

Willkommen in der GLOBOPOLIS-WELT



Gegen Ende des 21. Jahrhunderts führte eine Kette kataklysmischer Ereignisse zu einer Periode globalen Winters, was zugleich den Beginn einer neuen Ära in der Menschheitsgeschichte markierte. Die Zeitrechnung begann wieder bei null und man rechnete in Jahren nach AGD (englisch: After the Global Disaster). Um 25 nach AGD hatten sich die Weltmärkte für Nahrungsmittel, Wasser und Energie stabilisiert und gegen 30 nach AGD stimulierte der Bau von GLOBOPOLIS – der globalen Stadt im die Erde umgebenden Welt- raum – einen erneuten wirtschaftlichen Aufschwung, begründet durch die neue UCP-Ökonomie (englisch: Ultra light Component Production). Jetzt leben in den luxuriösen Weltraum-Komplexen von GLOBOPOLIS bereits Millionen von Menschen, jeweils einem der so genannten Territorien des Planeten Erde zugehörig.

Sie sind nun einer der fünf Gouverneure, die miteinander um über- legene Netzwerkkontrolle der 32 Welt-Territorien, der limitierten Ressourcen und der vier die Weltmärkte für Wasser und Energie dominierenden Gilden wetteifern. Um im ständigen Wettbewerb um größtmögliche Kontrolle von Globopolis erfolgreich zu sein, müssen Sie: Über Ressourcenkauf und -handel Ihre Territorien entwickeln und stärken und damit Punkte gewinnen, durch Infiltration die Übernahme konkurrierender Territorien mit Hilfe von OP-Karten und NI-(Network Infiltration) Agenten betreiben, zu eigenem Vorteil „Einflusskarten“ gegen wettstreitende Gouverneure spielen, mit Hilfe des „Orbital Rocket Shuttle Service“ den Globopolis-Weltraum durchmessen und – Ihre Mission erfüllen oder die Siegpunktzahl erreichen, bevor ein Wettbewerber es schafft!

Jede neue Runde GLOBOPOLIS unterscheidet sich von der vorange- gangenen und ist gleichzeitig spannender, da der einzigartige Spiel- mechanismus mit seiner Vielzahl an Zug-Optionen immer neue Varianten generiert. Mehr noch als das Glück der Würfel entscheiden schnelles Denken und kreativer Umgang mit den Spielelementen über das Ergebnis des Spiels.

Vielseitig für anspruchsvolle Spieler und dennoch so leicht verständlich, dass alle wichtigen Spielregeln auf nur wenigen Seiten Platz finden!



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.

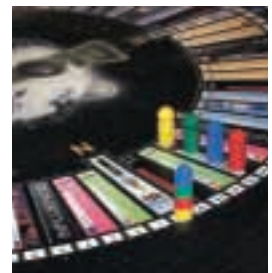
- Der Feldring** ist wie folgt symmetrisch geordnet:
- **32 zu erwerbende Territorien**, verteilt auf 12 Farbgruppen
 - **16 Kartenfelder**, unterteilt in zwei Kategorien: Je 8 Felder Ops-Mission bzw. EINFLUSS
 - **4 nicht zu erwerbende unabhängige Territorien**, die GLOBOPOLIS mit Nahrung, UCP (Ultraleichte 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:

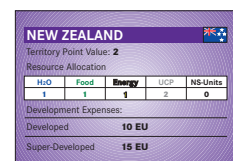
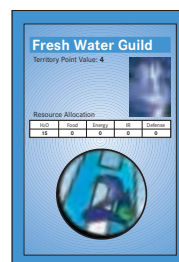
Urkunde-Karten für 32 Territorien und 4 Gilden.

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.

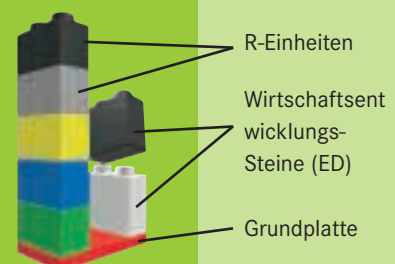
Hinweis: Vom Beginn seines zweiten Spielzuges an kann jeder Spieler R-Einheiten zwischen seinen Territorien frei transferieren.

