

IDEOLOGIE

KRIEG DER IDEEN

EINLEITUNG

Der Konflikt politischer Ideen ist verantwortlich für die bedeutenden Machtkämpfe im 20. Jahrhundert. Mehr als in jeder anderen Ära der menschlichen Geschichte definierten sich Nationen nicht nur über ihre militärische oder wirtschaftliche Macht sondern auch über die Ideale die ihre ehrgeizigen Leistungen inspirierten.

In *Ideologie: Krieg der Ideen* übernimmt jeder Spieler die Rolle einer der führenden Ideologien des 20. Jahrhunderts : Kapitalismus, Kommunismus, Faschismus, Imperialismus und Islamischer Fundamentalismus. Ausgehend von einer globalen Region, die komplett unter ihrem Einfluss steht, versucht jede Ideologie die unabhängigen Regionen der Erde zu beeinflussen und zu kontrollieren.

HINWEIS DES HERSTELLERS

In den letzten Jahren haben die Ereignisse in der Welt uns gezeigt wie der Konflikt zwischen Ideen das Schicksal eines ganzen Planeten beeinflussen können.

Dieses Spiel soll keine politische Idee verdammen oder glorifizieren, sondern es soll helfen die Ideologien unserer Zeit zu verstehen und zu sehen, wie sie miteinander interagieren. Es ist vor allem anderen ein Spiel aber auch eine Übung im Verständnis.

Ich hoffe, dass alle die es spielen, Spaß an dem lebhaften interaktiven Spielgeschehen finden, aber auch dass einige einen Einblick in die Kräfte bekommen, welche unsere Welt antreiben.

ZIEL DES SPIELS

Jede Ideologie kontrolliert am Anfang des Spiels eine Region. Jede dieser Regionen hat einen Entwicklungslevel von 3. Der globale Einfluss eines Spielers beträgt genau so viel, wie die Summe von allen Entwicklungsstufen der Regionen unter seiner Kontrolle, also beginnt jeder Spieler das Spiel einem globalen Einfluss von 3.

Mit dem Anlegen einer Mehrheit von Einflusskarten an eine unabhängige Region kann eine Ideologie die Macht in dieser Region übernehmen und sie zu den von ihr kontrollierten Regionen dazuzählen. Mit der Übernahme und Entwicklung von neuen kontrollierten Regionen (und mit der Entwicklung von Massenvernichtungswaffen) kann eine Ideologie ihren globalen Einfluss Schritt für Schritt vergrößern. Wenn eine oder mehrere Ideologien einen globalen Einfluss von 12 oder höher hat, endet das Spiel. Die Ideologie mit dem höchsten globalen Einfluss gewinnt das Spiel.

SPIELÜBERSICHT

Im Gegensatz zu den meisten Strategiespielen wird bei Ideologie jede Runde gleichzeitig von allen Spielern wahrgenommen. Während acht verschiedene Phasen abgewickelt werden, sammeln und tauschen die Spieler ihre Ressourcen, verwickeln sich in kulturelle, wirtschaftliche und militärische Konflikte, verhandeln diplomatische Abmachungen, bewerten die Entwicklung und Kontrolle der Weltregionen und bestimmen den Status ihrer jeweiligen Ideologien. Sobald eine Runde abgeschlossen ist und keine Ideologie einen globalen Einfluss von 12 oder mehr hat, beginnt die nächste Runde.

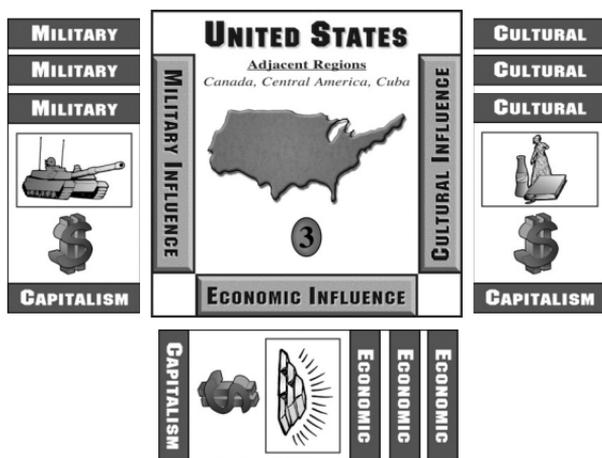
Jede Ideologie besitzt ihren eigenen Stapel an Einflusskarten, welche drei verschiedene Arten an Einfluss repräsentieren: militärisch (Military), wirtschaftlich (Economic) und kulturell (Cultural). Da die Karten an sich nicht übersetzt werden, wird die englische Bezeichnung in Klammern angegeben, damit keine Unklarheiten wegen der Karten entstehen. Mit taktischem Spielen dieser Einflusskarten können die Spieler ihre Regionen entwickeln und die Kontrolle über neue gewinnen in dem Versuch, ihre Ideen über die Welt zu verbreiten.

