



RED NOTICE

- Eine Million oder hinter Gittern -

**Taucht ein in eine spannende
Verfolgungsjagd rund um die Welt!**

Schlüpft in die Rolle von **Angela Farbank**,
einer genialen Fälscherin, die die Welt bereist,
um gefälschte Schecks einzulösen,

oder in die von **Jessah Hope**,
einer unerbittlichen FBI-Agentin, die davon träumt,
Farbank hinter Gitter zu bringen...

Täuschen und Vorausdenken
bestimmen diese mitreißende
Verfolgungsjagd.

Können Sie eure Gegnerin entlarven,
bevor es zu spät ist?

Übersicht und Spielziel



Runde für Runde, treten **Angela Farbank** und **Jessah Hope** gegeneinander an - und versuchen als Erste ihr persönliches Ziel zu erreichen, um das Spiel zu gewinnen.



Als Angela, bereist du die Welt und löst gefälschte Schecks im Gesamtwert von 1.000.000 \$ ein. Auf deiner eigenen Weltkarte verfolgst du heimlich jede deiner Bewegungen. Wirst du gefasst, helfen dir deine falschen Identitäten bei der Flucht.

Als Jessah, ist es dein Ziel, Angelas falsche Identitäten zu entlarven indem du sie aufspürst und ein für alle Mal festnimmst, bevor sie ihren Plan durchzieht. Dabei kannst du auf die nahezu unbegrenzten Ressourcen des FBI zählen: Mit jedem eingelösten Scheck statten dich deine Vorgesetzten mit neuen Mitteln aus.



Jede Runde werden 4 Aktionskarten zufällig aufgedeckt. Sie bestimmen, welche Möglichkeiten dir und deiner Gegenspielerin offenstehen. Legt abwechselnd eure Aktionstoken aus, plant wann und wie ihr handelt, und handelt dann die Aktionen nach dem Wert der gespielten Token ab.



Spielmaterial



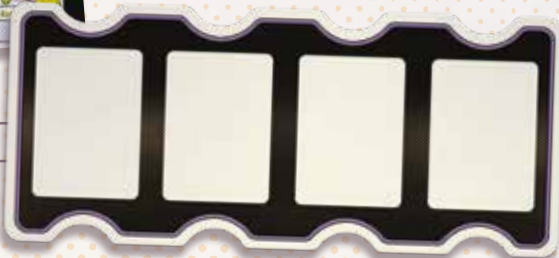
1 Spielplan



1 Aktionstableau

12 Aktionskarten

1 Initiativtoken



18 Schecks



Für Angela (Fälscherin)

9 Aktionstoken



1 Charakter-Meeple



1 Sicherheits-
marker



6 Identitäts-
plättchen



1 persönliches Spielertableau
(Rückseite der Spielschachtel)

Für Jessah (FBI-Agentin)

9 Aktionstoken



1 Charakter-Meeple



6 Radartoken



4 Barrieretoken



10 Upgrade-Karten



Spielaufbau



Entscheidet (oder lost aus), wer in die Rolle von **Angela (Fälscherin)** und wer in die von **Jessah (FBI-Agentin)** schlüpft.

A Legt den Spielplan zwischen euch, die Sicherheitsleiste zeigt zu **Angela** **B**.
Anschließend bereitet ihr jeweils das Spielmaterial für euren Charakter vor.



Angela

Nimm die 9 Aktionstoken deiner Farbe, mische sie und lege sie verdeckt vor dich, ohne sie anzuschauen **C**. Nimm zufällig 2 deiner 6 Identitätsplättchen und lege sie offen aus **D**. Die anderen kannst du beiseite legen, sie werden im Spiel nicht mehr gebraucht. **Angela** schlüpft in diesem Spiel nur in zwei ihrer Rollen.
Für deine erste Partie als Fälscherin empfehlen wir die Identitäten **Journalistin** und **Pilotin**. Stelle deinen Sicherheitsmarker auf das Feld 2 der entsprechenden Sicherheitsleiste **E**. Drehe die Spielschachtel um und stelle sie vor dir auf, sodass die auf der Rückseite aufgedruckte Weltkarte für dich sichtbar ist. Der Deckel dient als Sichtschutz, um deine Bewegungen vor deiner Gegnerin zu verbergen. Nimm schließlich deinen Meeple und halte ihn griffbereit **F**.