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

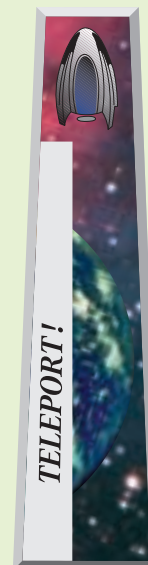
Der von der Spielrunde ermittelte Spielbeginner startet nun Teleport!

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).



Wir kommen ins Spiel

Die zweite Runde beginnt, wenn alle Spieler über Teleport! im Spiel sind. Jeder Zug eines Spielers besteht jetzt aus zwei Phasen.

Die Optionsphase: Planung, Entwicklung, Handel

In dieser Phase seines Spielzuges nimmt jeder Spieler so viele Optionen wahr, wie innerhalb von 90 Sekunden (bzw. „einer angemessenen Zeit“, wenn ohne Sanduhr gespielt wird) möglich sind:

- R-Einheiten aus eigenem Bestand auf Territorien verteilen oder umverteilen.
- In wirtschaftliche Entwicklung (ED) investieren (Hinweis: Pro Zug kann jeweils eine Entwicklungsstufe – jedoch auf mehreren Territorien gleichzeitig erreicht werden). Siehe auch Beispiele unten.
- Bis zu 5 Punkte auf dem Zählring (gegen 5 EU pro Punkt) kaufen bzw. bei Geldbedarf an die Bank (zum gleichen Punktwert) zurückgeben.
- Gildebesitzer können bei jedem eigenen Zug 3 R-Einheiten (kostenfrei) aus dem Gilde-Stapel (GS) in ihren persönlichen Sonderbestand (PS) überführen.
- Handelsgeschäfte tätigen, wie Kauf oder Tausch von Ressourcen (1 R-Einheit = etwa 5 EU).

Spieler können sich auf jede Form von Handelsgeschäften verständigen. Auch ist der Handel mit Territorien und/oder OPs-, MISSION- und EINFLUSS-Karten gestattet. ED-Einheiten können hingegen einzeln nur bei der Administration erworben werden und nur im Falle der Veräußerung eines kompletten Territoriums samt Urkunde und kompletten R-Sätzen können auch entsprechende ED-Einheiten den Besitzer direkt wechseln.

Tipp: Geschickte Vorbereitung verlockender Angebote kann durchaus über Sieg oder Niederlage entscheiden.

R-Einheiten & ED

Ressourcen und wirtschaftliche Entwicklung

- ED (Economic Development) steigert die von besuchenden Mitspielern zu entrichtenden Konferenzgebühren.
- Ein kompletter Satz aller 5 R-Einheiten qualifiziert für den Status ENTWICKELT.
- Zwei komplette Sätze sind für den Status SUPER-ENTWICKELT erforderlich.
- Die jeweils an die Administration zu entrichtenden Prämien sind auf der Vorderseite der Besitzurkunden aufgeführt. Pro Zug wird einem Spieler nur jeweils ein Entwicklungsstatus je Territorium gewährt. Vor Verleihung des Status SUPER-ENTWICKELT muss ein Territorium also bereits ENTWICKELT sein und über zwei komplette Sätze R-Einheiten verfügen.

Hinweis: Territorien mit geringerem Punktwert können kostengünstiger entwickelt werden – führen aber dennoch zum Gewinn von 5 Punkten auf dem Zählring. Die Konferenzgebühren sind allerdings entsprechend niedriger.



