

Idee, Design, Ausstattung und Regeln für unterschiedliche Schwierigkeitsgrade garantieren durch ihre Vielfalt von Chancen und Risiken ein höchstes Maß an Spaß und Spannung für alle anspruchsvollen Spieler.



Das Spielbrett weist zwei Ringe auf. Der innere Ring mit 64 Spielfeldern wird Feldring genannt. Der äußere Ring zeigt die Zahlen 1 bis 100 und dient – Zählring genannt – der laufenden Feststellung der von den Spielern erworbenen Punkte.

Der Feldring ist wie folgt symmetrisch geordnet:

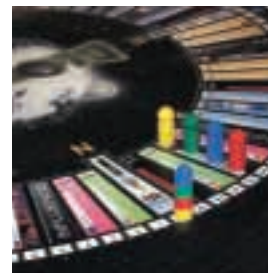
- **32 zu erwerbende Territorien**, verteilt auf 12 Farbgruppen
- **16 Kartenfelder**, unterteilt in zwei Kategorien: Je 8 Felder Ops-Mission bzw. EINFLUSS
- **4 nicht zu erwerbende unabhängige Territorien**, die GLOBOPOLIS mit Nahrung, UCP (Ultraleichte Composit-Produkte bzw. Infrastruktur-Ressourcen) und Rüstungssteinen für die Konfliktaustragung versorgen
- **4 Gilden**, die des Planeten andere wichtige Ressourcen, nämlich Trinkwasser und Energie kontrollieren
- **4 O.R.S.S.-Basen**, zwischen denen die Spieler quer über das Spielfeld fliegen können
- **4 Spezialfelder**, nämlich MSA (Militärische Sicherheits-Akademie), NIA (Akademie für NI-Agenten), TELEPORT! und MOONSHOT!

Jeder Spieler hat verschiedene Spielelemente in gleicher Farbe:



- **Der Gouverneur** bewegt sich auf den Feldern des inneren Spielrings.
- **Die Zählringfigur** markiert auf dem äußeren Zählring (1 bis 100) den aktuellen Punktwert.
- **Die Grundplatten** markieren Territorien im Besitz des Spielers.

Die Gouverneure werden auf TELEPORT! aufgestellt, die Zählringfiguren bei Punktwert 00 gestapelt.



Karten

Die wichtigsten Karten des Spiels dienen dem Nachweis territorialen Besitzes und sind die Informationsträger über alle jeweils mit ihnen verbundenen Möglichkeiten:

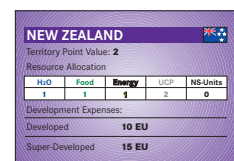
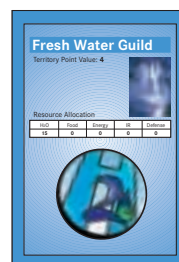
Urkunde-Karten für 32 Territorien und 4 Gilden.

Die Vorderseite jeder Besitzurkunde weist einen territorialen Punktwert und eine Ressourcen-Zuordnung aus. Dort sind auch die an die Administration zu entrichtenden Prämien für den Status wirtschaftlicher Entwicklung benannt.

Die Rückseite der territorialen Urkunden zeigt eine Übersicht der von den Mitspielern bei deren Landung dort an den Besitzer zu zahlenden Konferenzgebühren (sofern der Mitspieler keine feindliche Übernahme versucht – wird unter „Konflikt“ erläutert).

Auf der Rückseite der Gilde-Urkunden sind die an den Gildebesitzer beim Kauf von R-Einheiten zu zahlenden Preise angegeben.

Der Administrator mischt und verteilt die Besitzurkunden gemäß Tabelle rechts:



Hinweis: Der Handel mit Besitzurkunden ist während des Spiels jederzeit erlaubt.

Zahl der Spieler	Besitzurkunden pro Spieler
2	10
3	7
4	5
5	4

GLOBOPOLIS – das Spiel der Zukunft

EU-Währung

Die GLOBOPOLIS-Währung lautet auf EU (Economic Units) und wird zum Kauf von R-Einheiten, von Zählringpunkten, für Investitionen in wirtschaftliche Entwicklung sowie für die Bezahlung von Konferenzgebühren benötigt.

Der Administrator verteilt EU-Währung (Economic Units) an die Spieler gemäß nachfolgender Tabelle:

Währungszuteilung: (EU) Economic Units

	1 EU	5 EU	10 EU	20 EU	TOTAL
2 Spieler	5	7	7	7	250 EU
3 Spieler	5	7	6	5	200 EU
4 oder 5 Spieler	5	5	4	4	150 EU



Die Kartensorten OPs, MISSION, EINFLUSS

eröffnen (ggf. nach einigen von der Spielrunde zu vereinbarenden „Eingewöhnungsrunden“) zusätzliche Chancen und Spielsituationen. Die spielerische Wirkung dieser drei Karten wird unter „Aktionskarten“ erläutert, ebenso ihre Verteilung.



Ressourcen oder R-Einheiten

Sie sind zur Entwicklung der Territorien erforderlich und werden auf die Grundplatten aufgesteckt:

Erst durch Ressourcen wird territorialer Besitz richtig interessant: Bausteine für Wasser, Nahrung, Energie, Bauten/Infrastruktur und schließlich Verteidigung dienen der Erreichung wirtschaftlicher Entwicklungsgrade: ENTWICKELT bzw. SUPER-ENTWICKELT und machen damit Wert, Stärke, Ertrags- und Verteidigungskraft aus.



