

Landung auf Territorien

Wenn das Territorium noch keinen Besitzer hat, erhalten Sie Besitzurkunde und Ressourcen, die sie auf die Basisplatte stecken. Nachdem Sie Ihre Zählringfigur (CRF) um die Zahl der gewonnenen Punkte vorgerückt haben, ist Ihr Spielzug beendet.

Hinweis: Nicht mehr als 2 Steine jeder erhaltenen Ressource müssen auf der Basisplatte gesteckt werden. Überzählige R-Steine können in den PS (Persönlicher Sonderbestand) des Spielers übernommen und bei einem späteren Spielzug beliebig platziert werden.

Wenn Sie auf eigenem Territorium gelandet sind, können Sie erneut würfeln und weiter vorrücken. Bei entsprechendem Spielfortschritt: Ziehen Sie eine Karte aus dem OP/MISSION-Stapel. Entscheiden Sie, ob Sie ein fremdes Territorium im gleichen Quadranten Ihrer Landung

angreifen wollen bzw. bei Vorlage einer entsprechenden OP-Karte auch in einem anderen Quadranten (siehe unter „Konflikt“ auf Seite 10). Führen Sie bei Bedarf eine Agenten-Säuberung durch (siehe unter fortgeschrittenem Spiel auf Seite 10).

Wenn Sie auf dem Territorium eines Mitspielers landen, müssen Sie unter Beendigung Ihres Spielzuges die dort geltende Konferenzgebühr zahlen, oder (bei entsprechendem Spielfortschritt) die feindliche Übernahme dieses Territoriums betreiben, ausgehend von einem eigenen Territorium im gleichen Quadranten, bzw. bei Vorlage einer entsprechenden OP-Karte auch ausgehend von einem eigenen Territorium in einem anderen Quadranten.

(**Hinweis:** Siehe auch unter „Konflikt“ auf Seite 10.)

Unabhängige Territorien

Wenn Sie auf den Territorien von **ISRAEL**, **RUSSLAND** oder **INDIEN** landen, können Sie dort von seltenen Ressourcen kaufen: Die mit zwei 6-seitigen Würfeln geworfene Augenzahl bestimmt die verfügbare Zahl von Ressourcen. Beispiel: Bei einer Gesamtaugenzahl von 9 können bis zu 9 R-Einheiten zum Preis von jeweils 5 EU erworben werden. Der Spielzug endet mit dieser Transaktion.

Anstatt R-Einheiten zu erwerben, kann wahlweise auch erneut gewürfelt werden. (Falls die EINFLUSS-Karte „Off to the Market Shuttle“ gespielt wird, kann sowohl auf dem unabhängigen Territorium eingekauft als anschließend auch gewürfelt werden.)

Beim Kauf von Ressourcen in Indien oder Russland können die dort verfügbaren R-Einheiten auch gemischt erworben werden. Beispielsweise könnten mit einer gewürfelten Augenzahl 6 in Russland 4 Rüstungs- und 2 UCP-Steine gekauft werden.

Wenn Sie auf der Schweiz landen, erhalten Sie sofort 10 EU sowie 5 Zählringpunkte und können von einem der unabhängigen Territorien nach Ihrer Wahl Ressourcen erwerben, den dafür geltenden Regeln folgend. Ihr Gouverneur verbleibt dabei auf dem Feld der Schweiz.



G-Bank: Makler für die unabhängigen Territorien



Israel = Nahrung



Russland = UCP/Rüstung



Indien = UCP/Nahrung

Die Gilden

Wenn Sie auf einem Gildefeld noch ohne Besitzer landen, erhalten Sie 4 Punkte auf dem Zählring, die Besitzurkunde und den Ressourcen-Stapel der Gilde.

Wenn Sie auf einem bereits vergebenen Gildefeld landen, werden Sie der neue Gilde-Besitzer, erhalten 4 Punkte auf dem Zählring sowie den aktuellen Gilde-Stapel vom Vorbesitzer, der seinerseits 4 Punkte auf dem Zählring einbüßt.

