



# DIE WÜRDE DES MENSCHEN IST EGAL

## GESETZ

### 1 WELTORDNUNG

Setup, Start,  
Leader & Städte

### 2 GRENZEN

Stoxx sammeln

### 3 FISKAL JAHR & KONTROLL-KARTEN

### 4 OZEANE & EINFLÜSSE

&

### 5 INNENPOLITIK

zurück in eine eigene Stadt

### 6 AUSSENPOLITIK

in einer gegnerischen

### 7 KRIEG

### 9 STOXX

### 10 LUFTTRANSPORT / LUFTANGRIFF

## ORDNUNG

### 11 EREIGNISSE

News & Ereignisse

### 12 BANKROTT

Game Over

### 13 STATISTIK

Alternative Spiele

### 14 PLANETEN-SCHACH

für 2 Player

# SCHÖNE NEUE WELTORDNUNG

Willkommen am Tisch von WorldControl!

Alle Regierungen haben versagt & die regionale Wirtschaft wurde auf globale Städte - mit bewachten Grenzen - zentriert. Die Weltherrschaft liegt nun in der Hand einer elitären Gruppe - Playerz - euch!

Der Pollo wurde als globale Währung eingeführt & Corpz verstehen sich als loyale Human-Ressourcen für jede Situation. (Wirtschaft/Krieg)

Das Ziel: Deine Konkurrenz aus dem Spiel zu drängen und als letzter Player die ganze Welt zu besitzen.

*(andere Optionen das Spiel zu gewinnen -> S. 13).*

In diesem Regelheft werden **wichtige Infos umrahmt &**

*Beispiele/Tips kursiv geschrieben*

## #1 REGEL

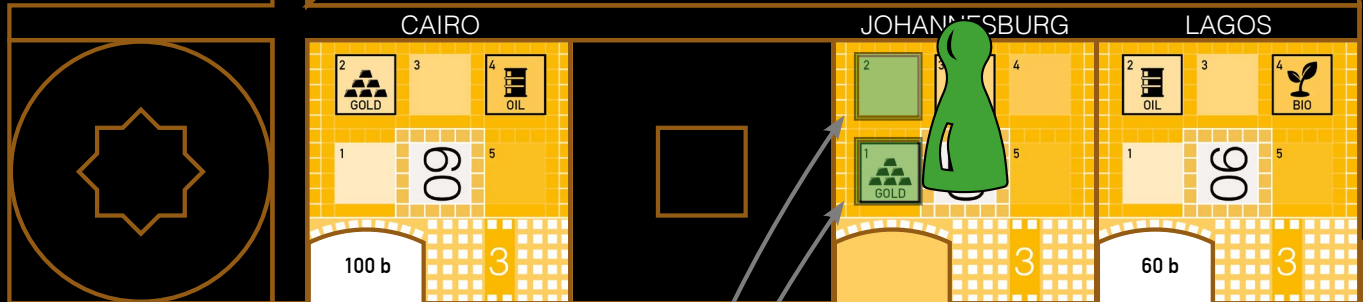
Würfel werden gleichzeitig in einem vorgegebenen Bereich des Spielbretts geworfen! Ansonsten würfle noch mal.

## SETUP

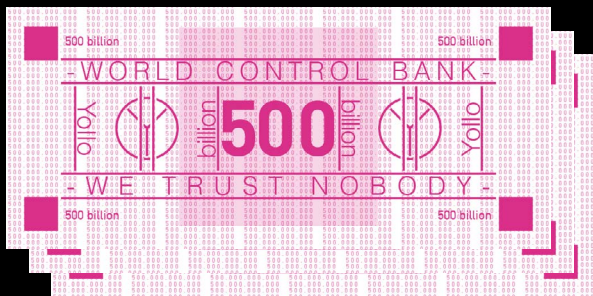
Wähle eine Farbe und setze deinen Leader auf »00«. Los geht's! Jeder startet mit Geld, Corpz & beiden Kontroll-Karten. :

Alle: 1 LEADER Karte &  
1 GENERAL Karte.

