gegner attackiert haben).

Zielfertigkeit erhöhen

Du hältst die Zielerfahrung eines Special Op nach, indem Du den blauen Markierwürfel auf der Skala mit dem Wafensymbol weiter bewegst. Der Erfahrungswert wird nach jedem Angriff aktualisiert. Jeder Special Op beginnt mit einem Erfahrungswert seiner Zielfertigkeit von 0, was durch Position oben links auf der Skala repräsentiert wird. Erreicht der Erfahrungswert eine Stufe, auf der eine 1 links des blauen Blocks steht, so erhöht sich die Zielfertigkeit auf 1.

Beispiel: Die Zielfertigkeit des Bombenexperten erhöht sich z.B. nach den ersten 4 Erfahrungspunkten. Von diesem Wert an darf er 1 auf sein Wurfresultat eines Angriffswurfs addieren. Ab einem Erfahrungswert von 11 darf er 2 auf sein Wurfresultat addieren, etc. Der Höchstwert der Zielfertigkeit ist für diesen Op 3.



Zone gesichert

Nur wenn sich keine Bedrohungskarten (Gegner, Sprengfallen und Bomben) mehr in einer Zone befindet, wird die Zone als "Gesicherte-Zone" gekennzeichnet und die grüne "Gesicherte-Zone"-Karte wird aufgedeckt. In Sicherheit gebrachte Zivilisten werden auf den Ablagestapel gelegt und haben keinen weiteren Einfluss auf das Spiel. Geiseln müssen in sich "in Obhut" eines Special Ops befinden um die Zone zu sichern.

Phase 4: COUNTDOWN

Bewege den Zeitmarkierer ein Feld nach rechts.

ULTIMATUM

Sobald der Zeitmarkierer 0 erreicht, werden alle Zielkarten, welche noch nicht aufgedeckt wurden, aufgedeckt, um zu zeigen wo sich Bomben, Top-Terroristen oder Geiseln befinden. Nun werden alle Ziele, welche sich noch im Spiel befinden und sich nicht unter dem Schutz eines Special Op befinden, das Missionsergebnis negativ beeinflussen:

- Bomben explodieren und verursachen dadurch Minuspunkte sowie möglicherweise Verluste unter Zivilisten, Geiseln und Special Ops, falls sich diese in derselben Zone befinden;
- Top-Terroristen entkommen und verursachen dadurch Minuspunkte;
- Geiseln werden exekutiert, was ebenfalls Minuspunkte bedeutet.

Ausnahme: Geiseln, welche sich bei einem Special Op befinden, werden bei Ablauf des Ultimatums nicht exekutiert, selbst wenn sie sich noch nicht in einer Exfiltrationszone befinden. Die Special Ops haben immer noch Zeit, sie in Sicherheit zu bringen. Natürlich besteht weiterhin das Risiko, dass sie den Weg dorthin nicht überleben, z.B. durch Gegner oder Sprengfallen in ungesicherten Zonen, welche ihnen den Weg blockieren können.

Phase 5: ERHOLUNG

Jeder Special Op erhält Energie zurück: Lege eine Energiewürfel auf das freie Feld, welches sich am weitesten rechts auf der Charakterkarte befindet. Hat ein Special Op bereits 3 Energiewürfel, so erhält er keine weiteren

Energiewürfel.

Ende der Mission

Spielt weiter, bis eine der untenstehenden Situationen eintritt. Eine Mission kann auf unterschiedliche Weisen enden:

Nicht erfolgreiche Mission:

- Der Zeitmarkierer hat -3 überschritten und das Team hat die Mission noch nicht abgeschlossen;
- Keiner der Special Ops hat die Mission überlebt;
- Das Missionsergebnis ist schlechter als „-8“;
- Die Spieler geben auf, entweder aus Mangel an Zeit oder aufgrund niedriger Erfolgschancen;
- Alle überlebenden Special Ops sind in den Exfiltrationszonen, aber das Missionsergebnis ist negativ oder null.

Erfolgreiche Mission:

- Das Missionsergebnis ist positiv und wenigstens einer der Special Ops befindet sich in einer Exfiltrationszone. Die Missionswertung hängt auch von der benötigten Zeit, der Anzahl der überlebenden Special Ops und der Anzahl der gesicherten Zonen ab. Die Missionswertung wird im Abschnitt MISSIONSWERTUNG erläutert.

MISSIONSWERTUNG

Ziel des Spiels

Die Spieler müssen die Mission erfolgreich beenden, indem sie eine positive Missionsbewertung erreichen und mindestens ein Special Op die Mission überlebt.

Zielkarten

Die Special Ops können Missionspunkte hauptsächlich durch das Erreichen der Missionsziele erreichen: Das Entschärfen von Bomben, das Retten von Geiseln und das Ausschalten von Top-Terroristen. Die Missionspunkte für das Erreichen bestimmter Missionsziele findet man auf den Zielkarten, ebenso die Minuspunkte für das Verfehlen dieser Ziele. Wenn keine Zielkarten geschafft werden, so ist die Mission zum Scheitern verurteilt.

Überlebe die Mission: Special Ops

COUNTDOWN Special Ops ist ein kooperatives Spiel in welchem Teamarbeit für das Überleben und den Erfolg der Mission ist. Der Preis für den Tod eines Special Ops ist hoch: Es werden 2 Missionspunkte für jeden Special Op abgezogen, der die Mission nicht überlebt oder nicht eine der Exfiltrationszonen erreicht.

Zeit

- Wenn die Mission vor Ablauf des Ultimatums endet, so erhöht sich die Missionswertung für jede Stufe über 0 um 1 Missionspunkt;
- Endet die Mission bei 0, so hat dies keine Auswirkungen;
- Endet die Mission mit einer negativen Restzeit, so wird für jede Stufe unter 0 jeweils 1 Punkt abgezogen.

Zivilisten

- Zivilisten kosten nur Missionspunkte, wenn sie im Verlauf der Mission sterben.