AUFBAU

Die Weltkarte wird neben die Spielfläche gelegt, so dass alle Spieler sie gut sehen können. Die Mitte des Tisches sollte freigehalten werden, hier werden die unabhängigen Regionen hingelegt. Mischen Sie die 5 Ideologiekarten und decken Sie vor jedem Spieler eine auf (siehe alternative Methode für 2-Spieler Spiele später im Text). Als nächstes wird die Startregion jedes Spielers (spezifiziert auf der Ideologiekarte) vor ihm aufgedeckt.

Jeder Spieler bekommt jetzt seine Einflusskarten und Kontrollmarker und legt sie neben seine Ideologiekarte. Einer seiner Kontrollmarker wird auf die Weltkarte auf seine Startregion gelegt. Falls weniger als 5 Spieler mitspielen, werden die unbenutzten Ideologiekarten, Einflusskarten und Kontrollmarker beiseite gelegt, da sie im Spiel nicht mehr benötigt werden.

Jeder Spieler entnimmt nun seinem Einflusskartenstapel 3 militärische (Military) Einflusskarten und legt sie neben die militärische Einflusssektion (Military Influence) seiner Startregion. Man kann sie anordnen wie man will, nur die Titel jeder Karte müssen zu



sehen sein. Dann entnimmt man jeweils 3 kulturelle (Cultural) und 3 wirtschaftliche (Economic) Einflusskarten und legt diese in derselben Weise an die entsprechenden Sektionen der Startregion an.

Jeder Spieler mischt nun die restlichen Einflusskarten und legt den Stapel verdeckt neben seine Ideologiekarte. Da jeder Spieler einen separaten Ablagestapel hat, sollte man etwas Platz dafür lassen.

Nun mischt man die Regionenkarten durch (inklusive der nicht benutzten Startregionen) und platziert den Stapel verdeckt neben der Spielfläche. Man trennt die Fortschrittskarten (Advancement) in ihre sieben Gebiete und legt die Stapel offen an die Spielfläche. Die Fortschrittsanzeiger sollte man nahe dem Regionenstapel platzieren und die Diplomatiemarker in der Nähe des Diplomatiediagramms auf der Weltkarte.

Nun platziert jeder Spieler einen Kontrollmarker auf der entsprechend farbig markierten Stelle in dem Reihenfolgendigramm, welche sich oben auf der Weltkarte befindet. Als Beispiel: der Kapitalismus-Spieler platziert einen Kontrollmarker auf der blauen Stelle entsprechend dem blauen Rand um seinen Kontrollmarker. Falls weniger als fünf Spieler teilnehmen, werden die Kontrollmarker so weit nach rechts aufgerückt, dass nur links freie Stellen bleiben.

PHASEN

Alle Spieler nehmen zusammen an jeder der acht Phasen einer Runde teil. In manchen Phasen können die Spieler gleichzeitig agieren, in anderen Phasen wird die Reihenfolge der Spieler durch die Kontrollmarker auf dem Reihenfolgendigramm bestimmt. Als nächstes folgt eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Phasen.

1. Ressourcenphase

Am Anfang der Ressourcen-Phase zieht jeder Spieler soviel Karten (oder wirft soviel ab), dass die Anzahl der Karten auf seiner Hand genau so viel beträgt wie sein globaler Einfluss. Der globale Einfluss eines Spielers beträgt genau soviel wie die Summe der Entwicklungsstufen der kontrollierten Regionen (+1 für jeden Fortschritt in Massenvernichtungswaffen).

Wenn ein Einflusskartenstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt. Die Anzahl der Karten in der Hand des Spielers soll allgemein bekannt sein und darf nicht verheimlicht werden.

Am Anfang des Spiels hat der Kapitalismus-Spieler eine Startregion, die USA. Da die USA eine Entwicklungsstufe von 3 haben, beginnt der Kapitalismus- Spieler mit einem globalen Einfluss von 3. Daher zieht der Kapitalismus-Spieler am Anfang 3 Karten in der ersten Runde. Falls er von der vorherigen Runde noch eine Karte auf der Hand gehabt hätte, würde er nur 2 Karten ziehen, so dass er dann wieder 3 Karten auf der Hand hat.

2. Tauschphase

Jeder Spieler der Reihenfolge nach, darf nun eine Anzahl von Karten aus seiner Hand ablegen die von seinem Tauscheinfluss abhängt. Der Tauscheinfluss eines Spielers ist gleich der Anzahl aller Regionen welche von seiner Ideologie beeinflusst werden (unabhängig davon, ob er diese Regionen kontrolliert).