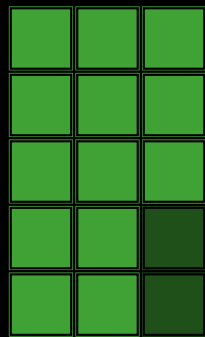
2 : 2500 Mrd, 23   
3 : 2300 Mrd, 21   
4 : 2100 Mrd, 19   
5 : 1900 Mrd, 17   
6 : 1700 Mrd, 15



*Pollo - Alles was zählt!*



*Corpz - deine Armee*



Größe	Wert	Stoxex
5	500 b	
4	400 b	
3	150 b	
2	80 b	
1	50 b	
visit		

07 JOHANNESBURG

80 b 3

Preis Grenze

3

## START

Um die Welt schnell untereinander aufzuteilen und die Wirtschaft anzukurbeln, beginnt jedes Spiel mit einer Kaufrunde. Während dieser Runde werden alle Felder, außer Städten, ignoriert & Gebühren und Kämpfe sind noch nicht möglich. Die

Kaufrunde endet für jeden Player wenn das Feld »00« passiert wird & du lernst deinen Leader zu bewegen, Grenzen zu überschreiten & dein Firmen-Imperium wachsen zu lassen. Der Player mit den kleinsten Händen beginnt!

Während der Kaufrunde würfelst du so lange bis dein Leader auf einer kaufbaren Stadt landet. Kommst du auf eine Stadt, die ein anderer Player bereits besitzt, gehst du hin & würfelst weiter bis du auf eine kaufbare Stadt kommst.

## 1. Bewege LEADER

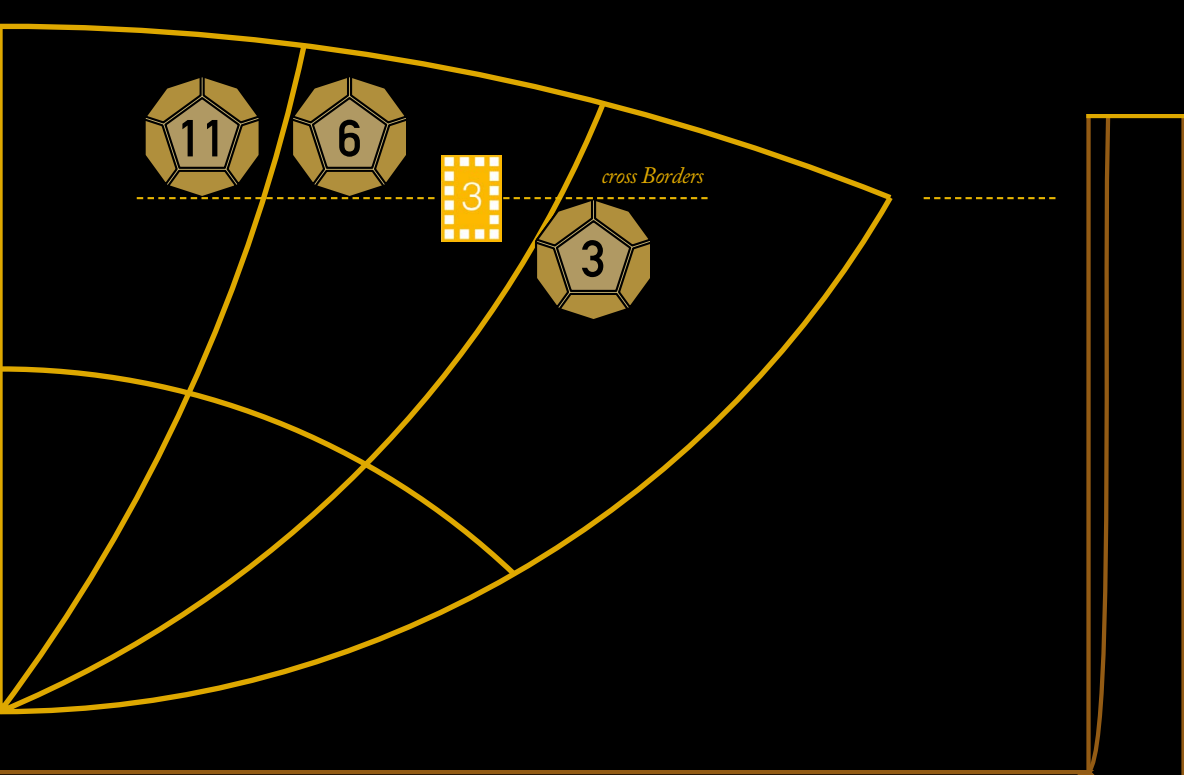
Bewege deinen Leader mit dem schwarzen 10-seitigen Würfel

## 2. Kaufe STÄDTE

Auf einer kaufbaren Stadt, zahlt man den Preis an die W.C.Bank um diese zu erwerben.

