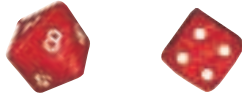


Konfliktstärkenbewertung

Der Angreifer erhält automatisch den **roten 8-seitigen** und **einen 6-seitigen Würfel**.



Der Verteidiger erhält den **weißen 10-seitigen** und **zwei 6-seitige Würfel**.



Die 0 steht für 10

Gemäß folgender drei Kriterien erhalten die Spieler zusätzliche 6-seitige Würfel:

1. Für jeden eigenen **Rüstungsstein** auf dem beteiligten Territorium gibt es 1 zusätzlichen Würfel.

2. Für **wirtschaftlich höhere Entwicklung** gibt es einen zusätzlichen Würfel. Bei gleichem wirtschaftlichem Entwicklungsstand, erhält das Territorium mit der größeren Zahl von Ressourcen-Steinen (ohne Rüstungssteine!) einen zusätzlichen Würfel. Bei fortwährendem Gleichstand erhalten **beide** Spieler je einen zusätzlichen Würfel.
3. Bei **Agenten-Überzahl** (mehr Agenten als der Gegenspieler) auf einem der beteiligten Territorien gibt es 1 zusätzlichen Würfel, bei **Agenten-Überzahl** auf beiden der beteiligten Territorien gibt es **2** zusätzliche Würfel.

Beim Spiel ohne Agenten gilt unter Punkt 3. die **territoriale Überlegenheit**: Der Spieler mit dem höheren territorialen Punktwert erhält einen zusätzlichen Würfel. Bei territorialem Punkt-Gleichstand erhalten beide Spieler je einen zusätzlichen Würfel.

Konfliktaustragung

Das Angriffs-Szenario beginnt damit, dass jeder der beiden Spieler alle ihm aufgrund der Konfliktstärken-Berechnung zustehenden Würfel gemeinsam würfelt. Jedes Auswürfeln wird als Gefecht bezeichnet.

- Der Verlierer eines Gefechts muss im nachfolgenden Gefecht auf einen seiner 6-seitigen Würfel verzichten.
- Der Konflikt wird fortgesetzt, bis einer der beteiligten Spieler alle seine Würfel – *in einer letzten Runde auch den polygonalen Würfel allein* – eingebüßt hat und damit sein beteiligtes Territorium an den Gegner verliert.
- Der Verlierer des Konflikts muss die Besitzurkunde des verlorenen Territoriums mit all dessen Ressourcen dem Sieger übergeben. Rüstungssteine und wirtschaftliche Entwicklungsstufen gelten als zerstört und werden von der Administration eingezogen.
- Der Spielzug des Angreifers endet im Fall seiner Niederlage sofort. Ein siegreicher Angreifer kann hingegen versuchen, ein weiteres Territorium aus gleicher Farbgruppe seiner gerade gemachten Eroberung anzugreifen, ausgehend von demselben Angriffs – Territorium – auch wenn eine OP-Karte gespielt wurde.

Bei fortgesetztem Angriff verbleibt der Gouverneur des Angreifers auf seinem letzten Landeplatz.

Wie Gefechte gewonnen werden:

Gewinner eines Gefechts ist der Spieler mit der höheren Gesamt-Augenzahl, die sich aus dem Wert des 8- bzw. 10-seitigen Würfels, multipliziert mit der Zahl 6-seitiger Würfel mit gleicher Augenzahl ergibt. Der Wert des 8- bzw. 10-seitigen Würfels kann also vervielfacht werden, wie nachfolgende Beispiele zeigen:

Zwei gleiche Zahlen bei den 6-seitigen Würfeln führen zur Verdoppelung des Wertes auf dem mehrseitigen Würfel...



Ergebnis = $2 \times 4 = 8$
(aufgrund der beiden Sechser)

Drei gleiche Zahlen bei den 6-seitigen Würfeln verdreifachen den Wert auf dem mehrseitigen Würfel...



Ergebnis = $3 \times 8 = 24$
(aufgrund der drei Fünfer)

Vier gleiche Zahlen sowie zwei Zahlenpaare ergeben eine Vervielfachung des Wertes auf dem mehrseitigen Würfel. Fünf gleiche Zahlen sowie ein „full house“ führen zur Verfünffachung des Wertes auf dem mehrseitigen Würfel.

Gleichstandsregel

Bei gleicher Gesamt-Augenzahl beider Spieler, gewinnt der Spieler mit der geringeren Zahl an 6-seitigen Würfeln dieses Gefecht. Hatten beide Spieler die gleiche Zahl 6-seitiger Würfel, so gewinnt der Verteidiger.

Glücklosigkeitsregel

Um einem Spieler mit nur noch einem 6-seitigen Würfel noch eine Verdoppelungs-Chance zu gewähren, darf der Wert des mehrseitigen Würfels dann verdoppelt werden, wenn der Wert des 6-seitigen Würfels identisch ist.

Beispiel:



Ergebnis = 8

Streben Sie jetzt mit GLOBOPOLIS einem weiteren Höhepunkt zu: Nachdem Ihnen alle Feinheiten des bisherigen Spiels geläufig sind, eröffnet das Spiel mit Agenten vielfältige neue Möglichkeiten.

Die **Ein- und Zwei-Agenten-Chips** dienen zur Infiltration gegnerischen Territoriums und zur Neutralisierung feindlicher Agenten auf eigenen Territorien.

Mit Agenten gewinnt das Spiel an strategischen Effekten dadurch, dass alle Spieler die Agenten-Chips ihrer Farbe nach taktischen Gesichtspunkten auf fremden und eigenen Territorien verteilen können.

