

FREELANCER HEXXAGON

IN DEN HÖHLEN DES GOLEMKÖNIGS



In den Höhlen des Golemkönigs ist ein Einführungsspiel in die Welt von Freelancer Hexxagon. Das vollständige Spiel besteht aus einem 160-seitigen Regelbuch mit zahlreichen zusätzlichen Helden-typen und Optionen sowie einer kompletten Kampagne. Beim vollständigen Spiel übernimmt ein Spielleiter die Moderation – dadurch erhöhen sich die Spannung, die Dramatik und die Aktionsmöglichkeiten der Spieler um ein Vielfaches. Die Freelancer-Grundregeln finden Sie als kostenloses downloadbares PDF auf www.freelancer-rpg.de.

Der böse Erzmagier Hexxagon hat eine seiner mächtigsten Kreaturen, den Golemkönig, ausgesandt, um Menschen einzufangen und für furchtbar Experimente zu misbrauchen. Wer kann ihn aufhalten? Niemand anderes als die Freelancer! Sie sind verwegenen Abenteurer, die sich mithilfe magischer Artefakte in legendäre Helden verwandelt haben, um in die Höhlen des Golemkönigs einzudringen und die Gefangenen zu befreien. Und wenn sie in der Zwischenzeit noch die Schatzkammern des Golemkönigs leer räumen, wird ihnen das sicher niemand übel nehmen.

Spielmaterialien

- Zum Spielen benötigen Sie neben diesem Poster:
- eine Handvoll **zwanzigseitige Würfel** (eine bestenfalls pro Spieler)
 - ein **Schachfigurenset**, um die Freelancer darzustellen, und außerdem eine **Menge** einfache Spielfiguren für die Monster (etwa 10 pro Spieler)
 - **Spielmarken** in Form von Glassteinen oder Münzen (etwa 20 Stück)

Das Ziel des Spiels

Dies ist ein **kooperatives** Spiel, d.h. alle Spieler arbeiten zusammen an der Erfüllung eines **gemeinsamen** Ziels. Das Spiel endet mit einem Sieg für die Spieler, wenn es ihnen gelingt, die Gefangenen zu befreien und mit ihnen aus der Festung des Golemkönigs zu entkommen. Für jeden Schatz, den sie erbeuten, erhalten sie Bonus-Siegpunkte, während die von ihnen benötigte Zeit in Form eines Punktabzugs zu Buche schlägt. Das Ziel ist es, mit möglichst vielen Siegpunkten aus den Höhlen zu entkommen, doch Vorsicht: Sollten am Ende einer Runde alle Freelancer **bewusstlos** sein (siehe unten), dann werden auch sie zu Gefangenen des Golemkönigs und haben das Spiel verloren. Ebenfalls verloren haben sie, wenn sie für die Befreiungsaktion mehr als 40 Spielrunden benötigen.

Spielvorbereitung

Wenn **vier oder mehr Spieler** an einem Spiel teilnehmen, steuert jeder von ihnen einen Freelancer, bei einem Spiel mit **zwei oder drei Spielern** steuert jeder von ihnen zwei Freelancer, beim **Solitarspiel** steuert ein Spieler eine beliebige Anzahl von Freelancern. Jeder Spieler legt für seine(n) Freelancer einen Typ fest, zur Auswahl stehen Paladin, Krieger, Ninja, Kampfmagierin und Barde. Die Freelancer und ihre Gegner können auf dem Spielfeld mit **Schachfiguren** dargestellt werden. Welcher Freelancer-Typ welcher Schachfigur entspricht, ist in seiner Beschreibung angegeben. Monster werden durch Schach-Bauern oder vergleichbar einfache Figuren angezeigt. Bei Spielbeginn stellen die Spieler ihre Freelancer in den Eingangs-Raum. Außerdem wird auf allen **blau** markierten Stellen des Spielfeldes eine **Spielmarke** platziert. In der Höhle des Golemkönigs werden Bauer-Figuren in Höhe der doppelten Anzahl Freelancer aufgestellt.