Nachdem der Spieler die Karten (eine beliebige Anzahl bis hoch zu seinem Tauscheinfluss) abgelegt hat, darf er sofort eine entsprechende Anzahl nachziehen. Nachdem ein Spieler fertig mit Tauschen ist, kommt der nächste Spieler an die Reihe, bis zum letzten Spieler, nachdem dieser an der Reihe war, ist die Phase zu Ende.

Da der Kapitalismus- Spieler am Anfang nur eine Region beeinflusst, kann er nur eine seiner Einflusskarten auf der Hand für eine neue aus dem Stapel tauschen.

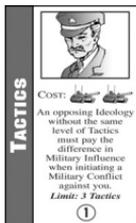
3. Entwicklungsphase

Jeder Spieler der Reihenfolge nach darf nun die von ihm kontrollierten Regionen Entwickeln, in dem er Entwicklungskarten von der Hand an die entsprechenden Sektionen an die Region legt (als Beispiel eine militärische Einflusskarte würde man zu den anderen militärischen Einflusskarten der Region legen).

Keine Region darf der maximalen Entwicklungsstufe (mit anderen Worten die Anzahl der jeweiligen Entwicklungskarten) in den jeweiligen Sektionen übersteigen. Die maximale Entwicklungsstufe für eine kontrollierte Region ist das doppelte von der Anfangsentwicklungsstufe.

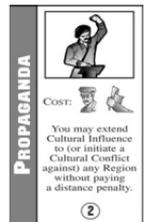
Die USA beginnen mit einer Entwicklungsstufe von 3, also ist die maximale Entwicklungsstufe 6 (es können bis zu 6 Einflusskarten an den jeweiligen Einflusssektionen anliegen). Da die USA mit mit 3 Karten in jeder Einflusssektion anfangen, kann der Kapitalismus-Spieler nicht mehr als 3 militärische, 3 wirtschaftliche, oder 3 kulturelle Einflusskarten zusätzlich anlegen.

Zusätzlich zum Entwickeln einer Region so hoch wie man möchte, kann ein Spieler auch Einflusskarten ablegen, um Fortschritte zu erwerben. Die Kosten und Vorteile der jeweiligen Fortschritte sind auf den zugehörigen Karten angegeben.



Stufe 1 Fortschritte (Taktik, Industrie und Patriotismus) kosten 2 Karten einer bestimmten Entwicklungskarte (militärisch, wirtschaftlich oder kulturell). Stufe 2 Fortschritte (Technologische Überlegenheit, Innovation und Propaganda) kosten 2 verschiedene Stufe 1 Fortschrittskarten, wie auf den Karten angegeben. Ein Fortschritt im Bereich Massenvernichtungswaffen kostet alle 3 Stufe 2 Fortschritte.

Man kann die höheren Stufen sofort mit den Anfangsstufen bezahlen, auch wenn man diese gerade erst erworben hat. Alle Einflusskarten, die benutzt wurden um Fortschritte zu erwerben werden abgelegt. Fortschrittskarten die benutzt wurden um höhere Fortschritte zu erwerben, werden auf den jeweiligen Stapel zurückgelegt.



Der Imperialismus-Spieler beginnt das Spiel mit Patriotismus. Er entscheidet sich, 2 militärische Einflusskarten für Taktik auszugeben. Dann legt er Taktik und Patriotismus ab, um sich den Stufe 2 Fortschritt Propaganda zu erwerben, wie in dem Kostenabschnitt auf der Propagandakarte angegeben.

Sobald ein Spieler fertig ist mit dem Entwickeln seiner Regionen und dem Erwerb von Fortschrittskarten, hat der nächste Spieler die Möglichkeit diese Optionen wahrzunehmen. Nachdem der letzte Spieler

fertig ist, endet die Phase.

Wichtig ist noch, dass in der Tausch- oder Entwicklungsphase erst jeder Spieler seine Aktionen komplett abgeschlossen haben muss, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, nicht wie in den späteren Phasen.

4. Auslandsphase

Am Anfang jeder Auslandphase wird die oberste Karte des Regionenstapels aufgedeckt und mitten in die Spielfläche gelegt als neue unabhängige Region.

Nun hat jeder Spieler, der Reihenfolge nach, die Möglichkeit eine Aktion zu machen oder zu passen. Eine Aktion in dieser Phase beinhaltet das Anlegen einer Einflusskarte an eine unabhängige Region (nur eine Einflusskarte pro Aktion), oder man kann eine eigene Einflusskarte entfernen, entweder von einer unabhängigen Region oder einer gegnerischen Region, die von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

Anders als in der Tausch- oder Entwicklungsphase kann ein Spieler, während der Auslands- oder Konfliktphase, nur eine Aktion pro Zug nehmen bevor der nächste Spieler am Zug ist. Falls ein Spieler passt, hat er später in der Runde wieder die Möglichkeit zu handeln, sobald er wieder am Zug ist. Durch diese Vorgehensweise, gibt es keine Beschränkung wie viele Aktionen ein Spieler insgesamt in der Tausch- oder Entwicklungsphase machen kann. Erst wenn alle Spieler nacheinander passen, geht das Spiel mit der nächsten Phase weiter.