Bonuspunkte: Sichern der Zonen

- Auf jeder Missionskarte ist ein Wert für minimal gesicherte Zonen vermerkt. Sichert das Team mindestens so viele Zonen, erhält es 2 Bonuspunkte.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Jeder Special Op kann auf den Gegner schießen. Jeder Special Op beginnt mit Erfahrungsstufe 0 in seiner Zielfertigkeit. In Abhängigkeiten von ihren individuellen Entwicklungsskalen können sie ihre Zielfertigkeit verbessern, auch auf Einzelmisionen. Die Spezialfähigkeiten der Special Ops geben ihnen weitere Möglichkeiten an die Hand. Jeder Special Op (bis auf den Shooter) beginnt mit einer Fertigungsstufe von 1 in seiner Spezialfertigkeit. Diese Spezialfähigkeiten können nur in Kampagnen oder Missionen der Stufe 2 oder 3 weiterentwickelt werden. In diesem Abschnitt erklären wir, wie die Spezialfähigkeiten verwendet werden und wie sie im Laufe einer Kampagne weiterentwickelt werden können.

1. Gustav "the Butcher" Schneider, alias der Shooter



Gustav hat keine Spezialfähigkeiten. Seine Stärke ist die steile Lernkurve seiner Zielfertigkeit. Er ist der einzige Special Op, der eine Zielfertigkeit von 6 erreichen kann, wenn er 40 Erfahrungspunkte gesammelt hat.

2. Bob "Hellfire" Jones, alias der Buster

SPEZIALFÄHIGKEIT

Bobs Spezialfähigkeit ist das Werfen von Granaten in angrenzende Zonen durch das Ausgeben von 1 Energiepunkt pro Wurf. Bob kann eine Handgranate in eine angrenzende Zone seiner Wahl werfen. WICHTIG: Es ist nicht erlaubt einer Granate in eine Zone zu werfen, in dem sich Special Ops befinden. Um den Angriffswert des Granatenwurfs zu ermitteln würfelt der Spieler, welcher Buster kontrolliert, einen Würfel und addiert 1 auf das Ergebnis. Der Angriffswert der Granate sinkt um 1 für jede Karte, welche in der Folge angegriffen wird. Ist der Angriffswert gleich oder höher dem Verteidigungswert eines Terroristen oder Top-Terroristen wird das Ziel eliminiert. Zivilisten oder Geiseln, welche „in die Schusslinie“ geraten, sterben sofort; der Angriffswert ist irrelevant. Das Team kann wertvolle Missionspunkte verlieren, wenn die Granate benutzt wird. Der Zielstapel wird solange weiter aufgedeckt, bis ein Angriff durch die Granate nicht erfolgreich ist oder der Stapel aufgebraucht ist. Es werden keine weiteren Karten aufgedeckt, wenn ein Angriff durch die Granate nicht erfolgreich war. Mit einer Granate kann Bob auch eine Sprengfalle auslösen. Sobald eine Sprengfalle aufgedeckt wurde, decke die nächsten 1-2 Karten auf (in Abhängigkeit von der Zahl der Herzen auf der Sprengfallenkarte). Wird ein Zivilist oder eine Geisel aufgedeckt, nimm diese Karte aus dem Spiel und passe das Missionsergebnis entsprechend an. Jede andere Karte bleibt aufgedeckt in der Zone liegen. Eine Sprengfalle hat keine Auswirkungen auf Gegner und Zeitbomben.



WIE WIRD ERFAHRUNG GESAMMELT?

Wird eine Kampagne gespielt können die Special Ops auch ihre Spezialfähigkeiten auf eine höhere Stufe bringen. Beim Aufbau der ersten Mission wird ein weißer Markierwürfel auf die Position „1“ der Entwicklungsskala (Granatensymbol) gelegt. Bob erhält während einer Kampagne 1 Erfahrungspunkt für seine Spezialfähigkeit für jeden Terroristen oder Top-Terroristen, den er mit seiner Spezialfähigkeit eliminiert. Bewege den Markierwürfel entsprechend auf der Skala weiter.

ENTWICKLUNG

Auf höheren Stufen wird die Spezialfähigkeit des Busters effektiver, da er 2 oder 3 Würfel zum Bestimmen des Angriffswertes werfen darf und weiterhin 1 auf seinen Wurf addieren darf, um den Angriffswert zu bestimmen. Er muss Erfahrungsstufe 8 erreichen, um seine Spezialfähigkeit auf Stufe 2 zu bringen, und Erfahrungsstufe 20, um Stufe 3 in seiner Spezialfähigkeit zu erreichen.

3. Vince "Speedy" Armstrong, alias der Scout

SPEZIALFÄHIGKEIT

Vince' Spezialfähigkeit ermöglicht ihm sich schnell und verdeckt zu bewegen und dabei andere Special Ops „mitzunehmen“. Während Spielphase 2, Positionierung, darf der Scout eine weitere Zone passieren, und das mit einem weiteren Special Op (dies ist optional). Vince gibt einen Energiewürfel für eine verdeckte Bewegung aus. Jede weitere betretene Zone kostet ihn 1 weiteren Energiewürfel. Er darf sich nur einmal pro Runde in Spielphase 2 bewegen, allerdings darf er dabei entscheiden wie weit. Nimm den oder die Würfel von seiner Charakterkarte und lege sie zurück in den Vorrat.



WIE WIRD ERFAHRUNG GESAMMELT?

Jedesmal, wenn Vince seine zusätzliche Bewegung benutzt, erhält er 1 Erfahrungspunkt. Nimmt er dabei einen weiteren Special Op mit, so erhöht sich die erhaltene Erfahrung um 1 weiteren Erfahrungspunkt pro mitgenommenem Special Op. Bewege den Markierwürfel entsprechend auf der Skala weiter.