Jessah

Nimm die 9 Aktionstoken deiner Farbe, mische sie und lege sie verdeckt vor dich, ohne sie anzuschauen **G**. Lege die 4 Barrieretoken und die 6 Radartoken mit der weißen Seite nach oben vor dir ab, um einen Vorrat zu bilden **H**. Mische die Upgrade-Karten, lege sie verdeckt als Stapel auf die dafür vorgesehene Stelle neben dem Spielplan **I**. Decke 2 Upgrade-Karten neben dem Nachziehstapel auf **J**.
Nimm schließlich deinen Meeple und halte ihn griffbereit.

Legt das Aktionstableau parallel zum Spielplan aus. **K**.

Mischt die Aktionskarten und legt sie verdeckt als Stapel neben den Aktionstableau **L**.

Mischt die Schecks und teilt jeder von euch verdeckt 3 Karten aus. Die restlichen kommen als Stapel neben den Spielplan **M**.



Jessah

Stelle deinen Meeple in einer Stadt eines Kontinents auf dem Spielplan auf, dessen Farbe mit einem deiner 3 Schecks übereinstimmt **N**.

Zeige diesen Scheck deiner Gegnerin, lege ihn dann unter den Scheckstapel **M**.

Die verbleibenden 2 Schecks sind deine Starthand **O**.

Lege 2 Radartoken mit der weißen Seite nach oben auf 2 Kontinente deiner Wahl **P**.
Das Netz ist gespannt...

Angela

Stelle deinen Meeple verdeckt hinter dem Sichtschutz auf deinem persönlichen Spielertableau auf, in einer Stadt, deren Kontinent dieselbe Farbe hat wie einer deiner 3 Schecks **Q**.

Zeige diesen Scheck deiner Gegnerin und lege ihn dann unter den Scheckstapel **M**.

Jessah (FBI-Agentin) kennt deinen Startkontinent, aber nicht deine genaue Position. Die verbleibenden 2 Schecks sind deine Starthand **R**.

Angela hat zu Beginn des Spiels immer die Initiative. Lege den Initiativtoken mit deiner Charakterseite nach oben auf deine Seite des Aktionstableaus **S**.

Die Jagd kann beginnen!



Ziel des Spiels



Für die Fälscherin Angela
Löse Schecks im Gesamtwert
von mindestens 1.000.000 \$ ein -
und verschwinde mit deiner Beute.

► siehe Seite 11

Die Partie läuft über mehrere Runden,
bis eine von euch ihr Ziel erreicht:



Für die FBI-Agentin Jessah
Fasse Angela 3-mal. Die ersten
beiden Male deckst du ihre falschen
Identitäten auf - beim dritten Mal
hast du die Jagd gewonnen.

► siehe Seite 13

Spielablauf

Jede Runde besteht aus drei Phasen:

1. Planung

2. Aktionsphase

3. Vorbereitung der nächsten Runde

Alle drei Runden werden die Aktionskarten und Aktionstoken
zurückgesetzt, d.h. zusammengefügt und neu gemischt.

1. Planung

Zieht die 4 obersten Aktionskarten und legt sie offen auf das Aktionstableau, beginnend auf der Seite des Initiativtokens.

Nimm 3 deiner noch verfügbaren Aktionstoken, verdeckt, ohne sie deiner Gegenspielerin zu zeigen.

Legt abwechselnd, beginnend mit der Initiativ-Spielerin, je einen Token verdeckt neben eine Aktionskarte. Auf jedem Platz kann nur 1 Token liegen. Du darfst nicht beide Seiten derselben Karte mit deinen eigenen Token belegen.

Wenn beide Spielerinnen ihre 3 Token gelegt haben, geht es weiter zur nächsten Phase.



Angela muss ihren letzten Token legen.

3 Plätze sind noch frei, aber nur 2 kommen in Frage: du darfst dich nicht deinem eigenen Token gegenüberstellen.

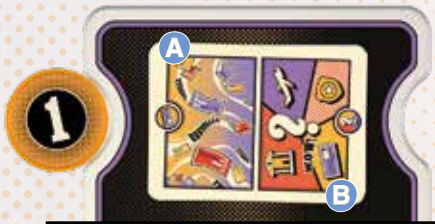
2. Aktionsphase

Handelt die Aktionskarten der Reihe nach ab, beginnend auf der Seite des Initiativtokens. Deckt dabei jeweils nur die Aktionstoken der aktuellen Karte auf - die der nächsten Karten bleiben noch verdeckt.