Um Einfluss auf eine unabhängige Region auszuüben, spielt man eine Einflusskarte von der Hand und legt sie an die zugehörige Sektion an der Regionenkarte. Als Beispiel, eine kulturelle Einflusskarte (Cultural) würde an die kulturelle Einflusssektion (Cultural Influence) angelegt werden.

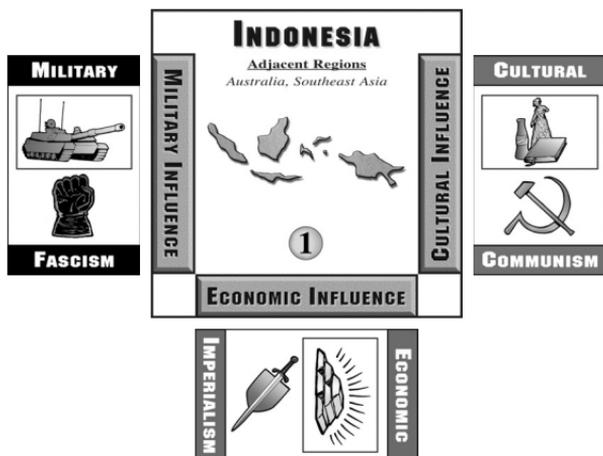
Falls die unabhängige Region nicht benachbart, zu mindestens einer vom Spieler kontrollierten Regionen, ist, wird die Region als entfernte

Region behandelt (die benachbarten Regionen jeder Region stehen auf der Regionenkarte) und der Spieler muss einen Entfernungstribut zahlen in Form einer weiteren Einflusskarte des entsprechenden Typs von der Hand spielen. Einige Fortschritte erlauben, diesen Tribut zu ignorieren.

Der Faschismus-Spieler möchte seinen militärischen Einfluss auf Indonesien ausweiten. Da er keine benachbarte Region (wie Australien oder Süd-Ost-Asien) kontrolliert, muss er erst eine militärische Einflusskarte bezahlen (ablegen) bevor er eine zweite militärische Einflusskarte an Indonesien legen kann.

Die maximale Entwicklungsstufe für unabhängige Regionen ist gleich der Anfangsentwicklungsstufe (also nicht das Doppelte wie bei kontrollierten Regionen). Daraus resultiert, dass eine Stufe 1 unabhängige Region nur jeweils eine Einflusskarte jedes Typs anliegen haben darf, eine Stufe 2 Region dann 2 Karten etc.

Der Kommunismus-Spieler möchte eine Einflusskarte an Indonesien (eine Stufe 1 Region) anlegen, allerdings wird Indonesien schon militärisch und wirtschaftlich von anderen Spielern beeinflusst, daher ist das einzige mögliche Einflussgebiet für den Kommunismus-Spieler der kulturelle Einfluss.



Ein Spieler kann auch eine eigene Einflusskarte von einer unabhängigen oder gegnerischen Region entfernen, dies zählt auch als Aktion in dieser Phase. Die entfernten Einflusskarten werden abgelegt, nicht zurück auf die Hand genommen!

5. Konfliktphase

Jeder Spieler kann einen militärischen, wirtschaftlichen oder kulturellen Konflikt in einer beliebigen Region beginnen (auch in den von ihm kontrollierten Regionen). Jeder Spieler in Reihenfolge kann wählen, ob er einen Konflikt beginnt oder passt (genau wie in der Auslandsphase). Nur wenn alle Spieler nacheinander passen, beginnt die nächste Phase.

Die Art des Konfliktes die von den Spielern begonnen werden kann, hängt von den diplomatischen Beziehungen untereinander ab (siehe Diplomatie- Phase weiter unten). Jeder Spieler kann einen kulturellen Konflikt gegen einen anderen Spieler beginnen, unabhängig davon ob zwischen ihnen Frieden, Neutralität oder Krieg herrscht. Um einen wirtschaftlichen Konflikt einzuleiten, muss zwischen den Spielern Neutralität oder Krieg sein. Letztlich um einen militärischen Konflikt zu beginnen (auch Akt des Krieges genannt), muss Krieg zwischen den Parteien herrschen. Hier wäre noch hinzuzufügen, dass die Benutzung von Massenvernichtungswaffen auch einen Akt des Krieges darstellt, wie auch auf der Massenvernichtungswaffen-Fortschrittskarte vermerkt.



Um einen Konflikt zu beginnen, erklärt der Aggressor in welcher Region der Konflikt stattfinden wird, um welche Art von Konflikt es sich handelt (militärisch, wirtschaftlich oder kulturell) und die Ideologie, deren Einfluss er angreift.