Wasser



Nahrung



Energie

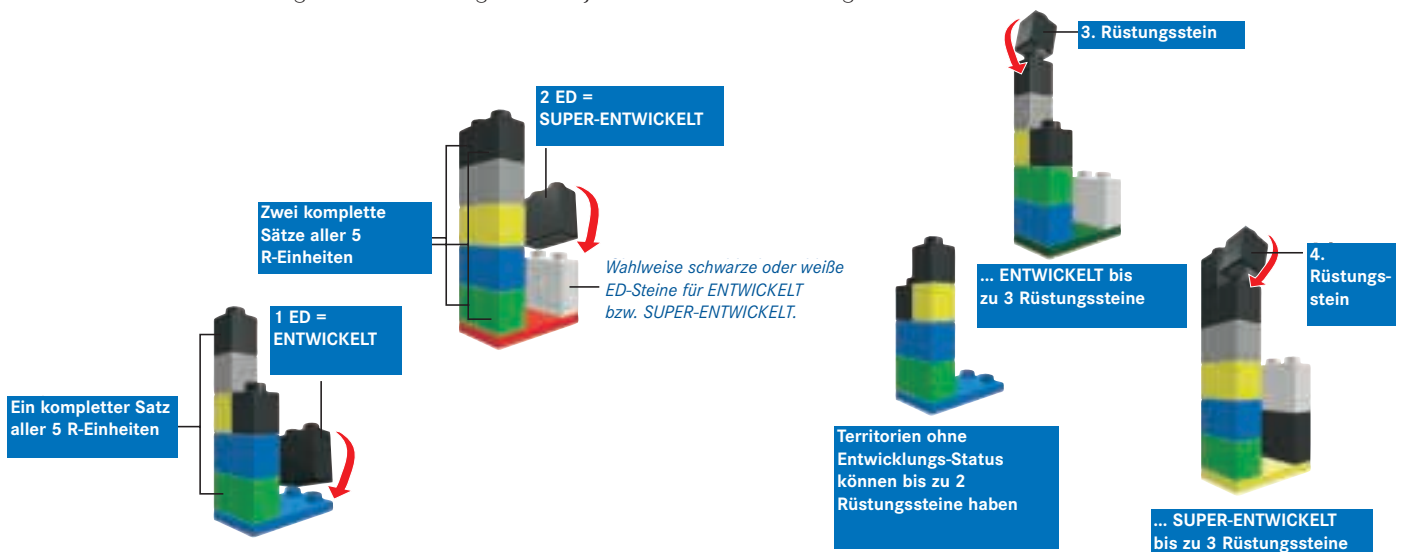


UCP



Rüstung

Der Richtpreis für R-Einheiten liegt bei zunächst 5 EU pro Einheit; Angebot und Nachfrage werden jedoch für Fluktuation sorgen.





5 EU =
1 CR Punkt

Punkte gewinnen!

1 – 4 Punkte für den Erwerb eines Territoriums oder einer Gilde – gemäß Angabe auf der Besitzurkunde. (Hinweis: Die so erworbenen CR-Punkte sind bei Verlust des Territoriums oder der Gilde an den neuen Eigentümer abzutreten.)

4 – 8 Punkte als Bonus für den Erwerb aller Territorien einer Farbgruppe (Zahl der farbgleichen Territorien x 2). *Hinweis:* Dieser Bonus ist auch bei Verlust eines oder aller Territorien **nicht** zurückzuerstatten.

5 Punkte für jede erreichte Entwicklungsstufe auf jedem eigenen Territorium.

CR-Punkte können auch (bis zur Höchstzahl von 5 pro Zug) gegen Zahlung von 5 EU pro Punkt bei der Bank erworben werden. Insgesamt ist diese Art von Punktekauf jedoch nur möglich, solange ein Spieler die für das Spiel vereinbarte Gesamtpunktzahl um mehr als 25 Punkte unterschreitet. Es kann also bei vereinbarter Gesamtpunktzahl von 100 ein Spieler mit erreichten 74 Punkten letztmals 5 Punkte (nicht nur 1) zukaufen. Erst nach dem Überschreiten der Punktzahl 75 ist er von dieser Art des Punkterwerbs abgeschnitten. *Nicht limitiert ist die Rückgabe von Punkten an die Bank gegen EU bei Geldbedarf.*

Stets wenn R-Einheiten aus irgendeinem Grund **verloren gehen**, sodass der Status ENTWICKELT bzw. SUPER-ENTWICKELT nicht mehr gerechtfertigt werden kann, sind die entsprechenden ED-Steine von der Grundplatte zu entfernen und bis zum Ersatz der fehlenden R-Einheiten auf der Mitte des Territorialfeldes zu deponieren. Solange kann der Spieler auch keine erhöhten Konferenzgebühren kassieren und im Konfliktfall kann der ausgesetzte Status für wirtschaftliche Entwicklung keine Berücksichtigung bei der Konfliktstärken-Berechnung finden. Auch muss der betroffene Spieler seine Zählringfigur (CRF) **vorübergehend** um fünf bzw. zehn Punkte zurücksetzen.

Die Ereignisphase: Vorrücken, Erwerben, Erobern!

Nach Ablauf der Optionszeit seines Zuges, würfelt der Spieler mit 1, 2 oder 3 der sechs-seitigen Würfel um für seinen Gouverneur die Zahl der vorzurückenden Felder zu ermitteln.

