

IDEOLOGIEKARTEN



IDEOLOGIE: KAPITALISMUS

KAPITALISMUS: Ein wirtschaftliches System dessen wirtschaftliche Zukunft angetrieben wird durch privates Vermögen und wirtschaftliche Unabhängigkeit. Natürliches Wettbewerbsverhalten und öffentliche Interessen führen zu wirtschaftlicher Stärke und kulturellen Innovationen.

IDEOLOGISCHE MERKMALE

ANFANGSREGION: VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA

- 1. FREIES DENKEN:** Man beginnt das Spiel mit einem Fortschritt in *Innovation*.
- 2. INTERESSANTE KULTUR:** Einmal pro Runde, falls ein Gegenspieler einen kulturellen Konflikt gegen einen beginnt, darf man die erste kulturelle Einflusskarte, die der Gegner spielt umsonst zurückschlagen.
- 3. ISOLATIONISMUS:** Man darf keinen Krieg gegen eine andere Ideologie deklarieren. Falls man einen militärischen Konflikt an einer Stufe 2 (oder höher) Region beginnt, muss man eine zusätzliche militärische Einflusskarte ablegen.

RUNDENZUSAMMENFASSUNG:

Ressourcenphase (gleichzeitig)

- Einflusskarten ziehen

Tauschphase (in Reihenfolge)

- Einflusskarten austauschen

Entwicklungsphase (in Reihenfolge)

- Regionen entwickeln / Fortschritte erwerben

Auslandsphase (in Reihenfolge)

- Beeinflussen von unabhängigen Regionen

Konfliktphase (in Reihenfolge)

- Konflikte ausspielen

Diplomatiephase (gleichzeitig)

- Neue diplomatische Beziehungen festlegen

Beurteilungsphase (gleichzeitig)

- Regionen beurteilen

Reihenfolgephase (in Reihenfolge)

- Neue Reihenfolge festlegen



IDEOLOGIE: KOMMUNISMUS

KOMMUNISMUS: Ein Regierungssystem angeführt von einer kleinen Führungsgruppe deren Macht absolut ist, die sich aber darauf konzentriert die Wirtschaft der Nation zu planen, die Expansion in andere Regionen vorzubereiten und das Vermögen des Staates zu gleichen Teilen unter der Bevölkerung zu verteilen.

IDEOLOGISCHE MERKMALE

ANFANGSREGION: RUSSLAND

- 1. PLANWIRTSCHAFT:** Man beginnt das Spiel mit einem Fortschritt in *Industrie*.
- 2. TOTALITÄRES SYSTEM:** Am Ende der Beurteilungsphase, darf man beliebige gegnerische Einflusskarte an seinen kontrollierten Regionen mit entsprechenden Einflusskarten von der Hand ersetzen.
- 3. EISERNER VORHANG:** Wenn man einen wirtschaftlichen Konflikt an einer entfernten Region beginnt, muss man eine zusätzliche wirtschaftliche Einflusskarte ablegen (selbst wenn der normale Entfernungstribut durch den Fortschritt *Innovation* wegfällt).

RUNDENZUSAMMENFASSUNG:

Ressourcenphase (gleichzeitig)

- Einflusskarten ziehen

Tauschphase (in Reihenfolge)

- Einflusskarten austauschen

Entwicklungsphase (in Reihenfolge)

- Regionen entwickeln / Fortschritte erwerben

Auslandsphase (in Reihenfolge)

- Beeinflussen von unabhängigen Regionen

Konfliktphase (in Reihenfolge)

- Konflikte ausspielen

Diplomatiephase (gleichzeitig)

- Neue diplomatische Beziehungen festlegen

Beurteilungsphase (gleichzeitig)

- Regionen beurteilen

Reihenfolgephase (in Reihenfolge)

- Neue Reihenfolge festlegen

IDEOLOGIEKARTEN



IDEOLOGIE: FASCHISMUS

FASCHISMUS: Ein Regierungssystem geführt von einem absoluten Diktator, welcher die Gegner des Regimes durch militärische Macht und Schrecken unterdrückt. Die Befürworter dieses Systems werden normalerweise angetrieben durch die Überzeugung einer überlegenen Rasse anzugehören.

IDEOLOGISCHE MERKMALE

ANFANGSREGION: DEUTSCHLAND

- 1. MILITÄRISCHE AUSRICHTUNG:** Man beginnt das Spiel mit einem Fortschritt in *Taktik*.
- 2. BLITZKRIEG:** Jede Runde, wenn sie das Erstmal einen militärischen Konflikt beginnen, muss ihr Gegner zwei militärische Einflusskarten ablegen um ihren Angriff zurückzuschlagen.
- 3. INTOLERANZ:** Wenn man kulturellen Einfluss während der Auslandsphase ausüben will, muss man eine zusätzliche kulturelle Einflusskarte ablegen.

RUNDENZUSAMMENFASSUNG:

Ressourcenphase (gleichzeitig)

- Einflusskarten ziehen

Tauschphase (in Reihenfolge)

- Einflusskarten austauschen

Entwicklungsphase (in Reihenfolge)

- Regionen entwickeln / Fortschritte erwerben

Auslandsphase (in Reihenfolge)

- Beeinflussen von unabhängigen Regionen

Konfliktphase (in Reihenfolge)

- Konflikte ausspielen

Diplomatiephase (gleichzeitig)

- Neue diplomatische Beziehungen festlegen

Beurteilungsphase (gleichzeitig)

- Regionen beurteilen

Reihenfolgephase (in Reihenfolge)

- Neue Reihenfolge festlegen



IDEOLOGIE: IMPERIALISMUS

IMPERIALISMUS: Eine nationalistische Bewegung angetrieben durch die Etablierung von imperialistischer Herrschaft über andere Länder. Die schnelle Ausweitung des Territoriums führt zu dem Erwerb großen Reichtums ohne nennenswerten Widerstand.