ENTWICKLUNG

Auf höheren Stufen kann Vince 2 oder 3 Special Ops mit sich nehmen. Er muss Erfahrungsstufe 8 erreichen, um seine Spezialfähigkeit auf Stufe 2 zu bringen, und Erfahrungsstufe 20, um Stufe 3 in seiner Spezialfähigkeit zu erreichen.

4. Matt "Dead Eye" Nakamura, alias der Sniper

SPEZIALFÄHIGKEIT

Matts Spezialfähigkeit erlaubt ihm, den Gegner von einer angrenzenden Zone aus anzugreifen, ohne sich dem Risiko auszusetzen, selber angegriffen zu werden – außer er greift einen Terroristenscharfschützen an.

Matt muss das Ziel sehen können, um es angreifen zu können. Jeder Angriff kostet 1 Energiewürfel. Hat der Scharfschütze ein Ziel ausgemacht, würfelt der Spieler, welcher Matt kontrolliert, einen Würfel, um den Angriffswert zu



bestimmen. Dieser entspricht dem Wurfergebnis plus Matts Zielfähigkeit. Ist der Angriffswert gleich oder höher dem Verteidigungswert des Ziels, so wird dieses eliminiert. Matt erhält plus 1 Erfahrung in seiner Zielfertigkeit für jeden Versuch, ein Ziel zu eliminieren. Im Feuergefecht erhöht sich seine Zielfertigkeit jedoch schneller, durch den möglichen Erfahrungsbonus beim Ausschalten erfahrener Terroristen.

Beachte: Der Scharfschütze ist der einzige Special Op, welcher mit seiner Spezialfähigkeit Erfahrung in seiner Zielfertigkeit sammeln kann. Alle anderen Special Ops müssen diese in Feuergefechten sammeln.

WIE WIRD ERFAHRUNG GESAMMELT?

Matt erhält für jeden Versuch, ein Ziel zu treffen, 1 Erfahrungspunkt in seiner Zielfertigkeit. Trifft er einen Terroristen oder Top-Terroristen, erhält er zusätzlich 1 Erfahrungspunkt in seine Spezialfähigkeit für jeden getroffenen Terroristen.

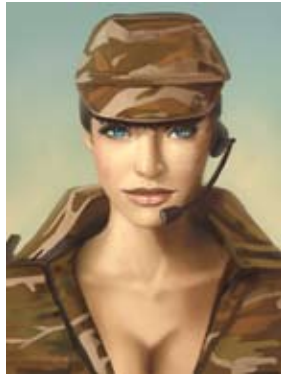
ENTWICKLUNG

Auf höheren Fertigkeitsstufen darf der Scharfschütze 2 oder 3 Ziele gleichzeitig angreifen, was nur 1 Energiewürfel kostet. Er muss Erfahrungsstufe 8 erreichen, um seine Spezialfähigkeit auf Stufe 2 zu bringen, und Erfahrungsstufe 20, um Stufe 3 in seiner Spezialfähigkeit zu erreichen.

5. Jill "Brains" Bradley, alias die Intel

SPEZIALFÄHIGKEIT

Jills Spezialfähigkeit ist es, Karten in angrenzenden Zonen aufzudecken. Jedes Aufdecken einer Karte kostet 1 Energiewürfel. Dabei kann sie nicht aufgedeckte Karten in verschiedenen Zonen innerhalb einer Runde aufdecken. Deckt sie dabei einen Terroristenscharfschützen auf, wird er einmal auf sie feuern mit dem auf seiner Karte angegebenen Angriffswert. Ein Spieler wirft einen Würfel, um zu bestimmen ob Jill getroffen wird. Ist das Wurfergebnis gleich oder geringer dem Angriffswert des Scharfschützen, verliert Jill einen Lebenspunkt. Jill kann ihre Spezialfähigkeit während der Geheimdienstphase (Phase 1) oder während der Aktionsphase (Phase 3) nutzen. Sie kann auch die zweite oder dritte Karte eines Stapels aufdecken, wenn die oberen Karten bereits aufgedeckt sind.



WIE WIRD ERFAHRUNG GESAMMELT?

Jills sammelt 1 Erfahrungspunkt für ihre Geheimdienstfähigkeit für jeden Terroristen oder jedes Missionsziel, welches sie aufdeckt. Bewege den Markierwürfel entsprechend auf der Skala weiter.

ENTWICKLUNG

Auf höheren Fertigkeitsstufen darf Jill 2 oder 3 Karten gleichzeitig aufdecken, was nur 1 Energiewürfel kostet. Sie muss Erfahrungsstufe 8 erreichen, um ihre Spezialfähigkeit auf Stufe 2 zu bringen, und Erfahrungsstufe 20, um Stufe 3 in ihrer Spezialfähigkeit zu erreichen.

6. Steve "Wires" Andersen, alias der Bomb Expert

SPEZIALFÄHIGKEIT

Steves Spezialfertigkeit ist es Bomben und Sprengfallen zu entschärfen, die zuvor aufgedeckt wurden. Steve kann eine Bombe der Komplexität 1 in einer Runde entschärfen indem er 1 Energiewürfel dafür ausgibt. Komplexere Bomben kosten mehr Zeit und Energie. Lege die verwendeten Energiemarkierer auf die Bombenkarte um anzuzeigen dass Steve an ihr arbeitet. Der Bombenexperte ist auch in der Lage Sprengfallen zu entschärfen, sofern die Falle vor dem Betreten der Zone entdeckt worden ist. Die Entschärfung einer Sprengfalle kostet einen Energiewürfel. **WICHTIG:** Steve kann nicht an der Entschärfung einer Bombe oder einer Sprengfalle arbeiten, wenn in der Zone der Bombe gerade ein Feuergefecht stattfindet; er kann also seine Spezialfähigkeit nur anwenden, wenn sich keine Gegner in der gleichen Zone aufhalten.



WIE WIRD ERFAHRUNG GESAMMELT?