Lebenspunkte

Die **Lebenspunkte** eines Freelancers zeigen seinen Gesundheitszustand an und werden mit einer Spielmarke bei der Charakterbeschreibung angezeigt. Zu Beginn befinden sie sich auf dem Maximalwert. Während des Spiels verändern sie sich häufig, wobei sie jedoch niemals über den Maximalwert steigen oder unter 0 sinken können. Wenn mehrere Spieler den selben Freelancer-Typ steuern, werden ihre Lebenspunkte durch verschiedenfarbige Spielmarken angezeigt. Sinken die Lebenspunkte eines Freelancers auf 0, so wird er sofort **bewusstlos**. Er kann dann keine Bewegungen und Handlungen mehr durchführen, wird aber auch nicht mehr von Monstern angegriffen. Bewusstlose Freelancer können von einem Kollegen wiederbelebt werden, der sich dazu im selben Raum wie sie aufhalten und eine Handlung investieren muss. Die Lebenspunkte des Freelancer erhöhen sich auf 1 und er zählt nicht mehr als bewusstlos. Alternativ kann ein bewusstloser Freelancer auch von einem **Paladin** geheilt werden.

Fähigkeiten und Würfelproben

Während des Spiels kommt es immer wieder zu schwierigen Situationen, die ein Freelancer nur durch eine Kombination aus Können und Glück lösen kann. Das Können wird durch die **Fähigkeiten** des Freelancers dargestellt, während der Glücksfaktor mit einem Würfel simuliert wird. Dies wird als **Würfelprobe** bezeichnet. Eine Würfelprobe besteht immer aus der geforderten Fähigkeit, gefolgt von einem in Klammern angegebenen **Mindestwurf**. Dahinter ist angegeben, was bei einem **Erfolg** bzw. **Misserfolg** der Probe geschieht.

Beispiel: Kletterprobe (25). Erfolg: Das Feld darf betreten werden, Misserfolg: Das Feld darf nicht betreten werden, die Bewegung verfällt.

Es gibt die folgenden Fähigkeiten: Verteidigung, Feuerabwehr, Klettern, Schösserknacken. In jeder dieser Fähigkeiten verfügt ein Freelancer über einen bestimmten Zahlenwert, der in seiner Beschreibung angegeben ist (der Feuerabwehrwert steht als **roter** Wert in Klammern hinter dem Verteidigungswert). Je höher diese Zahl, desto besser.

Beispiel: In der Beschreibung des Kriegers ist angegeben, dass er beim Spielwert Klettern über einen Zahlenwert von 14 verfügt.

Um die Würfelprobe durchzuführen, wirft der Spieler einen Würfel und addiert den Zahlenwert, den sein Freelancer in der geforderten Fähigkeit hat. Das Gesamtergebnis wird nun mit dem Mindestwurf der Probe verglichen. Fällt es gleich oder höher aus als der Mindestwurf, so ist die Würfelprobe gelungen. Fällt es niedriger aus, so ist sie misslungen.

Beispiel: Der Spieler wirft einen Würfel, der als Ergebnis eine „8“ anzeigt. Die 8 wird zur 14 (dem Zahlenwert des Kriegers bei Klettern) hinzu addiert und ergibt ein Gesamtergebnis von 22. Dieser Gesamtwert liegt unter dem geforderten Mindestwurf von 25, also ist die Probe misslungen. Bei einer späteren Probe wirft der Spieler eine 12, was zusammen mit dem Zahlenwert von 14 eine 26 ergibt. Dieses Gesamtergebnis übertrifft den geforderten Mindestwurf, also ist die Probe gelungen.

Spezialfähigkeiten

Die Freelancer verfügen außerdem noch über Spezialfähigkeiten, die in ihrer Beschreibung angegeben sind. Sofern nichts anderes angegeben ist, können die Spezialfähigkeiten jede Runde eingesetzt werden und erfordern für ihren Einsatz keine Handlung. Ein Freelancer kann nicht von mehreren **Feuerschilden** und **Schutzboni** profitieren, es darf jedoch ein **Feuerschild** mit einem **Schutzbonus** kombiniert werden.

Schätze

Eine Schätze verleihen ihrem Träger einen Bonus auf ähigkeitwertwert oder andere besondere Fähigkeiten. Ein Schatz kann mit einer Handlung an einen anderen Freelancer abgegeben werden, der sich im selben Raum aufhält.

Spielrunde

In jeder Spielrunde werden die folgenden Phasen der Reihe nach durchgeführt, anschließend wird der Spielrundenmarker an der rechten Seite des Posters um ein Feld weiterbewegt und es beginnt die nächste Spielrunde.