Gleich danach können Corpz platziert werden, per Überschreiten der Grenze ->

*Städte können nicht getauscht oder verkauft werden! Sie können nur, später im Spiel, per Kampf oder nach einem Bankrott übernommen werden. Kaufverweigerung beendet den Zug.*



Example shown:

Du kaufst eine Stadt mit der Grenz-Nummer 3 & wählst mehrere Corpz platzieren. Du würfelst eine 11, 6 & 3 und platzierst daher nur 2 Corpz, da die Würfel-Zahl 3 es nicht über die Grenze schafft. Dasselbe gilt bei Würfel-Zahlen unter 3.

Je ertragreicher die Städte umso höher ihre Grenz-Nummer (Ausnahme: Moscow). Verwende General Karten um deinen Corpz zu helfen über eine Grenze zu kommen. (näheres dazu auf der nächsten Seite →)

TIPP:

Weist eine Stadt eine hohe Grenz-Nummer vor, platziere besser nur 1 Corpz als zu würfeln. Denn bleiben alle Würfel-Zahlen unter der Grenz-Nummer, bleibt die Stadt zwar in deinem Besitz, aber unbesetzt & ungeschützt.

Zum gehobenen Spiel gehört eine gewisse Etikette: Transparenz bei der Geldübergabe, schnelle Entscheidungen, genaue Bezahlung & die richtigen Drinks für alle Player!

PYONGYANG		ASTANA		MOSCOW	
2	3	2	3	2	3
1 ARMS	04	1	03	1 ARMS	01
20 b	2	40 b	2	200 b	2



Alles ist ihre Schuld!

### 3. Überschreite GRENZEN

Um die Größe & den Wert zu steigern werden Corpz platziert.

Du hast 2 Möglichkeiten:

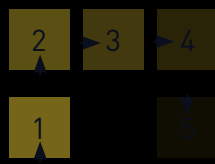
Platziere einfach 1 Corpz ODER platziere 0-3 Corpz, indem du über die Grenze würfelst.

Verwende die 12-seitigen Würfel für Grenzübertritte. Pro Würfel, der über die Grenze kommt, platziere 1 Corpz .

### 4. Sammel STOXX

Platziere Corpz im Uhrzeigersinn & beginn an der linken unteren Seiten (über dem Tor). Wenn deine Corpz Stoxx-Bilder verdecken, hol dir die Stoxx von der Bank.

Wenn es diese Stoxx nicht mehr gibt, können diese auch nicht eingesammelt werden.



Beispiel:

Platzierst du 2 Corpz in Johannesburg, bekommst du 1 Gold-Stoxx. Bei 3 Corpz hättest du zusätzlich 1 Bio-Stoxx bekommen.

(Mehr zu Stoxx -> S. 9)