Wird eine Kampagne gespielt können die Ops auch ihre Spezialfähigkeiten auf eine höhere Stufe bringen. Beim Aufbau der ersten Mission wird ein weißer Markierwürfel auf die Position „1“ der Entwicklungsskala (Bomben-Symbol). Auf jeder Bomben-Karte ist die Erfahrung angegeben, die sie bei erfolgreicher Entschärfung einbringt. Jede entschärfte Sprengfalle gibt „1“ Erfahrungspunkt auf der Entwicklungsskala.

ENTWICKLUNG

Auf höheren Fertigkeitsstufen kann der Bombenexperte eine Bombe mit höherer Komplexität mit weniger Energie entschärfen. Ziehe für jede Stufe über 1 einen Energiewürfel von den Kosten ab. Auf Stufe 2 benötigt er beispielsweise nur 1 Energiewürfel für Bomben der Stufe 2, oder 2 Energiewürfel für Bomben der Stufe 3.

7. Rita "Heartbeat" Garcia, alias die Medic

SPEZIALFÄHIGKEIT

Ritas Spezialfertigkeit ist es andere Special Ops zu heilen, oder andere Special Ops mit extra Energie zu versorgen wenn sie in einem Feuergefecht sind. Rita muss sich in der selben Zone wie der Special Op, dem geholfen werden soll, aufhalten. Es dürfen sich keine Feinde in der Zone befinden. Wenn ein Special Op verwundet ist, kann Sie ihm einen Gesundheitswürfel zurückbringen, indem sie 2 Energiewürfel dafür aufwendet – dabei kann die Gesundheit des Special Ops 2 nicht übersteigen. Rita kann aber auch einen ihrer Energiewürfel dafür verwenden, um diesen Energiewürfel an einen anderen Special Op weiterzugeben.



WIE WIRD ERFAHRUNG GESAMMELT?

Rita bekommt 2 Erfahrungspunkte für jede Heilung und 1 Erfahrungspunkt für jedes „Aufputzen“. Bewege den weißen Würfel auf der Erfahrungsskala entsprechend.

ENTWICKLUNG

Auf höheren Fertigungsstufen darf Rita 2 oder sogar 3 Special Ops gleichzeitig heilen, bzw. ihnen Energie geben. Das Heilen kostet hier weiterhin 2 Würfel, und das Aufputzen nur 1 Energiewürfel. Sie muss Erfahrungsstufe 8 erreichen, um ihre Spezialfähigkeit auf Stufe 2 zu bringen und um 2 Special Ops gleichzeitig helfen zu können. Um 3 Special Ops gleichzeitig helfen zu können wird Fähigkeitsstufe 3 (Erfahrungsstufe 20) benötigt.

VERRÄTER MODUS

NUR FÜR 3-6 SPIELER

COUNTDOWN Special Ops kann auch mit einem oder zwei Verrätern gespielt werden. Diese Variante ist dann ein kooperatives Spiel mit einer Portion Misstrauen, welche für noch mehr Spannung sorgt. Der VERRÄTER MODUS kann nur mit 3-6 Spielern gespielt werden. Spielen 3-4 Spieler mit, so gibt es einen Verräter; bei 5-6 Spielern gibt es 2 Verräter.



Es gibt 7 Rollenkarten: 5 Patrioten und 2 Verräter.

- 3-4 Spieler spielen mit einem Verräter: Nimm alle 7 Rollenkarten und lege eine Verräter-Rollenkarte zurück in die Spielschachtel; nimm die andere Verräter-Rollenkarte und ergänze so viele Patrioten-Rollenkarten, bis für jeden Spieler eine Karte in dem Rollenstapel ist. Mische die 3-4 Karten und lasse jeden Spieler verdeckt eine Karte ziehen. Jeder Spieler darf nur seine eigene Rollenkarte anschauen;
- 5-6 Spieler spielen mit einem oder zwei Verrätern. Nimm eine Verräter-Rollenkarte heraus und mische die anderen 6 Karten. Jetzt füge der ersten Verräter-Rollenkarte so lange verdeckt Karten hinzu, bis ein Stapel aus Karten entsteht, die der Spieleranzahl entsprechen (5 oder 6). Mische die 5-6 Karten und lasse jeden Spieler verdeckt eine Karte ziehen. Jeder Spieler darf nur seine eigene Rollenkarte anschauen.

Ziel des Spieles

Das Ziel der Verräter unterscheidet sich von dem der Patrioten. Die Verräter wollen die Mission scheitern lassen. Am Ende einer Mission gibt es einen Showdown, in dem alle Spieler die Möglichkeit haben einen Spieler des Verrates zu bezichtigen. Aus diesem Grund müssen die Verräter während der Mission vorsichtig operieren.

Showdown

Nachdem die Mission beendet wurde, haben alle Spieler die Chance über die anderen Spieler abzustimmen, mit dem Ziel den oder die Verräter zu entlarven. Zunächst werden nicht verwendete Rollenkarten offen auf den Tisch gelegt,

damit ersichtlich ist wie viele Verräter im Spiel sind. Nun wählt jeder Spieler einen Mitspieler aus, von dem er glaubt dass er ein Verräter ist. Währenddessen dürfen die Spieler natürlich diskutieren. Sobald die Mehrzahl der Spieler sich für einen Spieler entschieden haben, wird die Rollenkarte des betreffenden Spielers aufgedeckt. Wird ein Verräter auf diese Weise enttarnt, gibt es +3 Punkte für die Missionswertung. Wird hingegen ein Patriot des Verrates bezichtigt, so sinkt die Missionswertung um -2 Punkte. Sobald alle Verräter enttarnt wurden endet der Showdown. Die Patrioten haben bei einer positiven Missionswertung gewonnen; ist die Missionswertung null oder darunter haben der oder die Verräter gewonnen.

Kein Friendly-Fire

Es ist zu keiner Zeit gestattet andere Special Ops, sei es durch direkten Beschuss oder durch den Einsatz einer Spezial-Fähigkeit, zu verletzen. Der Verräter muss also seine Sabotage nur durch die Beeinflussung des Teams bei Diskussionen und Entscheidungen vorantreiben.