Je nach Konfiguration können sich 0, 1 oder 2 Token neben einer Karte befinden.

 **0 Token:** diese Karte wird übersprungen. Weiter zur nächsten.

 **1 Token:** Die Besitzerin führt beide Aktionen der Karte aus. Zuerst die Aktion auf ihrer Seite, dann die gegenüberliegende.



Jessah deckt ihren ersten Token auf, eine 1. Da kein gegnerischer Token neben der Karte liegt, führt sie beide Aktionen aus: zuerst die Scheck-Aktion auf ihrer Seite **A**, dann dank des Jokers auf der gegenüberliegenden Seite **B** eine Aktion ihrer Wahl.

 **2 Token:** Vergleicht die Werte der 2 Aktionstoken. Wer den höheren Wert hat, führt sofort beide Aktionen aus, beginnend auf der eigenen Seite. Sobald beide Aktionen ausgeführt sind, darf die Gegenspielerin noch eine einzige Aktion ausführen: die auf der Seite ihres Aktionstokens.

Angela hat einen Token mit höherem Wert. Sie ist als Erste an der Reihe und führt beide Aktionen aus, beginnend mit ihrem Token. Sie beginnt mit einer Bank-Aktion und führt anschließend eine Bewegung aus.

Jessah kann dann in ihrem Zug eine Bewegung ausführen.



○ = ○ Gleichstand: Haben beide denselben Wert, führt jede Spielerin nur die Aktion auf ihrer eigenen Seite aus.
Die Initiativ-Spielerin ist immer zuerst dran.



Jede Spielerin besitzt einen speziellen **POW!** - Token, ohne Zahlenwert. Wird er aufgedeckt, hebt er den gegenüberliegenden Token der Gegenspielerin auf: du führst dann beide Aktionen der Karte alleine aus, wie bei einem einzigen gelegten Token.

Spiele beide ihren **POW!**-Token beiderseits derselben Karte, gilt Gleichstand, abgehandelt wird nach den normalen Gleichstandsregeln.

Die Aktionen

Auf den Karten gibt es 4 Aktionen: Scheck, Bank, Sicherheit und Bewegung. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.

Es gibt auch eine Joker-Aktion, mit der du eine beliebige dieser 4 Aktionen ausführen darfst.

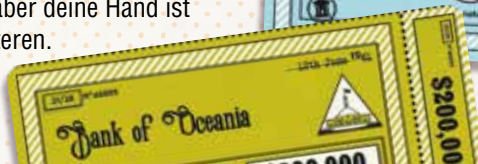


Alle Aktionen sind freiwillig. Wenn du eine Aktion durchführen darfst, es aber nicht kannst oder nicht möchtest, überspringe sie einfach. Sobald eine Aktionskarte vollständig abgehandelt ist, kommt die nächste dran.



Scheck

Für jedes abgebildete Symbol auf der Karte nimmst du einen Scheck vom entsprechenden Stapel und nimmst ihn verdeckt auf die Hand. Du kannst nie mehr als 5 Schecks auf der Hand haben. Musst du einen Scheck nehmen, aber deine Hand ist bereits voll, nimmst du einfach keine weiteren.





Bank

Du kannst einen (und nur einen) Scheck von deiner Hand einlösen. Dazu musst du dich in einer Stadt befinden, die dieselbe Farbe hat wie der einzulösende Scheck. Lege ihn offen auf den Tisch.



Wert der Schecks und ihre Effekte

Unabhängig von deinem Charakter gelten folgende Effekte, sobald du einen Scheck einlöst:

Löst du einen Scheck im Wert von **100.000 \$** ein, darfst du sofort **1 Bewegung** nach den normalen Regeln durchführen. (siehe Punkt Bewegung).

Löst du einen Scheck im Wert von **200.000 \$** ein, erhält **Jessah** eine Upgrade-Karte. Das FBI zieht die Schlinge enger.

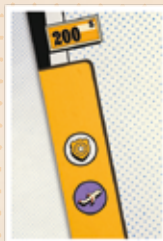
Jessah und die Upgrade-Karten



Immer wenn ein Charakter, egal welcher, einen 200.000 \$ Scheck einlöst, erhält **Jessah** eine der 2 ausliegenden Upgrade-Karten. Der Charakter, der den Scheck eingelöst hat, darf die Karte auswählen.

