



## Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

*Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig & Sven MarQuordt*

## HIJACKED (1-4 SPIELER)

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Auslage:**  
Es dürfen **maximal 5 Karten** in deiner **Auslage** liegen!
- **Bedingungen:**  
Um Passagiere/Piloten zu befreien, musst Du die **Bedingungen** ihrer Karte erfüllen bzw. abgeben: **Mindest-Vertrauen** und **Forderungsmarker**.
- **Boni (Wertungsleiste):**  
Du erhältst den Bonus, wenn dein Punktemarker **genau** auf dem Feld **stehen bleibt**.
- **Bonusplättchen:**  
Dürfen **jederzeit** einmalig eingesetzt werden.
- **Farben:**  
Es gibt **5 Farben** von Passagierkarten: **grau, blau, grün, gelb** und **rot** Karten.

**Rote Karten können nicht gegen Geiseln eingetauscht werden!**

- **Forderungsmarker:**  
**Nahrung, Krypto, Medizin & Joker.** Zahle **Forderungsmarker** für **Bedingungen** von Passagierkarten, um den **Wert eines Würfels** um je  $\pm 1$  zu verändern (auch  $6 > 1$ ) oder **jederzeit**, um je **1 Punkt** zu erhalten.
- **Medaillen erhalten:**  
**Keine Aktion.** Wer **zuerst** die Zielvorgabe erfüllt, erhält die **Medaille**. Sie darf **jederzeit** (auch in der Schlusswertung) gegen **Punkte** getauscht werden.
- **Passagiere/Piloten retten:**  
Tausche **jederzeit** (auch im Zug anderer Spieler) **2/3 gleichfarbige** Passagierkarten aus deiner **Auslage** gegen eine Figur aus dem Flugzeug.

*Jeder gerettete Passagier/Pilot bringt sofort 3/5 Punkte.*

- **Reservieren:**  
Lege 1 ungenutzten Würfel eines beliebigen Werts auf eine **aufgedeckte Passagierkarte**, um sie für die nächste Runde zu **reservieren**.

*Als Mitspieler kannst Du die **Reservierung auflösen**, indem Du 1 Würfel, der mindestens den Wert des **Reservierungswürfels** zeigt, aus gibst. Die **Bedingungen** der Karte müssen dafür erfüllt sein. Der **Reservierungswürfel** geht an seinen Besitzer zurück.*

*Bei Spielende gibt jede noch **reservierte Karte -3 Punkte!***

- **Vertrauen:**  
**Vertrauen** ist eine **Bedingung**, um Passagierkarten spielen zu können. **Vertrauen** wird in 10%-Schritten verändert.

### SPIELABLAUF

Jede Runde ist in **3 Phasen** aufgeteilt. **Aktionsphase, Polizei-phase & Rundenende.**

#### [ 1 ] AKTIONSPHASE

In dieser Phase führen alle im Uhrzeigersinn je 1 Zug aus. In deinem Zug **wirfst** Du deine Würfel, **aktivierst Aktionen** mit 1-2 Würfeln und nimmst abschließend deine Würfel wieder **zurück**.

#### [ I.I ] PASSAGIERKARTEN AUSWÄHLEN

*Mind. 1 Würfel musst Du in deinem Zug für etwas **anderes** einsetzen, als eine Passagierkarte auszuwählen!*

#### [ 1 ] EINE KARTEN AUSWÄHLEN (VERDECKT/AUFGEDECKT)

- **Verdeckt:** Setze 1 Würfel mit dem Wert ein, der auf der Rückseite der Karte angegeben ist. Decke die Karte dann auf!

*Hast Du gerade eine **verdeckte rote Karte** gewählt, **musst** Du diese in Schritt 3 spielen!*

- **Aufgedeckt, nicht reserviert:**  
Zahle 1 Würfel eines beliebigen Werts.
- **Aufgedeckt, von dir selbst reserviert:**  
Kostet keinen Würfel. Nimm stattdessen den **Reservierungswürfel** wieder zurück.
- **Aufgedeckt, von anderem Spieler reserviert:**  
Kostet 1 Würfel, der mindestens den Wert des **Reservierungswürfels** zeigt.

*Der **Reservierungswürfel** geht an seinen Besitzer zurück.*

#### [ 2 ] BENACHBARTE PASSAGIERKARTEN AUFDECKEN

Decke die Karten **links und rechts** der gewählten Passagierkarte auf, falls noch nicht geschehen.

***Rote Karten** haben in diesem Schritt **keinen Effekt**.*

#### [ 3 ] GEWÄHLTE PASSAGIERKARTE SPIELEN / ABWERFEN

Die gewählte Passagierkarte wird sofort **gespielt oder abgeworfen**. Anschließend musst Du die **Auslage** wieder **auffüllen**.

*Hast Du in Schritt 1 eine **verdeckte rote Karte** gewählt, **musst** Du diese nun spielen!*

- **Spielen:**  
Die **Bedingungen** müssen erfüllt sein. Das **Mindestvertrauen** muss bestehen und Du musst die **Forderungsmarker** der Entführer zahlen können. Anschließend legst Du die Karte aufgedeckt in deine **Auslage**.