Kontroll-Karten



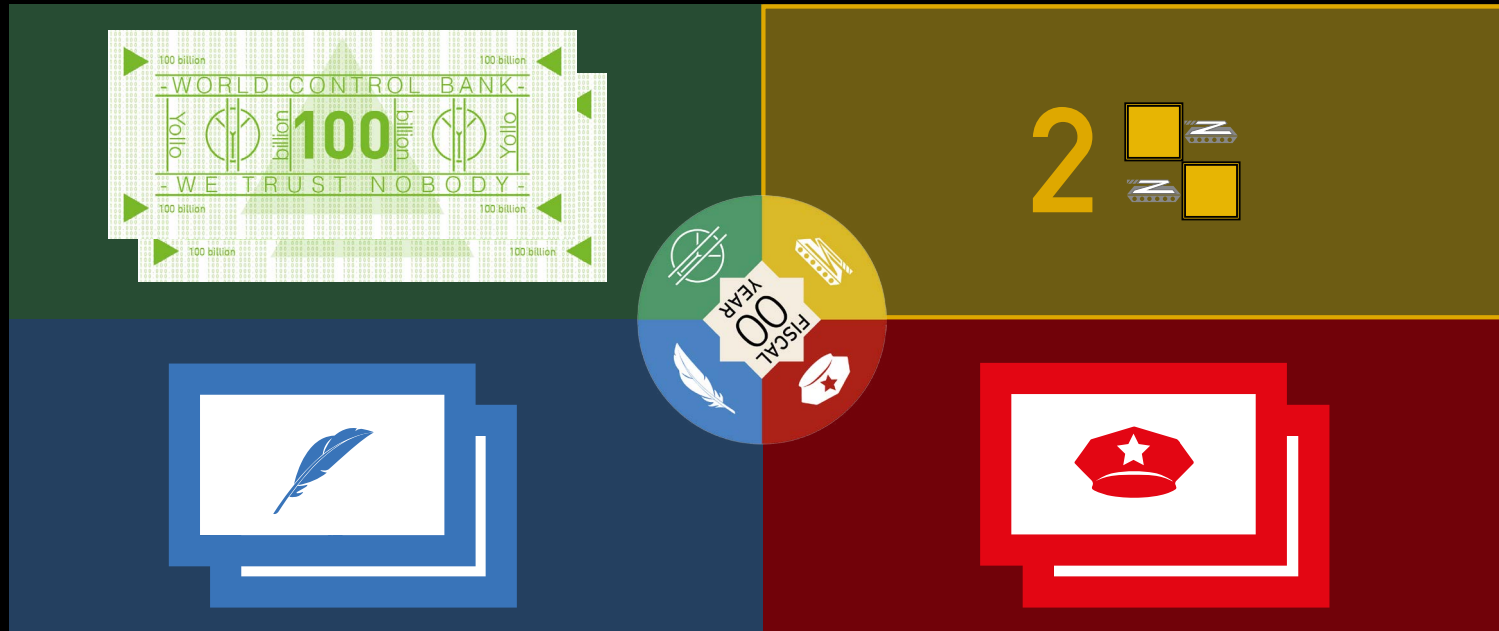
Als World-Control-Beginner mach dir über Stoxx & Kontroll-Karten noch nicht zu viele Gedanken, aber sie sind der Schlüssel zur Spiel-Kontrolle! Keine Sorge, bald macht alles Sinn... Fokussiere dich während deiner Kaufrunde nur darauf das Konzept der Grenzen zu verstehen & dein Imperium aufzubauen.

Unterstützt euch gegenseitig bei der Geld- und Städtekarten-Übergabe & während ein Player eine Stadt aufbaut, kann ein anderer bereits seinen Zug machen. Um den Aufbau noch schneller zu gestalten, kannst du auch einfach alle Städte erst am Ende deiner Kaufrunde zusammen bezahlen (ab 4 Playern).

Wenn du »00« passierst ist es Zeit, 1 von 4 Optionen, einzusammeln:

-  200 Mrd. Yollos
-  2 Corpz (für deine Armee)
-  2 LEADER Karten
-  2 GENERAL Karten

Deine Kaufrunde endet, wenn du »00« zum Ersten Mal passierst. Vielleicht ein guter Moment um das Brett & internationale Vorgehensweisen etwas besser kennen zu lernen (→ nächste Seiten)



Wenn ihr dirket auf »00« kommt, könnt ihr alle den Las Vegas Klassiker „Craps“ zocken (→ S.13)  
... oder auch nicht ...

## KONTROLL-KARTEN

Kontroll-Karten sind wichtig, um dein Würfelglück zu kontrollieren. Diese immer vor dem Würfeln ausspielen!

Pro Würfel kann nur eine Karte gespielt werden & muss nachher unter den Stapel in der Bank zurück gelegt werden.

*Der Besitz vieler Kontroll-Karten bedeutet effizient spielen zu können, vernachlässige nur deine Grundlagen nicht zu sehr: Corpz & Geld.*

### LEADER KARTEN

LEADER Karten erlauben dir die Züge deines Leaders direkt zu kontrollieren.



*LEADER Karten haben Zahlen von 1 - 9 oder „wild“ Karten. Bei einer „wild“ Karte kann eine Zahl zwischen 1 & 10 gefählt werden.*

Du kannst eine  Karte anstatt den Leader-Würfel zu werfen ausspielen & deinen Leader die exakte Anzahl an Feldern, die gezeigt wird, bewegen,



*6 & 9 sind frei wählbar, also dreh es so wie es dir am Besten gefällt.*

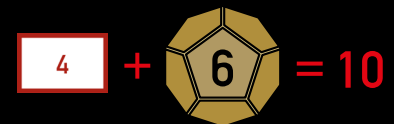
### GENERAL KARTEN



GENERAL Karten helfen deinen Corpz, entweder um Grenzen zu überschreiten oder im Kampf.