Jessah nutzt den Effekt sofort. Die nicht gewählte Upgrade-Karte scheidet dauerhaft aus dem Spiel aus.

Permanente Upgrade-Karten  bleiben vor **Jessah** liegen und Karten mit Soforteffekten  werden nach einmaligem Einsatz abgeworfen. Deckt anschließend 2 neue Upgrade-Karten auf. Ist der Stapel leer, deckt ihr keine neuen auf: Ab jetzt erhält **Jessah** bei jedem 200.000 \$ Scheck stattdessen 1 Sicherheitsaktion und 1 Bewegungsaktion, wie auf dem Spielplan angegeben.



Da **Angela** gerade einen 200.000 \$ Scheck eingelöst hat, erhält **Jessah** eine Upgrade-Karte, ausgewählt von ihrer Gegnerin.

Angela wählt die Karte aus und gibt **Jessah** «Next-Gen-Radar». Die andere Upgrade-Karte scheidet dauerhaft aus dem Spiel aus. Da es die letzten 2 verfügbaren Upgrade-Karten waren, erhält **Jessah** beim nächsten eingelösten 200.000 \$ Scheck stattdessen 1 Sicherheitsaktion und 1 Bewegungsaktion.

Angela

Wenn du einen Scheck einlöst, musst du angeben, in welcher Stadt du dich befindest. Damit wird deine Position kurz sichtbar.

Zu jedem Zeitpunkt der Partie gilt: Erreicht oder überschreitet der Gesamtwert deiner eingelösten Schecks 1.000.000 \$, gewinnst du sofort.



Ich bin in Kalkutta!



Angela befindet sich in Kalkutta und besitzt einen Scheck, der in Asien eingelöst werden kann. Mit der Bankaktion löst sie diesen Scheck ein, legt ihn offen aus und verrät damit ihre Position an Jessah.



Sicherheit

Diese Aktion unterscheidet sich je nachdem, ob du **Angela** oder **Jessah** spielst.

Jessah

Für jedes Sicherheitssymbol auf der Karte (1 oder 2) kannst du eine **Barriere** ODER einen **Radar** auf dem Spielplan platzieren.



Barriere: Lege einen Barrieretoken mit der weißen Seite nach oben auf eine Straße zwischen zwei Städten. Es verhindert, dass **Angela** diese Straße benutzt. Pro Straße darf nur eine Barriere liegen. Insgesamt hast du 4 Stück davon.

Mit einer Sicherheitsaktion kannst du eine bereits liegende Barriere auf eine andere Straße verschieben.





Radar: Lege einen Radartoken mit der weißen Seite nach oben auf einen der 6 vorgesehenen Plätze des Spielplans. Jeder Radar überwacht **Angela's** Bewegungen auf dem entsprechenden Kontinent. Pro Platz darf nur ein Radar liegen.

Jessah erhält 2 Sicherheitstoken. Sie vermutet **Angela** in Nordamerika und legt dort ein Radar aus **A**.

Dann blockiert sie die Strecke zwischen Los Angeles und Tokio mit einer Barriere **B**, ein Fluchtweg weniger für die Fälscherin.



Angela

Jedes Sicherheitssymbol rückt deinen Sicherheitsmarker um ein Feld auf der Leiste des Spielplans vor. Du kannst **zu jedem beliebigen Zeitpunkt der Partie** 2 Sicherheitspunkte ausgeben, um eine Barriere oder einen Radar mit der weißen Seite nach oben vom Spielplan zu entfernen. Der Token kommt zurück in den Vorrat. Token auf der schwarzen Seite können nicht entfernt werden.



Angela will sich bewegen. Bevor sie aufbricht, gibt sie 2 Sicherheitspunkte aus und entfernt die Barriere zwischen Helsinki und Ulaanbaatar.

Du kannst nie mehr als 4 Sicherheitspunkte ansammeln: überschüssige Punkte verfallen. Du darfst jedoch 2 Punkte ausgeben, unmittelbar bevor du neue erhältst, um das Maximum nicht zu überschreiten.



Bewegung

Jedes Bewegungssymbol (1 oder 2) auf der Aktionskarte erlaubt es dir, von einer Stadt in eine benachbarte zu ziehen. Alle Verbindungen sind auf den Spielplänen (Weltkarte und Fälschertableau) eingezeichnet. Tokio und Los Angeles sind dabei direkt verbunden. Aus taktischen Gründen kannst du auf einzelne oder alle Bewegungen verzichten.