Der Faschismus -Spieler will einen wirtschaftlichen Konflikt mit dem Imperialismus-Spieler in Indonesien beginnen. Da Faschismus und Imperialismus im Augenblick neutral zueinander sind, hat er die Möglichkeit dazu. Auch im Kriegszustand wäre es erlaubt, nur wenn Frieden zwischen diesen beiden Ideologien herrschen würde, könnte der Faschismus-Spieler nur einen kulturellen Konflikt gegen den Imperialismus-Spieler beginnen.

Nachdem der Konflikt angesagt wurde, muss der Angreifer, sofern er keine, zu der Konfliktregion benachbarte, Regionen kontrolliert, einen Entfernungstribut bezahlen (eine Einflusskarte der gleichen Art muss von der Hand abgelegt werden). Dies gilt nicht, wenn der Konflikt in einer von ihm kontrollierten Regionen stattfindet.

Außerdem muss er einen Fortschritttribut zahlen um die Stufe des Verteidigers in Taktik, Industrie oder Patriotismus auszugleichen, je nach Stufe. Wie auch angegeben auf den jeweiligen Fortschrittskarten, muss der Aggressor, falls er nicht die gleiche Fortschrittsstufe in dem jeweiligen Gebiet wie der Verteidiger hat, eine Anzahl Einflusskarten des jeweiligen Typs in Höhe der Differenz der Stufen ablegen.

Der verteidigende Imperialismus-Spieler gibt an, dass er 2 Industrie Fortschritte besitzt, die ihm helfen sich vor wirtschaftlichen Angriffen zu schützen. Falls der Faschismus-Spieler keinen Fortschritt im Bereich Industrie besitzen würde, müsste er 2 zusätzliche wirtschaftliche Einflusskarten von der Hand ablegen, um die Differenz auszugleichen, damit er einen wirtschaftlichen Konflikt gegen den Imperialismus-Spieler beginnen könnte. Aber da der Faschismus-Spieler einen Industrie Fortschritt besitzt, beträgt der Tribut nur eine zusätzliche wirtschaftliche Einflusskarte (der Unterschied zwischen den Fortschrittsstufen).

Falls der Faschismus-Spieler zwei Industrie Fortschritte besitzen würde, müsste er keinen Fortschritttribut bezahlen. Falls er drei Industrie Fortschritte besitzen würde (einen mehr als der Imperialismus-Spieler), gäbe es keinen zusätzlichen Bonus für den Faschismus-Spieler.

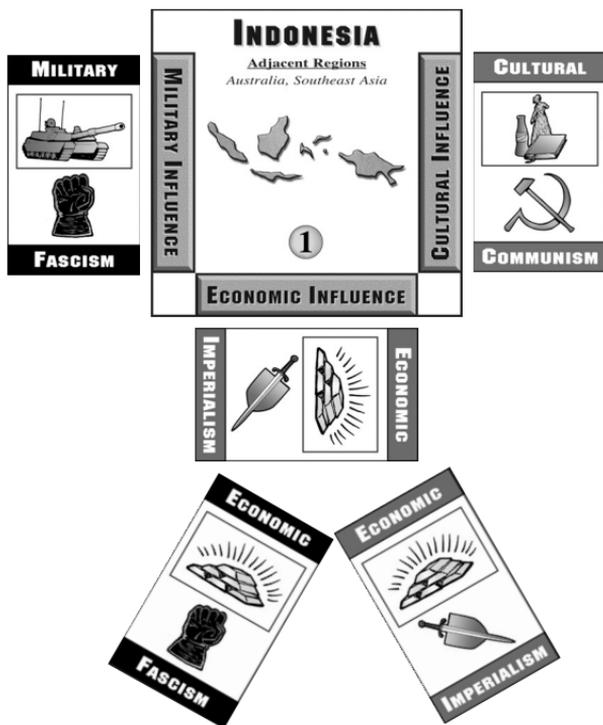
Nachdem alle erforderlichen Entfernung- und Fortschritttribute gezahlt wurden, sofern erforderlich, spielt der Angreifer eine Einflusskarte des jeweiligen Typs an die umkämpfte Region. Der Verteidiger entscheidet dann, ob er den Angriff zurückschlägt, in dem er eine Einflusskarte desselben Typs von der Hand spielt, oder ob er den Angreifer gewinnen lässt. Falls der Verteidiger den Angreifer zurückschlägt, werden beide Karten abgelegt.

Falls er zurückgeschlagen wurde, entscheidet der Angreifer, ob er den Konflikt beendet oder ob er ihn fortsetzt, in dem er eine weitere Einflusskarte desselben Typs von der Hand spielt (diesmal müssen keine Entfernung- oder Fortschritttribute gezahlt werden). Falls der Angreifer den Konflikt fortsetzt, kann der Verteidiger wieder den Angriff Zurückschlagen, in dem er auch eine weitere Einflusskarte desselben Typs von der Hand spielt.