KAMPAGNE

Einführung

Es ist möglich eine Serie von Missionen zu spielen. Das nennt man dann Kampagne. Auf diese Art ist es den Special Ops möglich ihre Fähigkeiten weiter zu entwickeln und damit im Stande zu sein, Missionen mit einem Bedrohungslevel von 2 oder 3 zu bestehen. Die Special Ops müssen sich ihren Weg durch Bedrohungskarten mit steigendem Bedrohungslevel bahnen. Alle Ziele werden gefährlicher und schwieriger zu erreichen.

Tip: Entwirf deine eigene Kampagne sobald du Erfahrungen gesammelt hast und Einzelmission der Stufe 2 und 3 gespielt hast

Einführung der Unterstützungskarten

Für eine Kampagne erhalten die Special Ops 4 zufällig ausgewählte Unterstützungskarten. Diese Unterstützungskarten dürfen jederzeit eingesetzt werden. Jede Unterstützungskarte kann nur einmal eingesetzt werden und wird danach direkt abgeworfen. Die Unterstützungskarten sollten aber mit Bedacht eingesetzt werden, da zu keinem Zeitpunkt neue Unterstützungskarten zur Verfügung gestellt werden.

Geschosskontrolle verwenden

Die Geschosskontrollkarten werden wie in einer Einzelmission verwendet. Sie stehen für jede Mission erneut bereit.

Empfohlene Kampagnen

- Bomb Missionen in überfüllten Gebieten: Shopping mall, Train station und Stadium.
- Top-Terroristen eliminieren: Warehouse, Harbor und Energy plant.
- Freedom mission: befreien die Geiseln an Cruise Ship, Metropolis und Government office.

Erfahren Spieler könne die Kampagne schwerer gestalten

Sie entfernen hierzu die obersten 10 oder 20 Bedrohungskarten vom Bedrohungskarten-Stapel. Jetzt werden Stufe 2 und 3 Bedrohungskarten schneller erreicht und die Kampagne wird erheblich schwerer.

Wähle Deine Ziele und ziehe eine zufällige Ortskarte

Bereite Deine Mission in den folgenden Schritten vor:

1. Wähle die Art der Mission (Bombenentschärfung, Geiselrettung oder Eliminierung von Top-Terroristen);
2. Sortiere die Ortskarten nach ihren Stufen und mische jede Stufe getrennt von der anderen. Ziehe jetzt eine Karte aus jedem Stapel (je eine Level 1, Level 2 und Level 3 Karte), und lege die so gezogenen Karten zu einem Stapel zusammen. Die Karten sollen in der Reihenfolge Level 1, Level 2 und Level 3, von oben nach unten, liegen. Decke dann die oberste Karte (Level 1) auf und schau sie an;

Spielübersicht

Die Spieler wählen einen Missionstyp: Bombenentschärfung, Geiselrettung oder Eliminierung von Top-Terroristen wie zuvor erwähnt. Das Stufe 1 Szenario wird wie eine Einzelmission vorbereitet, währenddessen wählen die Spieler ihre Special Ops aus. In einer Kampagne bekommen die Special Ops Unterstützung durch 4 sogenannte Unterstützungskarten, welche sie zu Beginn der ersten Mission erhalten. Sobald die erste Mission erfolgreich abgeschlossen wurde, wird das Stufe 2 Szenario vorbereitet und mit dem gleichen Missionstyp absolviert. Bereite den Bedrohungs-kartenstapel vor wie im Abschnitt **Bedrohungsstapel vorbereiten** beschrieben. Sollte die zweite Mission auch erfolgreich sein, wird die dritte Mission analog zur zweiten vorbereitet. Die in der Kampagne verwendeten Unterstützungskarten, welche zur Bewältigung von heiklen Momenten dienen, können nur einmal eingesetzt werden.

Hinweis: Eine Kampagne erfolgreich abzuschließen ist nicht einfach, und es wird empfohlen zuerst Erfahrungen in Einzelmissionen zu sammeln.

Vorbereitungen für eine Kampagne

1. Verwende den Aufbau für eine Einzelmission;
2. Entscheidet, welche Ops die Kampagne absolvieren sollen. **WICHTIG:** Das Team kann während einer Kampagne nicht verändert werden;
3. Platziere einen weißen Würfel auf der ersten Position der Spezialfähigkeiten-Entwicklungsleiste;
4. Füge die Unterstützungskarten dem Spiel hinzu: Mische das Unterstützungskartendeck und halte es verdeckt. Ziehe nun 4 Unterstützungskarten und lege sie aufgedeckt neben dem Missionsdeck.

Nach der ersten (bzw. zweiten) Einzelmission einer Kampagne

Sofern die Mission erfolgreich war, treten die gleichen Special Ops, wenn auch nun mit mehr Erfahrung, in der nächsten Mission der Kampagne an. Bevor die nächste Mission startet werden folgende Schritte durchlaufen:

1. **Regenerieren:** Nach einer Mission regenerieren Special Ops ihre Gesundheit und ihre Energie. Sollte ein Special Op weniger als 2 Gesundheitswürfel besitzen, werden sie auf 2 aufgefüllt. Dasselbe gilt für die Energiewürfel;
2. **Bedrohungsstapel vorbereiten :** Nimm alle nicht aufgedeckten Bedrohungs-karten, sowie alle aufgedeckten, aber nicht ausgeschalteten Terroristen aus der letzten Mission und bilde einen Stapel daraus. Fülle den gerade gebildeten Stapel mit Karten von dem noch nicht verwendeten Bedrohungs-kartenstapel auf, bis die Anzahl der Ortskarte erreicht ist. Mische die Bedrohungs-karten nun und nutze diese Karten für den Missionsaufbau der nächsten Mission.