- Gilde-Besitzer müssen den Gilde-Stapel getrennt von ihrem persönlichen Sonderbestand (PS) führen.
- Gilde-Besitzer dürfen bei jedem eigenen Spielzug bis zu 3 Ressourcen-Steine aus dem Gilde-Stapel für eigene Territorien bzw. ihren PS entnehmen.



Erdenergie



Solar-Satelliten



Wind & Wellen



Trinkwasser

- Gilde-Besitzer müssen aus dem aktuellen Gilde-Stapel bis zu 3 Ressourcen-Steine an jeden kaufwilligen Mitspieler veräußern, sofern er am Zuge ist. Die Verkaufspreise sind auf der Rückseite der Gilde-Urkunde vermerkt. Diese Preise steigen, sofern der Gilde-Besitzer ein oder mehr Territorien gleicher Farbgruppe wie die Gilde bzw. eine weitere Gilde mit gleichem Ressourcen-Angebot besitzt (Wasser oder Energie).



Beispiele von Gilde-Stapeln

Kartenfelder

Wenn Sie auf den Feldern OP/MISSION bzw. EINFLUSS landen,

- können Sie diese während der Zeit einer vereinbarten Lernphase zunächst unberücksichtigt lassen – Sie würfeln erneut. Nach entsprechendem Spielfortschritt jedoch:
- Nehmen Sie eine Karte vom entsprechenden Kartenstoß und würfeln erneut.
- Wenn Sie bei Ihrem Zug nach bereits zweimaligem Würfeln erneut auf einem Kartenfeld landen, ziehen Sie eine weitere Karte – dürfen jedoch kein drittes mal würfeln.
- Jeder Spieler darf bis zu 3 OP-, 3 MISSION- und 3 EINFLUSS-Karten haben; wird eine vierte solche Karte gezogen, ist eine beliebige der jetzt 4 Karten unter den entsprechenden Kartenstoß zurückzulegen.

O.R.S.S. (Orbital Rocket Shuttle Service)

Wenn Sie auf einer O.R.S.S.-Basis landen, können Sie wahlweise hier verbleiben oder sofort zu einer der drei anderen Basen fliegen und jeweils erneut würfeln.

Vergessen Sie nicht, bei der Passage von TELEPORT! Ihre 40 EU zu kassieren. Denken Sie daran, den Gouverneur dabei im Uhrzeigersinn zu bewegen.



Karten und Kartenfelder

Schon nach wenigen Spielrunden werden Sie wissen wollen, wie man GLOBOPOLIS durch OPs-, MISSION- und EINFLUSS-Karten noch anspruchsvoller und spannender macht.

- OPs – Operations- und Gelegenheitskarten erweitern die Angriffsmöglichkeiten eines Spielers, gewähren verdeckte taktische Vorteile bei Auseinandersetzungen im Konfliktfall und setzen zumeist die Spielstufe „mit Agenten“ voraus (siehe Seite 11).
- EINFLUSS-Karten bieten Vorteile, die gegenüber einem Mitspieler sofort oder im weiteren Verlauf des Spiels strategisch genutzt werden können. Einige EINFLUSS-Karten mit Bezug zu NI-Agenten können beim Spiel ohne Agenten aus dem entsprechenden Kartenstoß ausgesondert werden.
- MISSION macht bei ihrer Erfüllung den damit beauftragten Spieler zum **spontanen Spielgewinner**.

Der Administrator verteilt je Spieler eine Karte MISSION, drei Karten EINFLUSS und drei Ops-Karten. Die verbleibenden Karten von MISSION und Ops werden vermischt und in einem Stapel neben dem Spielfeld verdeckt aufgeschichtet, ebenso wie die EINFLUSS-Karten in einem weiteren Stapel.



Die Auswirkungen der Karten im Spielverlauf

Wenn Sie auf eigenem Territorium gelandet sind:

Ziehen Sie eine Karte aus dem OP/MISSION-Stapel und entscheiden, ob Sie erneut würfeln und weiter vorrücken wollen, oder ob Sie ein fremdes Territorium im gleichen Quadranten Ihrer Landung angreifen wollen, bzw. bei Vorlage einer entsprechenden OP-Karte auch in einem anderen Quadranten.