Dieser Vorgang wiederholt sich solange, bis der Angreifer den Konflikt beendet oder der Verteidiger den Angriff nicht zurückschlagen kann (oder es nicht will). Falls der Angreifer gewinnt, ersetzt seine Einflusskarte eine Einflusskarte desselben Typs des Verteidigers an der Region.

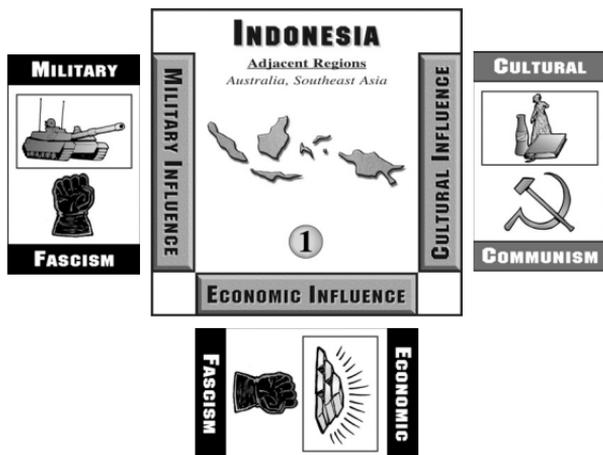
Falls der Angreifer weitere Konflikte an dieser Region starten möchte, muss er bis zu seiner nächsten Aktion warten (nachdem alle anderen Spieler die Möglichkeit hatten, in der Konfliktphase zu handeln) und muss dann wieder alle anfallenden Entfernungs- und Fortschritttribute zahlen.

Der Faschismus-Spieler bezahlt seine Tribute, um einen wirtschaftlichen Konflikt in Indonesien zu beginnen, in dem er 2 wirtschaftliche Einflusskarten ablegt (eine für den Entfernungstribut, eine für den Fortschritttribut). Er spielt dann eine dritte wirtschaftliche Einflusskarte an Indonesien. Der Imperialismus-Spieler spielt eine wirtschaftliche Einflusskarte von der Hand um den Angriff des Faschismus-Spielers zurückzuschlagen (beide Karten werden abgelegt).



Der Faschismus-Spieler entscheidet sich dafür, den Konflikt fortzusetzen, in dem er eine weitere wirtschaftliche Einflusskarte von der Hand spielt (diesmal muss er ja keine Entfernungs- und Fortschritttribute bezahlen, um den gleichen Konflikt fortzusetzen).

Diesmal schlägt der Imperialismus-Spieler den Angriff nicht zurück, also ersetzt der Faschismus-Spieler die wirtschaftliche Einflusskarte des Verteidigers an Indonesien mit seiner eigenen (der letzten, die der Angreifer gespielt hat). Die Einflusskarte des



Verteidigers wird abgelegt. Wenn der Faschismus-Spieler wieder am Zug ist in dieser Phase und er einen weiteren Konflikt in Indonesien oder einer anderen Region beginnen möchte, muss er wieder die erforderlichen Entfernungs- und FortschrittstrIBUTE bezahlen.

6. Diplomatie-Phase

Während der Diplomatie-Phase diskutieren die Spieler über die Ereignisse in der Runde und machen sich gegenseitig Friedensangebote, Neutralitätsabkommen oder erklären Krieg (hier ist keine Reihenfolge vorgegeben). Jeder Spieler beginnt neutral zu allen anderen Spielern (angezeigt durch das Eulensymbol).



Frieden

Auf dem Diplomatiediagramm der Weltkarte, ist jede Ideologie eines Spielers mit den anderen vier Ideologien verbunden, und das Symbol zwischen zwei Ideologien gibt den Status der diplomatischen Beziehung zwischen den beiden an. Falls zwei Spieler sich nicht auf einen diplomatischen Status einigen können, wird der aggressivere der beiden gewählt.



Neutralität

Der Kapitalismus-Spieler möchte dem Faschismus-Spieler Frieden anbieten, dieser hat allerdings andere Ideen und erklärt dem Kapitalismus den Krieg. Zwischen den beiden Spielern herrscht nun Krieg, obwohl der Kapitalismus-Spieler sich um Frieden bemüht hat.



Krieg

Benutzen Sie die Diplomatienmarker um festzuhalten, wie die aktuellen diplomatischen Beziehungen aussehen. Diese Beziehungen geben auch an welche Art von Konflikten zwischen den jeweiligen Spielern herrschen dürfen (siehe oben Konfliktphase).