WICHTIG: Spiele auf der richtigen Stufe

Wenn Du die erste Mission einer Kampagne spielst, verwende die Werte der Stufe eins auf der Zielkarte. Bei der zweiten Mission verwende die Werte der Stufe 2, und für die letzte Mission der Stufe 3 eben diese Werte. Diese Karten kommen aus dem Bedrohungsstapel, dessen Bedrohungslevel sich „automatisch“ anpasst.

SZENARIOS

Ein Szenario spielen

Wenn spezielle vorbereitete Szenarios gespielt werden sollen, sind hier 3 vorbereitete Szenarios. Szenarios sind Kampagnen mit einem speziellen Aufbau. Sobald der der Aufbau abgeschlossen ist, werden die beteiligten Special Ops ausgesucht und die Mission bzw. das Szenario begonnen.

1. Operation Ace

Die Ziele der Operation lauten: Eliminiere eine Terrorzelle in einem „Warehouse“. Schalte Top-Terroristen in einem „Terrorist camp“ aus. Zerstöre ein in einem stillgelegten „Energy plant“ gelegenes Labor innerhalb deines Landes. Finde die Terroristenführer und erledige sie.



Orte

Die unten aufgeführten Ortskarten werden in der angegebenen Reihenfolge verwendet. Die Stufe 1 Karte offen ausgelegt, und die Mission wird aufgebaut:

- Stufe 1: Warehouse
- Stufe 2: Terrorist camp
- Stufe 3: Energy plant

Bedrohungslevel

Operation Ace wird unter schwierigen Umständen absolviert. Nachdem der Bedrohungsstapel vorbereitet wurde, werden die obersten 5 Karten entfernt um dies zu repräsentieren.

2. Operation Bomberjack

Das Ziel der Operation Bomberjack ist die Lokalisierung und Entschärfung von Bomben an verschiedenen Orten mit hohem Zivilistenvorkommen und damit potentiell hohen zivilen Verlusten. Die Operation beginnt in einem Einkaufszentrum, bevor es gilt Bomben in einem Bahnhof zu entschärfen, und schließlich die Bomben in einem ausverkauften Stadion zu entschärfen, hoffentlich gerade rechtzeitig um die versammelten Fans vor dem Schlimmsten zu bewahren.



Orte

Die unten aufgeführten Ortskarten werden in der angegebenen Reihenfolge verwendet. Die Stufe 1 Karte offen ausgelegt und die Mission wird aufgebaut:

- Stufe 1: Shopping Mall
- Stufe 2: Train station
- Stufe 3: Stadium

Bedrohungslevel

Operation Bomberjack wird unter schwierigen Umständen absolviert. Nachdem der Bedrohungsstapel vorbereitet wurde, werden die obersten 10 Karten entfernt um dies zu repräsentieren.

3. Operation Civilization

Das Ziel der Operation Civilization ist die Befreiung von Geiseln aus der Hand von Terroristen an verschiedenen belebten Orten. Stellt sicher, dass Ihr schnell handelt, und Terroristen schnell ausschaltet. Nur so könnt ihr Opfer unter den Zivilisten vermeiden. Zunächst müssen die Geiseln auf einem mittelgroßen "Cruise ship" gerettet werden, anschließend stehen die Geiseln in "Metropolis" im Vordergrund. Nachdem diese beiden Missionen bewältigt wurden, steht jedoch die schwierigste Aufgabe an. Der Präsident wurde gefangen genommen und muss nun schnellstmöglich gerettet werden.



Orte

Die unten aufgeführten Ortskarten werden in der angegebenen Reihenfolge verwendet. Die Stufe 1 Karte offen ausgelegt und die Mission wird aufgebaut:

- Stufe 1: Cruise ship
- Stufe 2: Metropolis
- Stufe 3: Government Office

Threat level

Operation Civilization wird unter sehr schwierigen Umständen absolviert. Die Terroristen sind sehr stark geworden, und das totale Chaos muss durch die Rettung des Präsidenten verhindert werden. Nachdem der Bedrohungsstapel vorbereitet wurde, werden die obersten 15 Karten entfernt um dies zu repräsentieren. Jetzt sind nur noch 20 Stufe 1 Bedrohungskarten im Bedrohungsstapel.

Hinweis der Designer

Solltet ihr dieses Szenario bestehen, könnt Ihr sehr stolz auf Euch sein. Bitte kontaktiert "The Game Master" per Email an info@thegamemaster.nl oder besucht die unsere Webseite www.thegamemaster.nl für weitere Herausforderungen.



Unterstützungskarten



Adrenalinschub: Alle Special Ops bekommen 1 Energiewürfel. Sollte ein Special OP bereits 3 Energiewürfel besitzen, so bekommt er keinen.



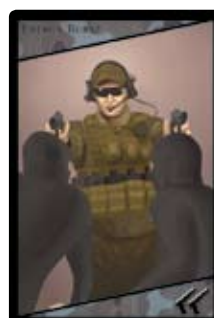
Große Waffe: Ein Special Op bekommt für einen Angriff +3 auf seinen Angriffswert. Aktiviere diese Karte nur vor dem Würfelwurf.



Auslöschchen: Entferne einen aufgedeckten Terroristen aus einer Zone deiner Wahl.



Kugelsichere Weste: Alle Terroristen und / oder Top-Terroristen in einer Zone deiner Wahl erhalten, bis zum Ende der Runde, -1 auf ihren Zielfertigkeit.



Energieschub: 1 Special OP kann 2 Terroristen und / oder Top-Terroristen für nur 1 Energiewürfel gleichzeitig angreifen. Der Special OP wirft für jeden Terroristen oder Top-Terroristen je einen Würfel.



Erste-Hilfe-Paket: Heile einen Special OP, nimm dazu einen Gesundheitswürfel aus dem Vorrat. Diese Karte kann nur auf einen bereits verwundenen Special OP gespielt werden, der zu heilende Special OP muss sich hierfür zurückziehen.



Granate: 1 Special OP kann eine Granate in eine benachbarte Zone werfen. Wirf 1 Würfel und addiere die Zielfertigkeit des Special OPs um den angezielten Schaden zu ermitteln. Diese Aktion bringt KEINE Erfahrungspunkte.