*GENERAL Karten haben Zahlen von 3-6 & „win“ Karten. Eine „win“ Karte kann sofort 1 Corpz über die Grenze bringen, oder 1 Corpz im Kampf besiegen (kann nur mit einer anderen „win“ Karte verteidigt werden).*

Spiele 1  Karte um bei 1 Grenz-Würfel dazu zu zählen



oder

Spiele 1  Karte anstatt einem Kampf-Würfel.



Nach deiner Kaufrunde, sind für dich alle anderen Felder frei geschaltet.



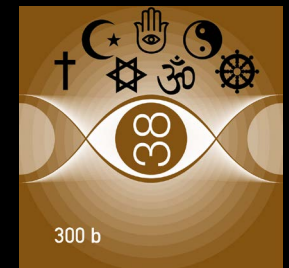
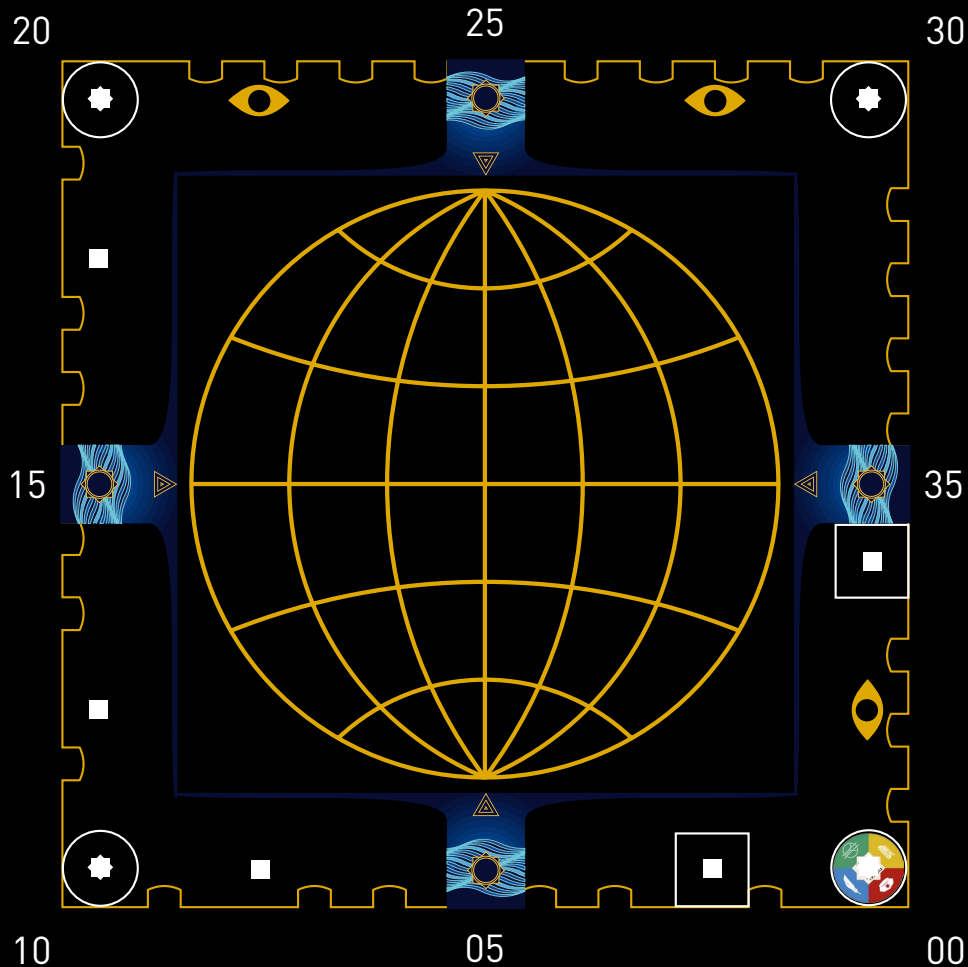
Ozeane bringen stabiles Einkommen & die Option zwischen ihnen zu reisen.

Umso mehr Ozeane du besitzt, umso mehr Gebühren muss dein Gegner, bei Besuch, bezahlen.

Kommst du auf deinen Ozean, kann dein Leader beim nächsten Zug zu einem anderen Ozean fahren, anstatt zu würfeln. Beim folgenden Zug muss wie gewohnt weitergezogen werden.

Man kann auch zu einem gegnerischen Ozean fahren & die doppelte, dortige Gebühr zahlen. Man darf aber nicht von einem gegnerischen Ozean reisen!

Um Ozeane benutzen zu können müssen diese aktiv sein (nicht Bankrott).



Einflüsse bieten die Chance gegnerische Corpz zu bekehren.