7. Beurteilungsphase

In der Beurteilungsphase, beurteilen alle Spieler gleichzeitig die von ihnen kontrollierten Regionen. Jede kontrollierte Region bekommt eine Entwicklungsstufe, die gleich der Anzahl der Einflusskarten in der schwächsten Einflusssektion ist (die mit den wenigsten Einflusskarten). Platzieren sie einen neuen Entwicklungsmarker auf jede Region die sich verändert hat. Keine Region kann jemals unter Entwicklungsstufe 1 fallen, auch wenn eine Einflusssektion alle Karten verloren hat. Neue Entwicklungsstufen werden nur an kontrollierte Regionen vergeben, niemals an unabhängige Regionen.

Russland besitzt 5 militärische, 5 wirtschaftliche und 4 kulturelle Einflusskarten. Russland bekommt daher eine Entwicklungsstufe von 4, da dies entsprechend der schwächsten Einflusssektion ist.

Nachdem die Entwicklungsstufen beurteilt wurden, überprüft jeder Spieler, ob er an irgendeiner seiner kontrollierten Regionen nicht mehr die Mehrheit an Einflusskarten besitzt. Falls dies der Fall ist, werden diese Regionen (zusammen mit allen anliegenden Einflusskarten) in die Mitte des Spielfeldes gelegt und werden wieder zu unabhängigen Regionen. Die entsprechenden Kontrollmarker auf der Weltkarte werden auch entfernt.

Um die Mehrheit an Einfluss in einer Region zu behalten, muss ein Spieler mehr Einflusskarten an der Region besitzen als jeder andere einzelne Spieler, er muss nicht mehr Einflusskarten als die anderen Spieler zusammen besitzen. Sobald ein Spieler eine Region kontrolliert, kontrolliert er sie solange wie er die Mehrheit an Einflusskarten dort hält, selbst wenn die Region unter ihre Anfangsentwicklungsstufe fällt.

Nachdem die kontrollierten Regionen beurteilt wurden, beurteilen die Spieler zusammen die unabhängigen Regionen. Falls eine unabhängige Region die maximale Stufe an Einfluss in jeder Einflusssektion hat und falls ein Spieler mehr Einflusskarten kontrolliert als jeder andere

einzelne Spieler, dann erhält er die Kontrolle über diese unabhängige Region, auch dann wenn die Region gerade erst von der Kontrolle eines anderen Spielers befreit wurde.

Die unabhängige Region wird nun (zusammen mit allen anliegenden Einflusskarten) neben die anderen von dem Spieler kontrollierten Regionen gelegt und der entsprechende Kontrollmarker auf die Weltkarte gelegt.

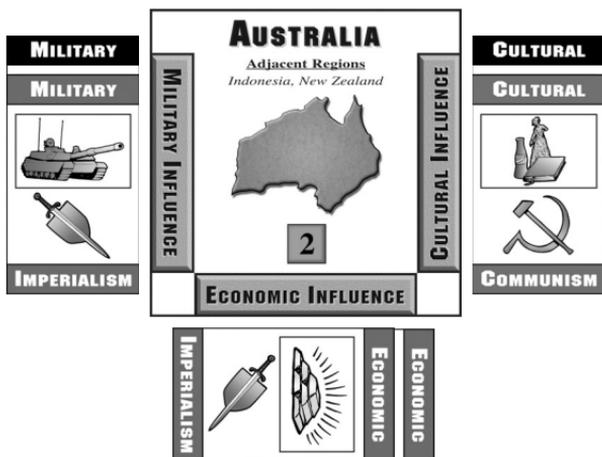
Falls eine unabhängige Region nicht die maximale Stufe an Einfluss in allen Einflusssektionen hat, oder falls keine Spieler eine Mehrheit von Einflusskarten dort kontrollieren, bleibt die Region unabhängig für diese Runde.

Australien eine Stufe 2 Region, hat momentan 2 Karten jedes

Einflusstyps anliegen (2 militärische, 2 wirtschaftliche und 2 kulturelle).

Dem Imperialismus gehören 3 von diesen Karten, dem Faschismus gehören 2 dieser Karten, und dem Kommunismus gehört 1 Karte an der

Region. Da dem Imperialismus-Spieler mehr Einflusskarten gehören, als jedem anderen einzelnen Spieler, übernimmt er die Kontrolle über Australien.



8. Reihenfolgephase

Während der Reihenfolgephase wird die neue Reihenfolge der Spieler festgelegt. Angefangen in der alten Reihenfolge gibt jeder Spieler seinen aktuellen globalen Einfluss bekannt. Falls der globale Einfluss eines Spielers höher ist als der von Spielern, die vor ihm in der Reihenfolge stehen, so platziert er seinen Kontrollmarker vor denen dieser Spieler auf dem Reihenfolgediagramm.

Falls ein Spieler nur den gleichen globalen Einfluss hat wie die Spieler in der Reihenfolge vor ihm, dann wird sein Kontrollmarker nicht vor deren Marker gesetzt, sein globaler Einfluss muss den der anderen übertreffen.