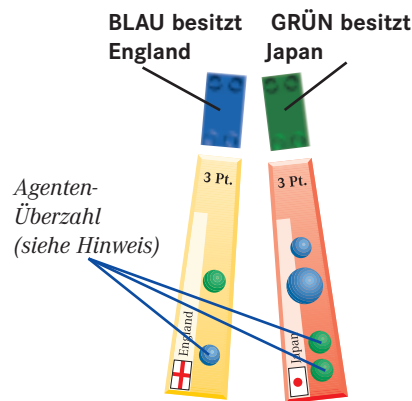
Geheimdienstagenten

Am Ende seines Spielzuges kann jeder Spieler **NI-Agenten** (Network-Infiltration-Agents) auf Territorien der Mitspieler strategisch disponieren; **Agenten-Überzahl** stärkt die Position des Spielers im Konfliktfall (siehe Seite 10). Also werden sinngemäß auch Abwehr-Agenten zwecks Ausschaltung gegnerischer Agenten auf eigenen Territorien eingesetzt.

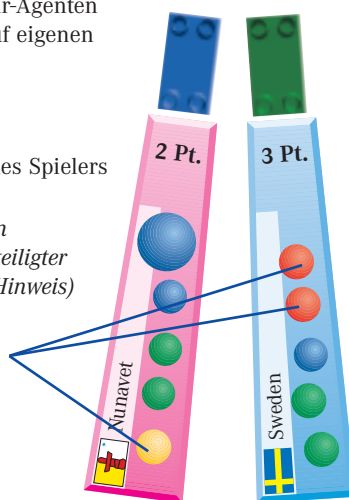
*Kleiner Chip = 1 Agent
Großer Chip = 2 Agenten*

Pro Territorium dürfen maximal 3 Agenten eines Spielers eingesetzt werden.

*In diesem Beispiel hat BLAU mit 3 Agenten in Japan gegenüber GRÜN mit nur 2 Agenten dort **Agenten-Überzahl** erreicht. Keiner der beiden Spieler hat Agenten in England. BLAU erhielt deshalb im Konfliktfall einen zusätzlichen Würfel.*



Agenten Drittbeteiligter (siehe Hinweis)



Agententaler



Agenten der am Konflikt nicht direkt beteiligten Spieler: Sie werden als „Drittbeteiligte“ bezeichnet und können von Ihren Auftraggebern von den Territorien des Angreifers wie des Verteidigers im Konfliktfall sofort abgezogen werden. Da alle Agenten auf dem Verlierer-Territorium vom Sieger gefangen werden, werden Drittbeteiligte ihre Agenten nur bei eigenen Vorteilen auf den Konfliktfeldern belassen: Hilfe für eine der beiden Seiten, ggf. auch gegen Bezahlung. Das gilt natürlich auch bei völliger Abwesenheit eigener Agenten der am Konflikt direkt Beteiligten. Bei der Feststellung von Agenten-Überzahl im Konfliktfall tragen drittbeteiligte Agenten durch Neutralisierung der Agenten des Territoriums-Besitzers stets zur Infiltration bei.

In diesem Beispiel hat BLAU mit 2 Agenten in Japan gegenüber GRÜN mit ebenfalls 2 Agenten dennoch Agenten-Überzahl, da einer der GRÜN-Agenten durch einen Agenten von ROT neutralisiert wird.

Gleichzeitig hat jedoch GRÜN in England Agenten-Überzahl, da einer der 2 BLAU-Agenten dort ebenfalls durch einen ROT-Agenten neutralisiert wird. Folglich erhalten BLAU und GRÜN im Konfliktfall je einen zusätzlichen Würfel.

Säuberung von Territorien

Wenn Sie auf eigenem Territorium landen, können Sie dieses Territorium oder ein anderes Ihnen gehörendes Territorium der gleichen Farbgruppe von Fremdagenten „säubern“. Dazu müssen Sie auf jedem Ihrer Territorien der gleichen Farbgruppe gegen jeden Mitspieler mit Agenten dort 2 von 3 Würfelrunden für sich entscheiden. Die nebenstehende Tabelle zeigt, mit welchen Würfeln zu würfeln ist – abhängig von der Zahl anwesender Agenten.

Denken Sie stets an die Stärkung eigener Territorien durch NIA-Agentenchips und/oder Rüstungssteine zur Vermeidung von Nachteilen im Konfliktfall.

Säuberungswürfeln (2 beste Runden von 3)

Präsente Agenten	0	1	2	3
„Infiltrierender“ Spieler	entfällt	8-seitig	10-seitig	12-seitig
Territoriums-Besitzer	8-seitig	10-seitig	12-seitig	12-seitig

Wenn der sein Territorium säubernde Spieler gewinnt, nimmt er die Fremdagenten gefangen. Gewinn der infiltrierende Spieler, dürfen seine Agenten dort verbleiben. Denken Sie stets an die Stärkung eigener Territorien durch NIA-Agentenchips und/oder Rüstungssteine zur Vermeidung von Nachteilen im Konfliktfall.

Wichtiger Hinweis zu den Gewinnchancen: Alle Spielteilnehmer sollten notieren, welcher Spieler den Eröffnungszug machte, da bei Gewinnanspruch durch einen Spieler – sei es durch Punktsieg, sei es über Missionserfüllung – die laufende Spielrunde abzuschließen ist.

Sollte dann mehr als ein Spieler Gewinnanspruch aufgrund Missionserfüllung beanspruchen, ist der Spieler mit dem höchsten Punktwert Sieger. Besteht jedoch noch Punktgleichheit, ist die „Sudden-Death-Regel“ anzuwenden, d.h. der Spieler mit dem höchsten Punktwert in der Folgerunde ist der Gewinner.