Kommst du auf einen gegnerischen Einfluss, muss der Movement-Würfel nochmals & zwar höher als zuvor gewürfelt werden.

Beispiel: Landest du dort mit einer 7, musst du nun mindestens eine 8 würfeln.

Versagen führt zur Bekehrung, der Loser gibt Corpz zurück in die Bank & der Influencer erhält Corpz.

Je nach dem wie viele Einflüsse im Besitz sind, werden 1,2 oder 3 Corpz bekehrt.

Sind keine Corpz mehr in der Armee, müssen sie vom Brett abgezogen werden.

Der Besitz von Media erlaubt »News« zu zensieren (-> S.11).

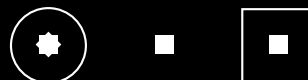
## OZEANE & EINFLÜSSE

05	ARCTIC OCEAN
instead of a turn ... cruise to an own ocean (or enemy ocean & pay double)	
4	360 b
3	180 b
2	90 b
1	30 b
240 b	

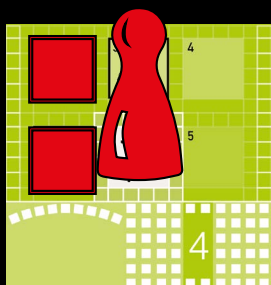
Ozeane & Einflüsse geben dir viele strategische Vorteile & und können dir nicht weg genommen werden! Sie sind großartige langfristige Anlagen, also schnapp sie dir, bevor sie weg sind.


Der Besitz wechslet nur beim kompletten Ausscheiden eines Players. (-> S.12)

38	RELIGION	»influence«
Convert as many Corpz as owned.		
Player needs to reroll and beat previous roll to withstand influence.		
300 b		




Für die anderen Felder wie Ecken, »News« oder Ereignisse -> S. 11












Die Rückkehr in eine eigene Stadt bietet Sicherheit, potentielles Wachstum und strategische Verlagerungen der Corpz .


*In den meisten Fällen wird man Truppen hinzufügen wollen um die eigene Stadt zu vergrößern und deren Wert zu steigern. Auch möglich um (online) zu lukrieren. Lufttransporte werden eher von den weniger profitablen Städten stattfinden um die lukrativeren zu sichern und Luftangriffe um die teuren Städte der Feinde zu schwächen. Die Entfernung von Corpz kann in schwierigen Situationen gegen Ende des Spiels stattfinden, wenn die Fähigkeit zu Kämpfen wichtiger wird als das Überleben einiger (armer) Städte.*

## 1. STOXX sammeln

Sobald du in deine eigenen Stadt kommst, sammle die Stoxx  passend zu der Größe der Stadt. (Vorausgesetzt sie sind in der Bank vorhanden).

11	RIO DE JANEIRO	+	
5	 700 b		
4	 550 b		
3	 360 b		GOLD
2	 150 b		
1	 80 b		BIO
visit			
	160 b		

## 2. Corpz bewegen



Nachdem der wirtschaftliche Ertrag eingesammelt ist kannst du Corpz  bewegen oder deinen Zug beenden.

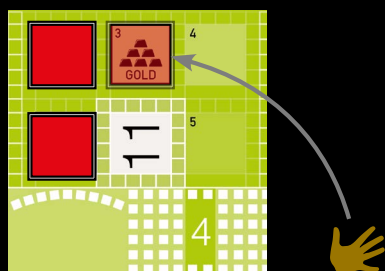
Du hast 1 von 4 Optionen:

Hinzufügen / Abziehen

Lufttransport / Luftangriff

### Hinzufügen

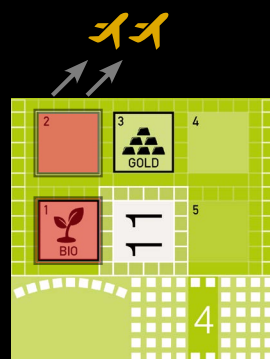
Füge 1 Corpz  aus deiner Armee hinzu und erhalte evtl. mehr Stoxx  (falls vorhanden).



### Lufttransport

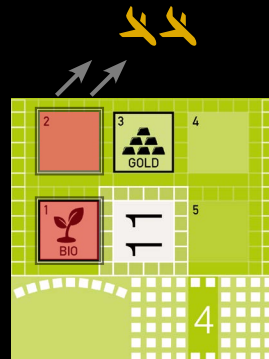
Lufttransport/Luftangriff mehr dazu auf Seite 10

Transportiere bis zu 2 Corpz in eine unterentwickelte Stadt.




