

Zwei-Spieler-Variante für Mission Nr. 65

Missionsspezifische Spielvorbereitung

1. Fügt **3 rote Drähte** hinzu.
2. Entfernt sowohl die **Charakterkarte „Doppel-Strahler“** als auch die **Ausrüstungskarte „Doppel-Strahler“ (10)**.
3. Beide Spieler füllen ihre Ständer.
4. Mischt die **12 Zahlenkarten** und verteilt **zufällig 3 Karten offen** an jeden Ständer, sodass jeder Spieler **6 Zahlenkarten** hat, die in **2 Gruppen zu je 3 Karten** angeordnet sind, eine Gruppe pro Ständer.
5. Jeder Spieler markiert erst jetzt **1 Draht**.

Sonderregeln für diese Mission

Wenn du an der Reihe bist:

1. Wähle einen deiner beiden Ständer aus.
2. Führe einen **zulässigen Schnitt** an diesem Ständer durch.
 - Ein Schnitt ist zulässig, wenn eine **diesem Ständer zugewiesene Zahlenkarte** mit dem von dir durchtrennten Draht übereinstimmt.
 - Wenn mit keinem der beiden Ständer ein zulässiger Schnitt möglich ist, **schiebe den Zünder um 1 Schritt vor**.
3. Beende deinen Zug, indem du **eine deiner Zahlenkarten** an den anderen Spieler weitergibst.
 - Die Karte muss von einem **deiner** beiden Ständer stammen.
 - **Du** weist die Karte **einem der Ständer des anderen Spielers** zu.
 - Diskussionen sind nicht erlaubt.

Hinweise

- Die Sonderregeln gelten nicht für **rote Drähte**.
- Nachdem alle 4 Drähte einer **Zahlenkarte** durchtrennt wurden, kannst du die Karte zur besseren Übersicht umdrehen. Umgedrehte Karten dürfen am Ende deines Zuges weiterhin weitergegeben werden.
- **Ausrüstungskarte Thermoskanne (11)**: Überspringe deinen gesamten Zug (kein Durchtrennen, kein Vorrücken des Zünders und keine Weitergabe von Karten).
- Für einen Solo-Schnitt, der sich **über beide Ständer erstreckt**, reicht es aus, wenn **einer** der Ständer die passende **Zahlenkarte** hat.