Wenn Sie auf dem Territorium eines Mitspielers gelandet sind:

Zahlen Sie entweder unter Beendigung Ihres Spielzuges die dort geltende Konferenzgebühr oder Sie betreiben die feindliche Übernahme dieses Territoriums, ausgehend von einem eigenen Territorium im gleichen Quadranten, bzw. bei Vorlage einer entsprechenden OP-Karte auch ausgehend von einem eigenen Territorium in einem anderen Quadranten.

Ausnahme: Die USA und Kanada können sich auch ohne OP-Karte gegenseitig angreifen.

Wenn Sie auf den Feldern OP/MISSION bzw. EINFLUSS landen,

- nehmen Sie eine Karte vom entsprechenden Kartenstoß und würfeln erneut.
- Wenn Sie bei Ihrem Zug nach bereits zweimaligem Würfeln erneut auf einem Kartenfeld landen, ziehen Sie eine weitere Karte - dürfen jedoch kein drittes mal würfeln.

Jeder Spieler darf bis zu 3 OP-, 3 MISSION- und 3 EINFLUSS-Karten haben; wird eine vierte solche Karte gezogen, ist eine beliebige der jetzt 4 Karten unter den entsprechenden Kartenstoß zurückzulegen.

Überprüfen Sie regelmäßig die eigenen Karten zu OPs, EINFLUSS und MISSION auf nutzbare Vorteile während des Spiels!

Beispiel OP-Karte

Gelegenheit	
Territorien, die angegriffen werden können	Geheimdienstagenten in <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> oder oder </div>
Territorien, die angreifen können	Agenten von <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> oder oder </div>

OP-Karten können nur genutzt werden, wenn ein Spieler Territorien in einer der Farbgruppen der unteren Reihe besitzt.

Bei Landung auf irgendeinem fremden Territorium der oberen Farbgruppe kann von irgendeinem eigenen Territorium der unteren Farbgruppe aus angegriffen werden.

Oder:

Bei Landung auf irgendeinem eigenen Territorium der unteren Farbgruppe kann (von diesem ausgehend) irgendein fremdes Territorium der oberen Farbgruppe angegriffen werden.

Die vier Spezialfelder

Neben dem TELEPORT!-Feld (bereits erläutert auf Seite 5) gibt es drei weitere Spezialfelder, die beiden „Akademiefelder“ und die „Mondlandung“.

MILITÄRISCHE (MSA) und INFILTRATIONS (NIA)-Akademien

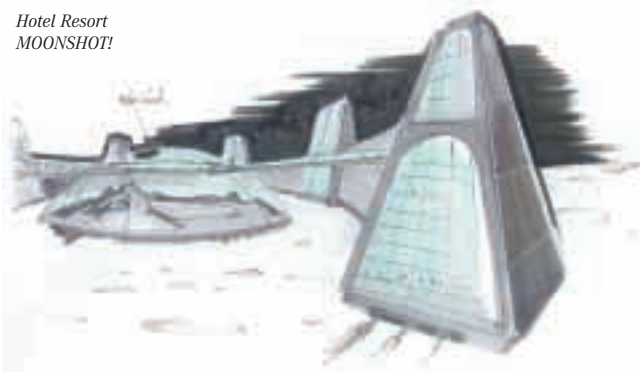
Wenn Sie auf dem MSA- oder NIA-Feld landen, bestimmen Sie mittels eines 6-seitigen Würfels die, Zahl der Ihnen zuzuführenden Rüstungssteine bzw. NIA-Agenten; anschließend würfeln Sie erneut.

Augenzahl	Rüstungssteine bzw. NIA-Agenten
1 oder 2	1
3 oder 4	2
5 oder 6	3



Wenn ohne Agenten gespielt wird, ist das NIA-Feld wie ein zweites MSA-Feld zu behandeln.

Hotel Resort MOONSHOT!



MONDLANDUNG!

Der glückliche Spieler, der auf MOONSHOT! landet, erhält 10 Punkte auf dem Zählring. Für seine fantastischen Ferien im Hotel Resort Moonshot muss er jedoch sofort seinen Spielzug beenden und die Gelegenheit zur Versorgung seiner Mitspieler mit „Drinks & Snacks“ nutzen.