Hubschrauber Landung: Beginne die Mission in einer Zone deiner Wahl. Diese Karte kann nur zu Beginn einer Mission gespielt werden.



Infrarotsicht: Jeder Special OP addiert bis zum Rundenende +1 auf seine Zielfertigkeit.



Schild: Vereitere einen Angriff eines Terroristen oder Top-Terroristen. Diese Karte kann nur vor dem Angriff des Terroristen oder Top-Terroristen gespielt werden.



Scharfschützengewähr: 1 Special OP kann bis zum Rundenende Terroristen und / oder Top-Terroristen in benachbarten Zonen angreifen. Jeder auf diese Weise ausgeschaltete Terrorist und / oder Top-Terrorist bringt aber nur 1 Erfahrungspunkt.



Tränengas: Jeder Terrorist und / oder Top-Terrorist in einer Zone deiner Wahl erleidet, bis zum Rundenende, einen Malus von -1 auf seinen Verteidigungswert.

Danksagung

Die Designer haben es sehr genossen, dieses Spiel zu entwickeln. Während des großen Abenteuers ein 100% modulares, durch viele Tests und mathematische Berechnungen, ausbalanciertes Spiel zu entwickeln haben wir viele enthusiastische Testspieler kennen gelernt. Wir möchten gerne allen, die zur Realisierung dieses Spieles beigetragen haben, danken. Zu Beginn möchten wir Marcel van Vliet, der ziemlich früh involviert wurde, danken. Wir möchten ebenso Willeke Christiaans, Robert Petersen, Ron Huising und Tol Ghrisov für ihren Input während des G5-Treffens in Zwolle danken. Des Weiteren möchten wir den folgenden Spielergruppen danken, da es so viele Tester waren, dass sie mehrere Seiten füllen würden. Speziell wollen wir uns für die Beiträge der Roll the Dice, Spelvereniging Blauw, Het Geel Pionneke, The Alphen Games Guild, der Testspieler des Outpost Antwerpen, der Testspieler auf der SPIEL`12 und dem Spielzentrum Herne für ihren Input und ihren Beitrag zu diesem Spiel, bedanken. Und letzte, aber nicht mindest möchten wir danken Florian Stommel und Björn Schlünder für die Übersetzung der Regeln zu Deutsch.

Mitwirkende

Spiel Design:	Hans van Tol & Gertjan Oomis
Zeichnungen:	George Patsouraris
Grafikdesign:	Gertjan Oomis
Verlag:	The Game Master

© 2011-2013 All rights reserved by The Game Master, The Netherlands.

























Nach dem Kauf

Sollten irgendwelche Fragen zu Countdown: SPECIAL OPS aufkommen, so solltest Du zunächst die Webseite von "The Game Master" www.thegamemaster.nl zu Rate ziehen. The Game Master liegt viel daran, Spiele in höchste Qualität auszuliefern. Sollte es trotzdem einmal dazu kommen, das Spielmaterial fehlt, so wenden Sie sich bitte an Ihren lokalen Spielehändler, dieser kann den für Sie zuständigen Distributor kontaktieren, damit Sie die fehlenden Teile schnellst möglich erhalten.

The Game Master wird im Falle von Regelfragen eine „Häufig gestellte Fragen“-Sektion auf der Webseite bereitstellen. Bitte besuche unsere Webseite für weitere Informationen über Erweiterungen, neue Szenarios, neue Kampagne, usw. zu erhalten.