Wasser



Nahrung



Energie



UCP
Ultra-leichte
Komponenten-
produktion



Rüstung
Militärische
Sicherheits-
Einheiten

Ressourcen-
Zuteilungstabelle



Extra
R-Einheiten
für PS

Der „grüne“
Spieler
beherrscht
Australien



Gilde Stapel (GS)

Der Administrator stellt die Globopolis-Box jetzt in die Mitte des Spielbretts und jeder Spieler entnimmt die ihm aufgrund seiner Besitzurkunden zustehenden R-Einheiten, die jetzt auf den Grundplatten seiner Spielfarbe aufgesteckt werden (siehe Abbildung rechts). **Hinweis:** Nicht mehr als 2 Steine jeder Ressource müssen auf einem Territorium sofort gesteckt werden. Erhält ein Territorium mehr als 2 Steine einer Ressource, sollten diese zusätzlichen R-Einheiten im PS (Persönlicher Sonderbestand) aufbewahrt und bei nachfolgenden Spielzügen anderen Territorien zugeteilt werden.

Jeder Spieler positioniert jetzt seine Grundplatten vor den ihm gehörenden Territorien.

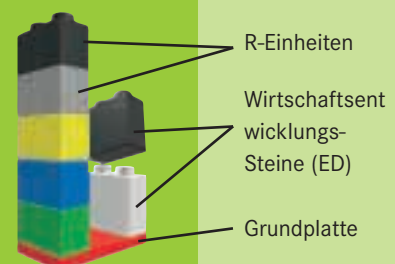
Hinweis: Vom Beginn seines zweiten Spielzuges an kann jeder Spieler R-Einheiten zwischen seinen Territorien frei transferieren.

Gilde-Ressourcen müssen zusammengesteckt und getrennt vom PS des Spielers als sogenannter GS (Gilde-Stapel) aufbewahrt werden (siehe Abbildung links).

ED-Steine zur Entwicklungs-Darstellung

Einer dieser aufzusteckenden Steine steht für „wirtschaftlich entwickelt“, zwei Steine bedeuten, „wirtschaftlich hochentwickelt“. Wie Sie diese beiden Entwicklungsstufen erreichen, erfahren Sie während des Spiels aus der Seite 6 dieser Anleitung.

Beispiel:



Punkte gleich zu Beginn des Spiels

Jeder Spieler addiert nun die territorialen Punktwerte seiner Besitzurkunden und rückt mit seiner Zählringfigur auf dem äußeren Zählring entsprechend vor.



W&W Energy Guild					
Territory Point Value: 4					
Resource Allocation					
H2O	Food	Energy	UCP	NS-Units	
0	0	1	1	1	
Development Expenses:					
Developed: 15 EU					
Super-Developed: 20 EU					

CANADA					
Territory Point Value: 3					
Resource Allocation					
H2O	Food	Energy	UCP	NS-Units	
3	2	0	1	1	
Development Expenses:					
Developed: 15 EU					
Super-Developed: 20 EU					

CONGO					
Territory Point Value: 1					
Resource Allocation					
H2O	Food	Energy	UCP	NS-Units	
0	0	1	1	1	
Development Expenses:					
Developed: 5 EU					
Super-Developed: 10 EU					

Gesamter territorialer Punktwert:
 $4 + 3 + 1 + 3 = 11$

Die Zählringfiguren sind
 von 00 aus vorgerückt

Das Würfelsortiment

Das einzigartige Würfelsortiment ist eine besondere spannungsgebende Bereicherung: Je nach Spielfortschritt, Spielzug bzw. erreichtem Schwierigkeitsgrad spielen die verschiedenen Würfel bedeutsame Rollen. Die dafür geltenden einfachen Regeln werden auf den folgenden Seiten – dem jeweils aktuellen Spielfortschritt folgend – erläutert.



Der Zeitaspekt

Damit der Spielfluss gesichert ist: Die Sanduhr ist auf die als optimal ermittelten 90 Sekunden Spielzeit pro Spieler und Zug eingestellt.



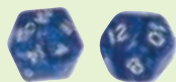
Schon kann es richtig losgehen...

Teleport! – Eintritt in die Globopolis-Welt

Der von der Spielrunde ermittelte Spielbeginner startet nun Teleport!

Bei Spielbeginn dient das Feld TELEPORT! als Startpunkt für alle Spieler. Dabei – wie bei erneuter Landung auf TELEPORT!- gelten folgende Regeln:

- Der Spieler würfelt gemeinsam den 8-seitigen roten und den 20-seitigen blauen Würfel.
- Die dabei gewürfelte Zahl des 8-seitigen Würfels bestimmt, wie viele O.R.S.S.-Basen von TELEPORT! aus im Uhrzeigersinn zunächst zurückzulegen sind,
- um von dort aus entsprechend der gewürfelten Zahl des 20-seitigen Würfels weitere Felder vorzurücken.



Bei jeder Passage des TELEPORT!-Feldes im Uhrzeigersinn erhält der Spieler 40 EU von der Bank (jedoch kein zweites mal, wenn zuvor durch Richtungsänderung des Gouverneurs TELEPORT! entgegen dem Uhrzeigersinn überschritten wurde. Letzteres gilt auch, wenn mittels O.R.S.S. das Spielfeld überflogen wurde – es gilt nicht, wenn wie zu Spielbeginn ein Start ab TELEPORT! erfolgt).