Je nach Charakter gelten besondere Regeln.

Jessah

Jedes Mal wenn du eine neue Stadt betrittst, durchsuchst du sie nach **Angela**. Sie muss dir ehrlich antworten, ob sie dort ist.

Hinweis: Möchtest du die Stadt durchsuchen, in der du dich bereits befindest, bevor du sie verlässt, musst du dafür eine Bewegung einsetzen.

1 Fall: Angela ist nicht in der Stadt...

Setze deine Aktionen normal fort (zum Beispiel wenn du noch Bewegungen übrig hast).

2. Fall: Angela ist in der Stadt...

Du fängst sie sofort! Die laufende Aktion endet damit. Hat **Angela** noch mindestens ein Identitätsplättchen, muss sie eines davon opfern, um zu entkommen. Sie wendet den Effekt sofort an (siehe Seite 16) und dreht das Plättchen dann verdeckt um.

Dieses Identitätsplättchen wurde vom FBI entlarvt. **Angela** kann es nicht mehr einsetzen.



Jessah ist in Port Douglas und kann 2 Bewegungen durchführen. Sie setzt die erste ein, um Port Douglas zu durchsuchen. Da **Angela** nicht dort ist, zieht sie weiter nach Auckland und entlarvt die Fälscherin. **Angela** entscheidet ihre Identität als Pilotin einzusetzen und flieht sofort 3 Felder weiter.

Angela startet mit 2 Identitätsplättchen, die du vor der endgültigen Verhaftung entlarven musst.

Um zu gewinnen, musst du **Angela** drei Mal im Laufe des Spiels fangen.





Angela

Alle deine Bewegungen markierst du heimlich mit deinem Meeple auf deinem persönlichen Spielertableau ein, hinter dem Sichtschutz, fern von **Jessah**'s Blick: Beachte dabei die Sicherheitsmaßnahmen, die **Jessah** eingesetzt hat.

Barrieren

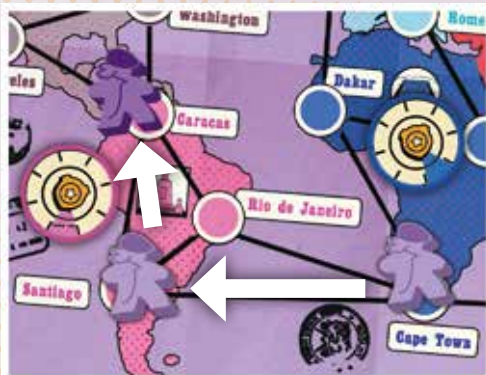
Du kannst niemals eine Straße benutzen, die durch eine Barriere blockiert ist.

Radare

Betrittst du eine Stadt auf einem - durch ein Radar überwachten - Kontinent, löst du ihn aus und deaktivierst ihn. Am Ende deiner Bewegung(en) musst du **Jessah** alle ausgelösten Radare und deren Reihenfolge nennen. Sie kommen zurück in den Vorrat; außer schwarze Radare, sie sind permanent und bleiben liegen.

Du musst nicht angeben, welche Städte du besucht hast oder zu welchem Zeitpunkt du die Radare ausgelöst hast.

Durchquerst du mehrere Städte desselben überwachten Kontinents, löst du das Radar nur einmal aus, da das erste Auslösen es bereits deaktiviert.



Angela ist am Kap und kann 2 Bewegungen durchführen, wobei Afrika und Südamerika unter Radarüberwachung stehen.

Angela zieht zuerst nach Santiago, dann nach Caracas. Am Ende ihres Zuges teilt sie mit, dass sie das Radar in Südamerika ausgelöst hat (einmal), und legt es zurück in den Vorrat.

Achtung! Du löst kein Radar aus, wenn...

... du einen Kontinent verlässt: es zählt nur das Betreten einer Stadt auf einem anderen Kontinent.

... **Jessah** ein Radar auf einem Kontinent plazierte, auf dem du dich bereits befindest: Es gilt erst, wenn du erneut eine Stadt auf diesem Kontinent betrittst.

... du deine Bewegungen nicht nutzt und stehen bleibst: Du musst **Jessah** nicht mitteilen, ob du dich bewegt hast oder nicht.