*Spielst Du eine **rote Karte**, büßt ihr **10% Vertrauen** ein.*

*Für das Spielen von Karten in die **Auslage** gibt es **keine Punkte!***

- **Abwerfen:**  
Kann eine Karte nicht gespielt werden, weil die **Bedingungen** nicht erfüllt sind, kommt sie auf den Ablagestapel. Jede abgeworfene Karte wird **sofort mit 1 Punkt** für den Rettungsversuch belohnt.

*Du darfst eine Karte auch dann **abwerfen** (um **1 Punkt** zu erhalten) selbst wenn Du die **Bedingungen** erfüllst.*

#### [ 4 ] BELIEBIGE PASSAGIERKARTE RESERVIEREN

**Optional:** Nachdem Du die **Auslage** wieder aufgefüllt hast, darfst Du **1 beliebige Passagierkarte reservieren**.

#### [ I.II ] RESERVIERTE KARTE AUSWÄHLEN

*In diesem Zug stehst dir nur 1 Würfel zur Verfügung, da Du den zur **Reservierung** genutzten Würfel erst am Rundenende zurück bekommst.*

Die im vorherigen Zug **reservierte** Karte kann nun ausgewählt werden (sofern die **Reservierung** nicht von anderen Spielern aufgehoben wurde).

*Kannst Du die **Bedingungen** der Karte nicht erfüllen, wird sie für **1 Punkt** abgeworfen.*

#### [ I.III ] VERTRAUEN AUFBAUEN

Ziehe **1-3 zufällige** Spielstein **nacheinander** aus dem Beutel.

- **Grüner Spielstein:**  
Der Spielstein kommt in die **Auslage**. **Erhalte 1 Punkt**. Du darfst weiter ziehen (bis zu 3x).
- **Roter Spielstein:**  
Die Entführer brechen das Gespräch sofort ab. Lege den Spielstein zurück in den Beutel.

*Hast Du **beim 1. Versuch** den **roten** Spielstein gezogen? **Erhalte 1 Punkt** als Trostpreis.*

#### 100% VERTRAUEN AUFBAUEN

Wer das **Vertrauen auf 100% bringt**, erhält den **Stern**. Dieser ist bei Spielende **5 Punkte** wert.

*Sinkt das **Vertrauen unter 100%**, **verlierst** Du den **Stern** wieder!*

#### [ I.IV ] ENTFÜHRER UMSTIMMEN

Jeder umgestimmte Entführer ist bei Spielende **Punkte** wert.

- Platziere deine Würfel über dem gewählten Entführer.
- Platziere deine Kommunikationsscheibe unter dem Entführer.

*Die Kommunikationsscheibe repräsentiert deine **Direktverbindung** zum Entführer.*

Der Umstimmungsmarker wird um 1 Stufe gedreht. Jedes Mal, wenn Du den Marker um 1 Stufe drehst, erhältst Du **1 Punkt**. Sobald der Entführer **4x umgestimmt** wurde, erhält der aktuelle Spieler seine Karte und legt sie vor sich ab und lege (falls vorhanden) einen neuen Entführer nach.

*Brichst Du die **Direktverbindung** vorzeitig ab, wird deine **Kommunikationsscheibe** entfernt. Der **Umstimmungsmarker** bleibt jedoch liegen.*

*Nachdem ein Entführer **erfolgreich umgestimmt** wurde, **sinkt** das **Vertrauen** der Entführer um **20%**!*

#### [ I.V ] DEN EINSATZTRUPP ZURÜCKZIEHEN LASSEN

**Voraussetzung:** Alle Spieler haben **dieselbe** Punktzahl!

Setze die Würfel ein und ziehe den Einsatztrupp sofort **um 2 Felder** zurück.

- Alle **nicht** aktiven Spieler erhalten sofort **2 Punkte**.
- Der aktive Spieler zieht **2 Bonusplättchen** (statt Punkte) und wählt davon 1. Das andere wird aus dem Spiel entfernt.
- Der aktive Spieler setzt seinen **Daumen-Marker** um 1 Feld auf der Leiste vor, falls möglich.

#### [ I.VI ] FORDERUNGSMARKER ERHALTEN

Setze **1 passenden Würfel** ein, um **1 Forderungsmarker** zu nehmen.

#### [ I.VII ] BONUSWÜRFEL NEHMEN

Erhalte einen **Bonuswürfel** für die **nächste Runde**.

### [ II ] POLIZEIPHASE

Der Einsatztrupp der Polizei rückt 1 Feld auf das Flugzeug vor.

### [ III ] RUNDENENDE

Die Partie endet, falls eine der Endbedingungen erfüllt ist:

- **Unterhändler erfolgreich:** Mind. 1 Unterhändler hat mind. 3 Passagiere und 1 Piloten gerettet.

*Spielt die laufende Runde noch zu Ende.*

- **Flugzeug wird gestürmt:** Der Einsatztrupp erreicht das letzte Feld und stürmt das Flugzeug.

*Die Partie endet sofort, alle Spieler haben verloren.*

### SCHLUSSWERTUNG

- **Punkte** der Wertungsleiste.
- **Punkte** für **Boni** und **Medaillen**.
- **1 Punkt** pro **Forderungsmarker**.
- **5 Punkte** für den Stern.
- **Punkte** für umgestimmte Entführer.
- **-3 Punkte** für Passagierkarte in deiner **Auslage**.
- **-3 Punkte** für jede noch **reservierte** Karte.
- **Punkte** für Daumen-Marker.