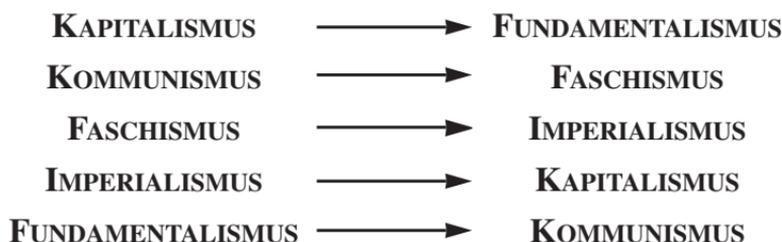
DAS SPIEL GEWINNEN

Falls am Ende der Reihenfolgephase einer oder mehr Spieler einen globalen Einfluss von 12 oder mehr haben, endet das Spiel. Der Spieler mit dem höchsten globalen Einfluss gewinnt. Falls zwei oder mehr Spieler den gleichen höchsten globalen Einfluss haben, werden die Fortschrittsstufen benutzt, um den Gleichstand zu brechen. Jeder Stufe 1 Fortschritt (ersichtlich durch die umrandete 1 unten auf der jeweiligen Karte) zählt 1 Fortschrittspunkt, jeder Stufe 2 Fortschritt zählt 2 Fortschrittspunkte. Auch wenn Massenvernichtungswaffen einen globalen Einflusspunkt bringen, so zählen sie doch keine Fortschrittspunkte. Unter den Spielern, die Gleichstand bei dem höchsten globalen Einfluss hatten, gewinnt derjenige mit den meisten Fortschrittspunkten. Falls immer noch ein Gleichstand herrschen sollte, teilen sich diese Spieler die Weltherrschaft.

Falls ein Spieler einen globalen Einfluss von 12 besitzt vor der Reihenfolgephase, endet das Spiel noch nicht. Der Spieler muss den globalen Einfluss von 12 auch noch am Ende der Runde haben.

2-SPIELER IDEOLOGIE

Der einzige Unterschied bei der 2-Spieler Ideologie ist die Art und Weise wie die Ideologie Karten am Anfang verteilt werden. Daher benutzt man das untenstehende Diagramm um festzustellen, welche Ideologie der zweite Spieler bekommt, nachdem der erste Spieler seine Ideologie zufällig gezogen hat.



STRATEGISCHE HINWEISE

(Besuchen Sie www.zmangames.com für mehr!)

- Das Entwickeln seiner Startregion am Anfang verhindert, die anfänglichen unabhängigen Regionen zu beeinflussen. Die Startregion kann man auch noch später entwickeln, riskieren Sie lieber Ihr Glück bei den unabhängigen Regionen. Sobald die Startregion komplett entwickelt ist, braucht man man weitere Regionen um zu gewinnen.
- Ignorieren Sie ihre Nachbarn nicht allzu lange. Sobald ein Spieler die Möglichkeit hat das Spiel zu gewinnen, müssen die anderen Spieler zusammen arbeiten um ihn zu stoppen.
- Das Entfernen von Einfluss kann genauso wichtig wie sein wie das Beeinflussen selber. Wenn ein Gegner eine seiner kontrollierten Regionen entwickelt, entfernen Sie Ihren Einfluss in der Auslandsphase um seine Pläne zu durchkreuzen. Immer an den richtigen Zeitpunkt denken. Entfernen Sie Ihren Einfluss nicht von einer Region, es sei denn Sie sind absolut sicher, dass Sie diese Region später nicht mehr über Konflikte unter ihre Kontrolle bringen können. Und selbst dann, entfernen Sie Ihren Einfluss erst, wenn es Ihrem Gegner am meisten schadet.
- Massenvernichtungswaffen werden oft gebaut, aber selten benutzt. Behalten Sie diese für ihren globalen Einflusspunkt oder um als letztes Mittel jemanden davon abzuhalten das Spiel zu gewinnen.

IMPRESSUM

Idee: Andrew Parks

Entwicklung: Andrew Parks, Norman Hill, Manny O'Donnell, Kathy Parks, Ada Smith, J.B. Smith, Kyle Volker

Spieltester: Tom Allen, Chris Brua, Michael Dalton, Doug Faust, Michael Keller, Steve Kuperman, R.J. LaMore, Ryan McRae, Kerry Melfi, Brad Vander Ploeg, Zev Shlasinger, Matthew Slowiak, Ed Stevenson, Scott Trybula

Illustrationen: C. James Parks VII / **Graphisches Design:** Andrew Parks

Übersetzung: Roman Y. Asper

Veröffentlicht von Z-Man Games, Inc.
© 2003 Z-Man Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten
Spiel Design © Andrew Parks