Hinweis: Du kannst eine Bewegung einsetzen, um an Ort und Stelle zu bleiben und so absichtlich ein Radar auszulösen und es zu deaktivieren.

3. Vorbereitung der nächsten Runde

Dreht den Initiativtoken auf die andere Seite und legt ihn auf die Seite des Charakters, der nun die Initiative übernimmt.

Werft die 4 gespielten Aktionskarten offen ab. Legt alle gespielten Aktionstoken offen beiseite - ihr könnt sie jederzeit ansehen, um zu wissen, welche Token eurer Gegenspielerin noch zur Verfügung stehen.

Startet anschließend eine neue Runde. Die Jagd geht weiter...

Alle drei Runden, wenn alle 9 Aktionstoken und die 12 Aktionskarten aufgebraucht sind, wird alles zurückgesetzt. Mischt eure Token verdeckt, ohne sie anzusehen, und bildet den Aktionskartenstapel neu.

Das Spiel endet sofort, sobald eine von euch ihr Ziel erreicht:

Spielende



Die Fälscherin Angela hat Schecks im Wert von mindestens 1.000.000 \$ eingelöst - und ist mit ihrer Beute über alle Berge...

► siehe Seite 11

Die FBI-Agentin Jessah hat Angela ein drittes Mal gefangen, nachdem sie alle ihre Identitäten verloren hat. Sie konnte Angela endlich hinter Gitter bringen!

► siehe Seite 13



In dieser Anleitung wird die weibliche Form verwendet – immerhin haben wir es hier mit einer Fälscherin und einer Agentin zu tun. Alle anderen Spielenden sind natürlich ebenso herzlich willkommen!

Autoren: Gautier de Cottreau & Baptiste Laurent / **Illustration:** Amélie Guinet /
Deutsche Ausgabe: AllGo-Games, Sébastien Albert-Gondrand & Claudia Schrapel

Baptiste dankt Gautier, dass er ihn weiterhin unterstützt, seiner Tochter Barbara für die Schmollereien nach Niederlagen, Laetitia dafür, dass sie ihn gewinnen lässt, Mathieu und Matthieu für ihr stets treffendes Feedback, Amélie für das wunderbare Universum, das sie erschaffen hat, den Freunden vom Cafetière-Team sowie Dolmaur, Gatsby, Marijke und Brendah, den Zuschauern von Cafetière TV.

Gautier dankt Baptiste, der trotz seiner Wortspiele weiter mit ihm arbeitet, und Amélie für diese großartige künstlerische Leistung. Ein herzliches Dankeschön an alle Freunde vom Cafetière-Team sowie an Calie, Rémy, Cyril, Christine, Bruno, Shadow und alle Zuschauer von Cafetière TV. Und natürlich: Danke an alle Testerinnen und Tester, die das Spiel gespielt haben.

Beschreibung der Identitätsplättchen von Angela

Sofern nicht anders angegeben, gelten bei Bewegungen durch Effekte auf den Identitätsplättchen die normalen Barriere- und Radarregeln.

Zur Erinnerung: Deine Sicherheitspunkte kannst du jederzeit einsetzen, auch mitten in einem Identitätseffekt.



Anwältin

Entferne vom Spielplan 1 Barrietoken und 1 Radartoken, die auf ihrer weißen Seite liegen. Führe anschließend bis zu 2 Bewegungen durch.



Journalistin

Führe bis zu 2 Bewegungen aus. Du kannst Barrieren einfach durchqueren. Radare werden dadurch weder ausgelöst noch deaktiviert, unabhängig von ihrer Farbe. Du musst **Jessah** nicht sagen, ob du eine Barriere passiert hast.



Geheimagentin

Führe bis zu 2 Bewegungen aus, und setze dann deinen Sicherheitsmarker auf 4.



Ärztin

Zieh 2 Schecks und führe anschließend bis zu 2 Bewegungen aus.



Geschäftsfrau

Zerstöre eine permanente Upgrade-Karte, die **Jessah** vor sich liegen hat. Deren Effekt wird sofort aufgehoben. Führe anschließend bis zu 2 Bewegungen aus.

Hinweis: Zerstörst du als Angela die Upgrade-Karte **Permanente Einheiten**, wählst du selbst, welcher Radar und welche Barriere vom Spielplan entfernt wird.



Pilotin

Führe bis zu 3 Bewegungen aus. Nichts und niemand hält Angela auf!