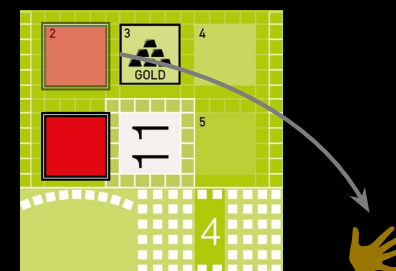
### Luftangriff

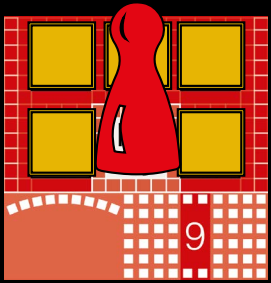
Greife mit bis zu 2 Corpz eine feindliche Stadt an.



### Abziehen

You may also choose to remove one Corpz  from your city back to your army at hand.





Betritts du eine gegnerische Stadt, müsstest du eine Gebühr, abhängig von ihrer Größe und Wert, bezahlen. Es gibt nur 2 Möglichkeiten:

### GELD oder KRIEG

Krieg bedeutet alles oder nichts! Gewinns du, wird die Stadt in eingenommen & du zahlst keine Gebühren. Bei Verlust, zahlst du den ursprünglichen Betrag, egal wie viel zerstört wurde. Also wäge die Risiken weise ab!

Player, die sich in einem außenpolitischem Konflikt befinden (offene Gebühren oder Krieg) sind vom Stoxx-Handel ausgeschlossen (→ S.9).

### GELD

Je nach Größe der Stadt wird dessen Wert als Gebühr der Konkurrenz aufgebürdet.

Die Gebühren gilt es zu zahlen:

- aus freiem Willen
- wenn Teil eines Blocs (unten)
- Fehlschlag beim Grenzübertritt
- Verlust oder Aufgabe im Krieg

37	TEHRAN
5	1.3 T OIL
4	1 T OIL
3	700 b CHEM
2	450 b OIL
1	200 b OIL
visit	70 b
300 b	

Pleite? Siehe Bankrott-Regeln (→ S.12)

### KRIEG

1. Schritt: Stadtgrenze muss überschritten werden, dafür riskierst du 1 Corpz aus deiner Armee. Verwende nur 1 Grenz-Würfel .

Grenzübertritt geschafft, die 2 Player beginnen zu kämpfen →

Unoccupied cities are simply taken over if the border is crossed.

Grenzübertritt nicht geschafft, verlierst du 1 Corpz → .  
← Dein Zug ist vorbei und du musst bezahlen.

*Wirfst du vorher 1 General Karte aus, hilfst sie dir beim Grenzübertritt! (> S.3) (Addier dann die Zahl zur Würfelzahl)*

### BLOCK


**EU**

PARIS	VIENNA	LONDON
4 2 4 24 5 6	4 2 4 23 5 6	3 5 21 5 6




Besitzt du alle (aktiven) Städte eines Farbblocks, dann müssen dir die Gebühren sofort bezahlt werden! Erst nach der Zahlung können Kriege, ohne weitere Gebühren, geführt werden.




# ANGRIFF !

Im Krieg benutzt der Angreifer die Corpz  seiner Armee gegen die Corpz der Stadt des Verteidigers.

Der Kriege ist gewonnen, wenn alle Corpz der Stadt innerhalb von 3 Angriffen erledigt wurden.

Bei jeder Attacke stehen sich gleich viele Corpz  gegenüber & pro Corpz gilt 1 Kampf-Würfel  / 

Der Angreifer entscheidet wie viele Corpz gegen einander antreten, aber nur maximal so viele Corpz, wie in der Stadt anwesend sind.

Der Angreifer fängt mit den roten Kampf-Würfeln an. General Karten  können anstatt Combat-Würfel verwendet werden. Der Verteidiger antwortet mit den weißen Würfeln.

Die Zahlen werden von der höchsten zur kleinsten nebeneinander aufgereiht. Niedrigere Zahlen verlieren 1 Corpz. Unentschieden bedeutet Sieg für den Verteidiger.

Alle besiegten Corpz gehen zurück in die Bank.   

Bei weiteren Angriffen können Corpz aus der Armee nach gerückt werden. Aber immer nur bis zur verbleibenden Corpz-Zahl der Stadt!