1) Freelancer-Phase

In dieser Phase entscheiden die Spieler, welcher Freelancer als erstes an der Reihe ist. Nachdem dieser seine Bewegung und Handlung durchgeführt (bzw. darauf verzichtet) hat, sind die Freelancer der anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Zunächst hat ein Freelancer die Möglichkeit, sich mit einer **Bewegung** in einen angrenzenden Raum zu begeben. Anschließend darf er seine Handlung nutzen, um ...
... eine weitere Bewegung durchzuführen. Dies ist jedoch nur erlaubt, wenn sich in dem Raum, aus dem er sich herausbewegt, keine Monster aufhalten.
... die Sonderfunktion eines Raums zu aktivieren, die in der Beschreibung des Raums aufgeführt ist.
... eine Tür zu öffnen versuchen (siehe Türen).
... einen **Angriff** gegen Monster durchzuführen, die sich im selben Raum wie er aufhalten.

Angriff

Wenn ein Freelancer eine Angriffshandlung durchführt, muss er sich zunächst für eine Angriffsart entscheiden. Anschließend wird für jedes vom Angriff betroffene Monster eine **Verteidigungsprobe** gewürfelt. Der Mindestwurf entspricht dem **Präzisionswert** des Angriffs. Gelingt die Probe, so ist das Monster dem Angriff unbeschadet entgangen. Misslingt sie dagegen, so wurde das Monster getroffen und wird als Verlust vom Spielfeld entfernt. Monster, die mit dem Feuerball der Kampfmagierin angegriffen werden, benutzen für die Probe ihren in Klammern angegebenen **roten Feuerabwehrwert**.

2) Monsterphase

Jedes Monster, in dessen Raum sich mindestens ein Freelancer aufhält, führt einen Angriff durch. Sind **genauso viele** Monster wie Freelancer anwesend, so wird jeder Freelancer einmal angegriffen. Sind **weniger** Monster als Freelancer anwesend, so dürfen die Spieler entscheiden, welche Freelancer nicht angegriffen werden. Sind **mehr** Monster als Freelancer anwesend, so wird jeder Freelancer einmal angegriffen und die restlichen Angriffe dürfen von den Spielern beliebig verteilt werden – auch alle auf einen einzelnen Freelancer. Nachdem die Angriffe zugeweiht wurden, muss für jeden Angriff eine Verteidigungsprobe gewürfelt werden. Der Mindestwurf entspricht der **Kampfstärke** des Monsters. Bei Erfolg konnte der Angriff erfolgreich abgewert werden und verursacht keinen Schaden. Bei Misserfolg verliert der betroffene Freelancer Lebenspunkte in Höhe des **Schadenswerts** des Monsters.
• Befinden sich Monster in einem Raum, in dem sich keine oder nur bewusstlose Freelancer aufhalten, so wird ihre Anzahl automatisch um 1 angehoben. Ihre Gesamtzahl kann dadurch jedoch nicht über die doppelte Anzahl teilnehmender Freelancer steigen.

3) Schicksalsphase

In dieser Phase wird ein Würfel geworfen und das Ergebnis auf der **Schicksalstabelle** konsultiert.

Das Spielfeld

Das Spielfeld ist in **Räume** unterteilt. Es gibt große und kleine Räume. In einem **kleinen Raum** kann sich nur maximal ein Freelancer gleichzeitig aufhalten. Erst wenn der Freelancer den Raum verlassen hat, darf er von einem anderen Freelancer betreten werden. Kleine Räume werden nicht von Monstern betreten. In einem **großen Raum** dürfen sich beliebig viele Freelancer aufhalten, allerdings werden solche Räume auch gerne von Monstern heimgesucht.

Leitern: Kleine Räume mit dem Leiter-Symbol zeichnen sich durch eine komplizierte Kletterstrecke aus. Wenn ein Freelancer mit seiner Bewegung einen solchen Raum betreten will, ist eine **Kletterprobe** erforderlich. Der Mindestwurf ist als Zahlenwert beim Raum angegeben. Bei Erfolg kann der Freelancer den Raum betreten, bei Misserfolg bleibt er in seinem ursprünglichen Raum stehen und seine Bewegung verfällt. Wenn er in der selben Runde noch weitere Bewegungen hat, darf er weitere Versuche unternehmen, die Kletterstrecke zu meistern.