SYMBOLE

<p>Special OP Zeigt an, dass diese Karte ein Special Op ist. Dieses Symbol befindet sich auch auf 5 der Agenda Karten.</p> 	<p>Erfahrungspunkte Dieses Symbol befindet sich auf Terroristen-, Top-Terroristen- und auf Bombenkarten. Die Nummer zeigt an wie viele Punkte die Special Ops, nach der Beseitigung der Bedrohung, unter sich aufteilen dürfen.</p> 	<p>Top-Terrorist Zeigt an, dass diese Karte ein Top-Terrorist ist und /oder zu dem Top-Terroristenbedrohungsstapel gehört. Top-Terroristen werden wie Terroristen behandelt, aber sind stärker und haben eine höhere Stufe</p> 
<p>Intel Dieses Symbol ist auf dem Geheimagenten aufgebracht. Der Geheimagent deckt eine oder mehrere Karte(n) in angrenzenden Zonen auf. Jede Karte kostet einen Energiewürfel.</p> 	<p>Missionsbewertungspunkte Dieses Symbol ist auf den Hauptzielen und Zivilisten aufgedruckt. Die Nummer zeigt an, wie viele Missionsbewertungspunkte die Special Ops gewinnen oder verlieren können.</p> 	<p>Geisel Zeigt an, dass diese Karte eine Geisel ist und /oder zum Geiselzielstapel gehört. Geiseln müssen zu einem Ausgang eskortiert werden. Geiseln werden vor einem bzw. statt eines Special Ops attackiert.</p> 
<p>Bombe Dieses Symbol findet sich auf Zeitbomben und bezieht sich ebenfalls auf die Spezialfähigkeit des Bombenexperten. Die Bomben des Zielstapels haben ebenfalls ein solches Symbol.</p> 	<p>Explodiert Dieses Symbol ist auf Bomben aufgedruckt. Die Nummer zeigt an wie viele Missionsbewertungspunkte die Special Ops verlieren, sofern es der Bombenexperte nicht schafft die Bombe rechtzeitig zu entschärfen.</p> 	<p>Sprengfalle Zeigt an das diese Karte eine Sprengfalle ist. Sprengfallen verletzen Special Ops und töten Zivilisten und Geiseln. Manchen Geiseln tragen Sprengfallen, die nur sie selbst töten und Special Ops verletzen. NUR EINMAL</p> 
<p>Handgranate Dieses Symbol ist auf dem „Buster“ aufgebracht. Der Buster kann eine Granate in eine angrenzende Zone werfen. Der Angriffswert der Granate wird mit Hilfe eines oder mehreren Würfel(n) bestimmt.</p> 	<p>One Shot Dieses Symbol ist auf Top-Terroristenkarten abgedruckt. Der Top-Terrorist muss eliminiert werden, bevor er zurückfeuern kann. Wenn die Ops dabei versagen, entkommt er, und die Ops verlieren Punkte in der Missionswertung.</p> 	<p>Attrappe Zeigt an das diese Karte ein Attrappe ist. Attrappen sind nur im Bombenbedrohungsstapel enthalten und werden sofort abgeschmissen, sobald sie aufgedeckt wurden.</p> 
<p>Heilung Dieses Symbol ist auf dem Medic aufgebracht. Der Medic heilt durch ein Feuergefecht verletzte Special Ops oder gibt zusätzliche Energie in einem Feuergefecht.</p> 	<p>Flucht Dieses Symbol ist auf Top-Terroristen aufgedruckt. Die Nummer zeigt an, wie viele Missionsbewertungspunkte die Special Ops verlieren, sofern der Top-Terrorist entkommt.</p> 	<p>Terrorist Zeigt an, dass diese Karte ein Terrorist oder ein Verräter (Rollenkarte) ist. Terroristen müssen von den Special Ops eliminiert werden. Manche Terroristen haben besondere Fähigkeiten.</p> 
<p>Scharfschütze Dieses Symbol ist auf der Karte des Scharfschützen und auf denen von Terroristenscharfschützen abgebildet. Der Scharfschütze kann von angrenzenden Zonen aus angreifen. Terroristen mit dieser Fähigkeit können das Feuer auf den Scharfschützen erwidern, und sie greifen die Geheimagentin an, wenn sie von ihr aufgedeckt werden.</p> 	<p>Blockiert Dieses Symbol ist auf Geiselkarten abgedruckt. Der Special Op, welcher die Geisel führt, kann nicht an Feuergefechten teilnehmen. Die Spezialfähigkeiten können jedoch – mit Ausnahme der des Scharfschützen – verwendet werden.</p> 	<p>Zivilist Zeigt an, dass es sich bei dieser Karte um einen Zivilisten handelt. Zivilisten werden von Terroristen zuerst erschossen. Die Special Ops verlieren Punkte in der Missionswertung für jeden getöteten Zivilisten.</p> 
<p>Tarnung Dieses Symbol ist auf der Charakterkarte des Scouts abgebildet. Der Scout kann heimlich eine zusätzliche Zone betreten und dabei einen anderen Special Op mitnehmen.</p> 	<p>Eliminiert Dieses Symbol ist auf Zivilisten- und Geiselkarten abgedruckt. Wenn diese von den Terroristen eliminiert werden verlieren die Special Ops Punkte in der Missionswertung</p> 	<p>Unterstützung Zeigt an, dass es sich bei dieser Karte um eine Unterstützungskarte handelt. Unterstützungskarten werden nur in Kampagnen und im Verrätermodus verwendet.</p> 
<p>Gesundheit Zeigt an, wie viele Lebenspunkte ein Special Op hat. Manche Terroristen haben dieses Symbol ebenfalls. Es zeigt auch die Stärke iner Sprengfalle an.</p> 	<p>Erstschlag Zeigt an, dass der Terrorist den Erstschlag hat. Treffen die Special Ops auf einen solchen Terroristen, so feuert dieser zuerst auf die Special Ops.</p> 	<p>Agenda Zeigt an, dass es sich bei dieser Karte um eine Agendakarte handelt. Diese werden nur im Verrätermodus verwendet.</p> 
<p>Energie Dies zeigt die Anzahl der Energiepunkte an, welche der Special Op aktuell hat. Dieses Symbol findet sich auch auf Bomben; die Nummer darauf zeigt an, wieviel Energie zum Entschärfen ausgegeben werden muss.</p> 	<p>Bazooka Zeigt an, dass dieser Terrorist eine Bazooka führt. Betritt ein Special Op eine Zone mit einem so ausgerüsteten Terroristen, würfelle. Jeder Op mit einer Nummer gleich oder niedriger diesem erwürfelten Wert verliert einen Lebenspunkt. NUR EINMAL PRO RUNDE</p> 	<p>Kugel Zeigt an, dass es sich bei dieser Karte um eine Geschosskontrollkarte handelt. Diese können den Angriffswurfs eines Ops modifizieren. Du kannst Geschosskontrollkarten nach dem Würfelwurf einsetzen. Tust Du dies, so setze den Punkte-markierer zwei Felder nach rechts</p> 
<p>Angriff Dies ist der Angriffswert eines (Top-)Terroristen. Außerdem markiert es die Zielfertigkeit eines Special Ops.</p> 	<p>Zusätzlicher Terrorist (Vor Gefecht) Dieses Symbol ist auf einigen Terroristen- und Top-Terroristenkarten abgedruckt. Bevor die Special Ops angreifen, decke Karten des Bedrohungsstapels auf, bis Du einen Terroristen aufdeckst. Diesen müssen die Special Ops ebenfalls eliminieren. NUR EINMAL PRO RUNDE</p> 	
<p>Verteidigung Dies ist der Verteidigungswert eines (Top-)Terroristen. Die Special Ops müssen ein Würfelergebnis gleich oder höher diesem Wert erreichen, um diesen Gegner auszuschalten.</p> 	<p>Zusätzlicher Terrorist (Nach Gefecht) Dieses Symbol ist auf einigen Terroristen- und Top-Terroristenkarten abgedruckt. Bevor die der Gegner zurückfeuert, decke Karten des Bedrohungsstapels auf, bis Du einen Terroristen aufdeckst. Diesen müssen die Special Ops ebenfalls eliminieren. NUR EINMAL PRO RUNDE</p> 	 <p>© 2011-2013 All rights reserved by The Game Master, The Netherlands.</p>