Gegen jeweiligen Abzug von 3 Punkten auf dem äußeren Zählring (CR) kann der Gouverneur auch jeweils gegen den Uhrzeigersinn bewegt werden.

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  oder  oder 
Territorien, die angegriffen können	Agenten von  oder  oder 

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

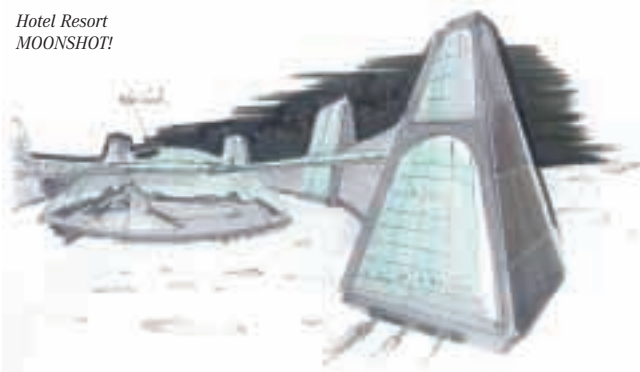
Wenn Sie auf dem MSA- oder NIA-Feld landen, bestimmen Sie mittels eines 6-seitigen Würfels die, Zahl der Ihnen zuzuführenden Rüstungssteine bzw. NIA-Agenten; anschließend würfeln Sie erneut.

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!

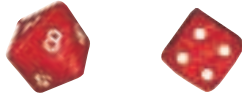


MONDLANDUNG!

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.

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.

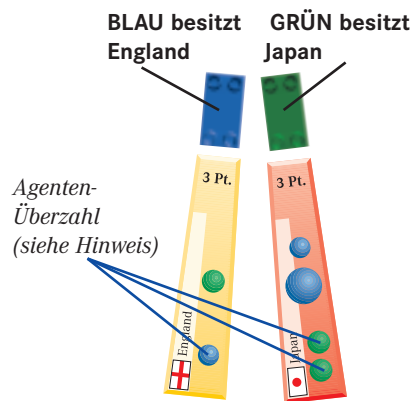
Geheimdienstagenten

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.

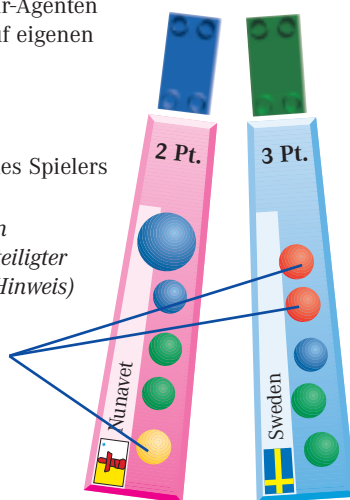
Kleiner Chip = 1 Agent
Großer Chip = 2 Agenten

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.

Tipps für besseres **Globopolis**-Spielen













- Von Beginn an eine Strategie zu Missionserfüllung und/oder Punkteerwerb entwickeln.
- Vorausplanung des nächsten Spielzuges für bestmögliche Nutzung der Optionsphase.
- Die Umverteilung von R-Einheiten zwischen eigenen Territorien für die Optionsphase vorausplanen.
- Wasser und Energie von den Gildebesitzern kaufen – solange es noch Vorräte gibt!
- Gildebesitzer sollten nicht vergessen, bei jedem ihrer Spielzüge 3 R-Einheiten vom GS in ihren PS zu transferieren.
- Die Zielgegend für die nächste Landung des Gouverneurs bei der Entscheidung jetzt mit 1, 2 oder 3 der sechsseitigen Würfeln zu spielen bedenken.

Zum Beispiel ist zu überlegen:

- Wie kann ich auf noch nicht vergebene Territorien zielen; der Erwerb von Territorien bedeutet Punktegewinn und – oft wichtiger – R-Einheiten!
- Wie kann ich auf unabhängige Territorien zielen, um dort Ressourcen zu erwerben;
- oder eine Gilde zwecks Übernahme – samt (restlichem) Gilde-Stapel – ansteuern.

Viel Spaß und „Good Luck!“

Farbübersicht der Operations- und Gelegenheitskarten

 Nordamerika	 Südost-Asien	 Nordafrika/ Türkei	 West-Europa
 Südamerika	 Südliches Afrika	 Saudi-Arabien/Iran	 Skandinavien
 Australien/ Neuseeland	 Zentralafrika	 Ost-Europa	 Alaska/Nunavut