Flammen: Kleine Räume mit dem Flammen-Symbol enthalten eine gemeine Feuerfalle. Ein Freelancer, der sich in der Monsterphase in einem solchen Raum aufhält, muss eine **Feuerabwehrprobe (25)** ablegen. Bei Erfolg entgeht er dem Feuer unversehrt, bei Misserfolg verliert er 5 Lebenspunkte. Wird ein Freelancer durch diesen Schaden bewusstlos, so wird er in den großen Raum zurückversetzt, in dem er sich zuletzt aufgehalten hat.

Türen: Bei Spielbeginn liegt neben jeder Tür eine Spielmarke, die anzeigt, dass die Tür geschlossen ist und nicht passiert werden kann. Bei jeder Tür ist angegeben, wie sie sich öffnen lässt. Ist die Tür mit einem **Zahlenwert** versehen, so gibt dieser den Mindestwurf an, der bei einer **Schösserknackenprobe** erreicht werden muss. Die Probe darf von einem Freelancer versucht werden, der sich in einem an die Tür angrenzenden Raum aufhält und kostet ihn eine Handlung. Bei Erfolg wird die Spielmarke entfernt, bei Misserfolg bleibt sie liegen und die Handlung des Freelancers verfällt. Ist die Tür mit einem **Buchstaben** versehen, so muss der Hebel mit dem dazugehörigen Buchstaben umgelegt werden (siehe **Hebel**), um die Spielmarke zu entfernen. Sobald die Spielmarke bei einer Tür entfernt wurde, darf sie von den Freelancern passiert werden, um in den dahinter liegenden Raum zu gelangen.

Hebel: Hebel sind meist Bestandteil eines großen Raums. Jeder Hebel ist mit einem Buchstaben versehen; wird der Hebel umgelegt, so wird die mit dem selben Buchstaben markierte Tür geöffnet (siehe oben). Das Umlegen eines Hebels erfordert üblicherweise die Handlung eines Freelancers, der sich im selben Raum mit ihm aufhält, allerdings müssen oft noch weitere Bedingungen erfüllt sein, die in der Beschreibung des Raums aufgeführt sind.

Der untere Schatzraum enthält folgende Schätze:

- **Kiste mit Gold**, Punktwert 30
- **Magische Dietriche**, Schösserknacken +3, Punktwert 15
- **Kämpferamulett**, Nahkampfwaffen-Präzision +2, Punktwert 15



UNTERER SCHATZ-RAUM

Handlung: Der Freelancer darf sich einen der oben aufgeführten Schätze nehmen.

OBERER SCHATZ-RAUM

Handlung: Der Freelancer darf sich einen der oben aufgeführten Schätze nehmen.

SARKOPHAG-RAUM

Handlung: **Hebel betätigen.** Zwei Freelancer müssen in der selben Runde eine Handlung einsetzen und eine Schösserknackenprobe (25) bestehen, um den Hebel zu betätigen und Tür B zu öffnen.

Handlung: **Schnappt den Schatz der Mumien!** (siehe oben)

HEBEL-RAUM

Handlung: Wenn dem Freelancer eine Schösserknackenprobe (24) gelingt, öffnet sich Tür C.

Handlung: Der Freelancer darf sich einen der oben aufgeführten Schätze nehmen.

EINGANGS-RAUM

MONSTER: Zombies
Kampfstärke 20, Schaden 4, Verteidigung 10 (8)

Handlung: Wenn keine Monster im Raum sind, darf der Freelancer seine Lebensenergie auf den Maximalwert anheben.

FEUERGEISTER-RAUM

MONSTER: Feuergeister
Kampfstärke 22, Schaden 3, Verteidigung 10 (25)
Gegen die Angriffe der Feuergeister müssen **Feuerabwehrproben** gewürfelt werden.

Handlung: In dieser und der nächsten Spielrunde sind alle Flammen-Räume inaktiv.

GOLEM-RAUM

MONSTER: Golems
Kampfstärke 30, Verteidigung 8 (8), Schaden 4

Handlung: Ein beliebiger Freelancer erhält in sofort eine zusätzliche Handlung, die er wie bei den Handlungen beschrieben einsetzen kann.

SCHICKSALSTABELLE

Es wird ein Würfel geworfen und das gewürfelte Ergebnis durchgeführt.