IDEOLOGISCHE MERKMALE

ANFANGSREGION: GROßBRITANNIEN

- 1. HINGABE ZUM IMPERIUM:** Man beginnt das Spiel mit einem Fortschritt in *Patriotismus*.
- 2. GLOBALE KOLONISIERUNG:** Während der Auslandsphase darf man Stufe 1 unabhängige Regionen beeinflussen ohne den Entfernungstribut zu bezahlen.
- 3. GESTEUERTE MARKTWIRTSCHAFT:** Es muss eine zusätzliche wirtschaftliche Einflusskarte bezahlt werden, für *Industrie* Fortschritte.

RUNDENZUSAMMENFASSUNG:

Ressourcenphase (gleichzeitig)

- Einflusskarten ziehen

Tauschphase (in Reihenfolge)

- Einflusskarten austauschen

Entwicklungsphase (in Reihenfolge)

- Regionen entwickeln / Fortschritte erwerben

Auslandsphase (in Reihenfolge)

- Beeinflussen von unabhängigen Regionen

Konfliktphase (in Reihenfolge)

- Konflikte ausspielen

Diplomatiephase (gleichzeitig)

- Neue diplomatische Beziehungen festlegen

Beurteilungsphase (gleichzeitig)

- Regionen beurteilen

Reihenfolgephase (in Reihenfolge)

- Neue Reihenfolge festlegen

IDEOLOGIEKARTEN



IDEOLOGIE: ISLAMISCHER FUNDAMENTALISMUS

ISLAMISCHER FUNDAMENTALISMUS: Ein politisches System das strikte Einhaltung des islamischen Gesetzes verlangt als Reaktion auf den modernen Einfluss des Westens, dessen Prinzipien als korrupt angesehen werden.

IDEOLOGISCHE MERKMALE

ANFANGSREGION: IRAN

- 1. RELIGIÖSER FANATISMUS:** Man beginnt das Spiel mit einem Fortschritt in *Propaganda*.
- 2. DJIHAD:** Man darf eine militärische Einflusskarte ablegen um Krieg während der Konfliktphase zu deklarieren. Einmal pro Runde, während man sich mit einem Gegner in einem militärischen Konflikt befindet, falls der Gegner die militärische Einflusskarte nicht zurückschlägt, darf man seine militärische Einflusskarte ablegen (anstatt eine militärische Einflusskarte des Gegner ersetzen) um eine wirtschaftliche oder kulturelle Einflusskarte des Gegners an der Region wegzunehmen.
- 3. RADIKALER FUNDAMENTALISMUS:** Man muss eine zusätzlichen *Industrie* Fortschrittkarte ablegen um den Fortschritt *Innovation* oder *Technologische Überlegenheit* zu erwerben.

RUNDENZUSAMMENFASSUNG:

Ressourcenphase (*gleichzeitig*)

- Einflusskarten ziehen

Tauschphase (*in Reihenfolge*)

- Einflusskarten austauschen

Entwicklungsphase (*in Reihenfolge*)

- Regionen entwickeln / Fortschritte erwerben

Auslandsphase (*in Reihenfolge*)

- Beeinflussen von unabhängigen Regionen

Konfliktphase (*in Reihenfolge*)

- Konflikte ausspielen

Diplomatiephase (*gleichzeitig*)

- Neue diplomatische Beziehungen festlegen

Beurteilungsphase (*gleichzeitig*)

- Regionen beurteilen

Reihenfolgephase (*in Reihenfolge*)

- Neue Reihenfolge festlegen

FORTSCHRITTE

TAKTIK



KOSTEN: 

Eine gegnerische Ideologie ohne die gleiche Stufe in Taktik muss die Differenz der Stufen in militärischen Einflusskarten ablegen, wenn sie einen militärischen Konflikt gegen Sie beginnt.

**Maximale Anzahl:
3 Taktik-Karten**

1

INDUSTRIE



KOSTEN: 

Eine gegnerische Ideologie ohne die gleiche Stufe in Industrie muss die Differenz der Stufen in wirtschaftlichen Einflusskarten ablegen, wenn sie einen wirtschaftlichen Konflikt gegen Sie beginnt.

**Maximale Anzahl:
3 Industrie-Karten**

1

PATRIOTISMUS



KOSTEN: 

Eine gegnerische Ideologie ohne die gleiche Stufe in Patriotismus muss die Differenz der Stufen in kulturellen Einflusskarten ablegen, wenn sie einen kulturellen Konflikt gegen Sie beginnt.

**Maximale Anzahl:
3 Patriotismus-Karten**

1

TECHNOLOGISCHE ÜBERLEGENHEIT



KOSTEN: 

Man darf militärischen Einfluss auf jede Region ausüben (oder einen militärischen Konflikt an der Region beginnen), ohne den Entfernungstribut zu zahlen.

2

INNOVATION



KOSTEN: 

Man darf wirtschaftlichen Einfluss auf jede Region ausüben (oder einen wirtschaftlichen Konflikt an der Region beginnen), ohne den Entfernungstribut zu zahlen.

2

PROPAGANDA



KOSTEN: 

Man darf kulturellen Einfluss auf jede Region ausüben (oder einen kulturellen Konflikt an der Region beginnen), ohne den Entfernungstribut zu zahlen.

2

MASSENVERNICHTUNGSWAFFEN



KOSTEN: 

Als Akt des Krieges kann man diesen Fortschritt während der Konfliktphase ablegen, um drei Einflusskarten Ihrer Wahl an einer Region wegzunehmen, die benachbart zu einer Ihrer kontrollierten Regionen ist.

1