- 1-4 **Explosion aus Licht und Finsternis:** Die Lebenspunkte aller Freelancer im Eingangs-Raum werden auf den Maximalwert angehoben. Anschließend werden, wenn sich im Eingangs-Raum keine Monster aufhalten, eine Anzahl Monster in Höhe der teilnehmenden Freelancer platziert. Halten sich dort bereits Monster auf, so wird ihre Anzahl stattdessen um 2 angehoben (maximal doppelte Anzahl teilnehmender Freelancer).
- 5-8 **Feuergeburts:** In der nächsten Runde verursachen die Flammen-Räume keinen Schaden. Wenn sich im Feuergeister-Raum keine Monster aufhalten, wird eine Anzahl Monster in Höhe der teilnehmenden Freelancer platziert. Halten sich dort bereits Monster auf, so wird ihre Anzahl stattdessen um 2 angehoben (maximal doppelte Anzahl teilnehmender Freelancer).
- 9-12 **Golembau:** In der nächsten Runde zählt der Golemkönig als abgelenkt. Wenn sich im Golem-Raum keine Monster aufhalten, wird eine Anzahl Monster in Höhe der teilnehmenden Freelancer platziert. Halten sich dort bereits Monster auf, so wird ihre Anzahl stattdessen um 2 angehoben (maximal doppelte Anzahl teilnehmender Freelancer).
- 13-16 **Koboldes:** Wenn sich im Kobold-Raum keine Monster aufhalten, wird eine Anzahl Monster in Höhe der teilnehmenden Freelancer platziert. Halten sich dort bereits Monster auf, so wird ihre Anzahl stattdessen um 2 angehoben (maximal doppelte Anzahl teilnehmender Freelancer).
- 17-19 **Spontane Teleportation:** Ein beliebiger Freelancer in einem großen Raum darf sich augenblicklich in einen anderen großen Raum teleportieren (der Raum des Golemkönigs ist davon ausgenommen).
- 20 **Rückschlag:** Eine von den Spielern ausgewählte Tür, die im bisherigen Spielverlauf bereits geöffnet wurde, schließt sich wieder (mit Spielmarke anzeigen).

| | | | |
|----|----|---|---|
| 11 | 10 | 9 | 8 |
| 7 | 6 | 5 | 4 |
| 3 | 2 | 1 | 0 |

KAMPFMAGIERIN

Lebenspunkte: 11
Verteidigung: 8 (8)
Klettern: 14
Schösserknacken: 12
Feuerschild: Die Kampfmagierin erhält einen Bonus von +10 auf ihren Feuerabwehrwert. Einmal pro Runde darf sie einem anderen Freelancer einen Bonus von +10 auf seinen Feuerabwehrwert verleihen.
Degen (Präzision 21)
Feuerball (Präzision 26)
Am Ende einer Runde bekommt die Kampfmagierin einen Feuerpunkt, bis zu einem Maximum von 4.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|

Jeder Angriff mit einem Feuerball verbraucht 4 Feuermarken. Die angegriffenen Monster müssen sich mit ihrem Feuerabwehrwert verteidigen. Der Feuerball betrifft bis zu sechs Monster gleichzeitig, aber jedes nur maximal einmal.

Der obere Schatzraum enthält folgende Schätze:

- **Kiste mit Edelsteinen**, Punktwert 40
- **Schutzamulett**, Verteidigung +2, Punktwert 15
- **Kletterstiefel**, Klettern +5, Punktwert 10
- **Feuerstab**, Entfacht einen Feuerball, der von seinem Träger als einmaliger Angriff genutzt werden darf. Punktwert 5

SCHNAPPT DEN SCHATZ DER MUMIEN!

Die Tür zu diesem Raum schließt sich und kann nur mit einer Schösserknackenprobe (30) wieder geöffnet werden. Im Raum erscheinen Mumien in Höhe der doppelten Anzahl am Spiel teilnehmender Freelancer.
MONSTER: Mumien
Kampfstärke 24, Schaden 5, Verteidigung 14 (8)
Wenn den Freelancern die Flucht aus dem Raum gelingt, erbeuten sie den **Schatz der Mumien** mit einem Punktwert von 60.

Der Hebel-Raum enthält folgende Schätze:

- **Juwelenarmband**, Punktwert 25
- **Edle Wandteppiche**, Punktwert 30
- **Heilamulett**. Der Träger darf sich zu einem beliebigen Zeitpunkt 5 Lebenspunkte heilen. Punktwert 15
- **Berserkerhandschuhe**. Der Träger darf bei jeder Angriffshandlung mit seiner Nahkampfwaffe einen zusätzlichen Angriff durchführen. Er darf einen Raum nur verlassen, wenn sich darin keine Monster aufhalten. Punktwert 10

RAUM DES GOLEMKÖNIGS

MONSTER: Arme des Golemkönigs
Kampfstärke 28, Schaden 3, Verteidigung 15 (12)
Am Ende jeder Monsterphase erhöht sich die Zahl der Monster um 1 (bis zum Maximalwert). Wenn der Golemkönig **abgelenkt** ist, führen seine Arme keine Angriffe durch und vermehren sich nicht.

Handlung: Wenn keine Monster im Raum sind und dem Freelancer eine Schösserknackenprobe (28) gelingt, öffnet sich die **Verliesstür** (siehe unten).

GEÖFFNETE VERLIESSTÜR

Sobald die Verliesstür geöffnet wurde, werden auf der Schicksalstabelle keine Würfelwürfe mehr gemacht. Das Spiel endet mit einem Sieg für die Freelancer, sobald sich im Eingangs-Raum, im Feuergeister-Raum und im Golem-Raum keine Monster mehr aufhalten.

| | | |
|----|----|----|
| 20 | 19 | 18 |
| 17 | 16 | 15 |
| 14 | 13 | 12 |
| 11 | 10 | 9 |
| 8 | 7 | 6 |
| 5 | 4 | 3 |
| 2 | 1 | 0 |

KRIEGER

Lebenspunkte: 20
Verteidigung: 17 (10)
Klettern: 14
Schösserknacken: 14
Waffenexperte: Der Krieger darf einmal pro Runde die erfolgreiche Verteidigungsprobe eines Monsters nochmal würfeln lassen. Das zweite Ergebnis gilt unwiderruflich.
Gesundheitsbonus: Wenn der Krieger von einem Paladin geheilt wird, erhält er bis zu 8 Lebenspunkte zurück.
Stoßspeer (Präzision 23)
Sturmgewehr (Präzision 18)
Handgranate (Präzision 22)
Das Sturmgewehr betrifft bis zu drei Monster, die Handgranate bis zu sechs Monster gleichzeitig, aber jedes nur maximal einmal.
Rapier (Präzision 20)
Maschinenpistole (Präzision 15)
Bei Angriffen gegen Zombies und Mumien erhöht sich die Präzision des Rapiers auf 28. Die Maschinenpistole betrifft bis zu drei Monster gleichzeitig, aber jedes nur maximal einmal.

| | | |
|----|----|----|
| 14 | 13 | 12 |
| 11 | 10 | 9 |
| 8 | 7 | 6 |
| 5 | 4 | 3 |
| 2 | 1 | 0 |

NINJA

Lebenspunkte: 14
Verteidigung: 13 (13)
Klettern: 24
Schösserknacken: 20
Ninja-Bewegung: Der Ninja darf, während er an der Reihe ist, eine Gratis-Bewegung durchführen, wenn sich in dem Raum, aus dem er sich herausbewegt, keine Monster aufhalten. Wenn er darüber hinaus eine Handlung in eine Bewegung verwandelt, stehen ihm in einer Runde also drei Bewegungen zur Verfügung!
Ninjato (Präzision 24)
Blitzpulver (Präzision 20)
Das Blitzpulver betrifft bis zu zwei Monster gleichzeitig, aber jedes nur maximal einmal. Selbst wenn ein Monster eine erfolgreiche Verteidigungsprobe gegen einen Angriff des Ninjas würfelt, wurde es durch den Angriff verwirrt und darf in der Monsterphase nicht angreifen. Der Golemkönig ist von dieser Wirkung nicht betroffen.

| |
|------|
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| -1 |
| -2 |
| -3 |
| -5 |
| -8 |
| -12 |
| -17 |
| -23 |
| -30 |
| -38 |
| -47 |
| -57 |
| -68 |
| -80 |
| -93 |
| -107 |
| -122 |
| -138 |
| -155 |
| -173 |
| -194 |
| -214 |
| -235 |
| -257 |
| -280 |
| (8) |