Wenn nach 3 Angriffen noch immer Corpz in der Stadt stehen, ist der Krieg verloren & es müssen die ursprünglichen Gebühren beglichen werden.

Pleite? Siehe Bankrott-Regeln (→ S.12)

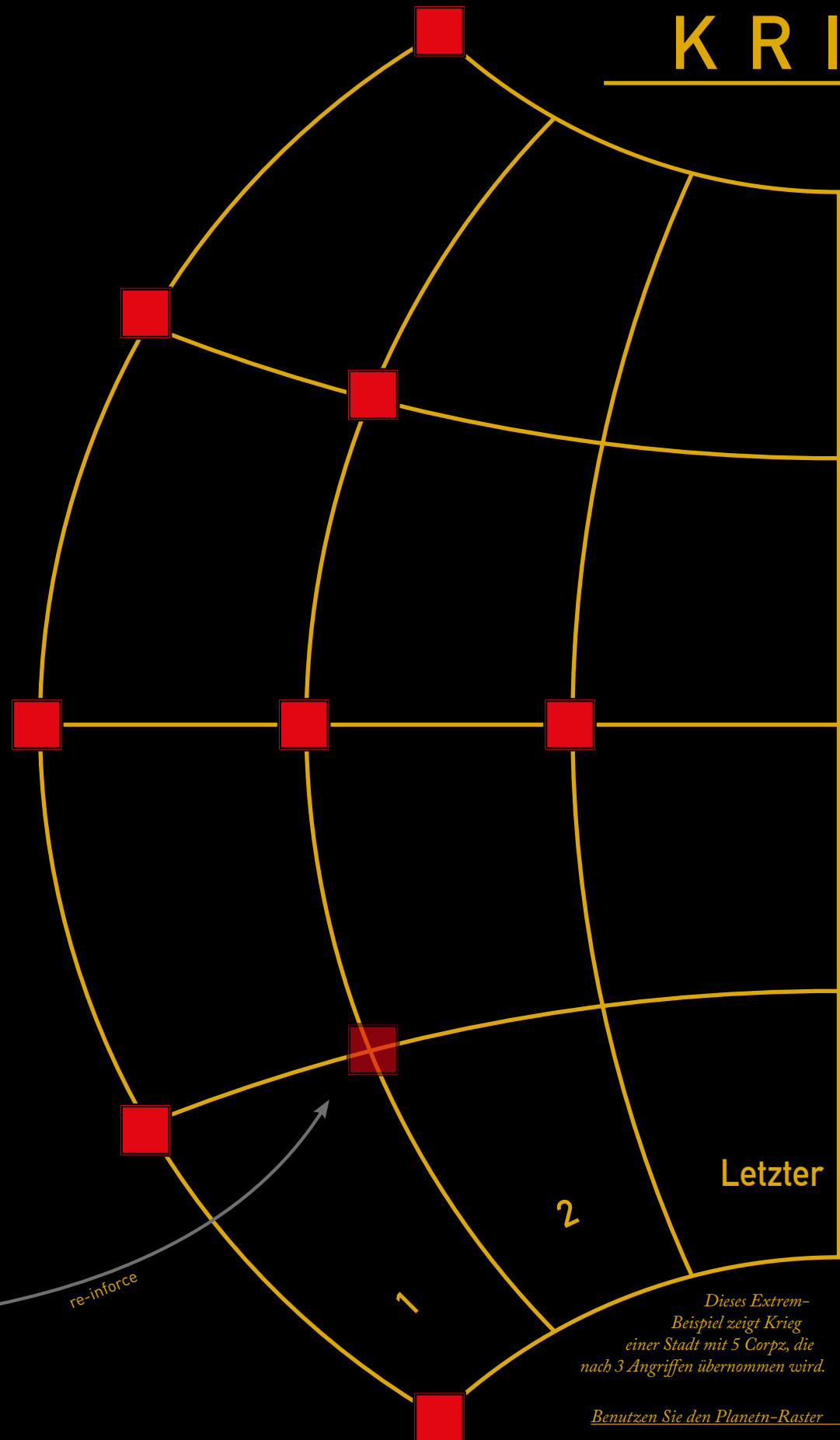
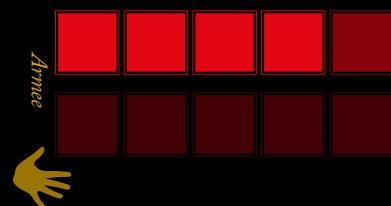
## 1. Angriff



## 2. Angriff

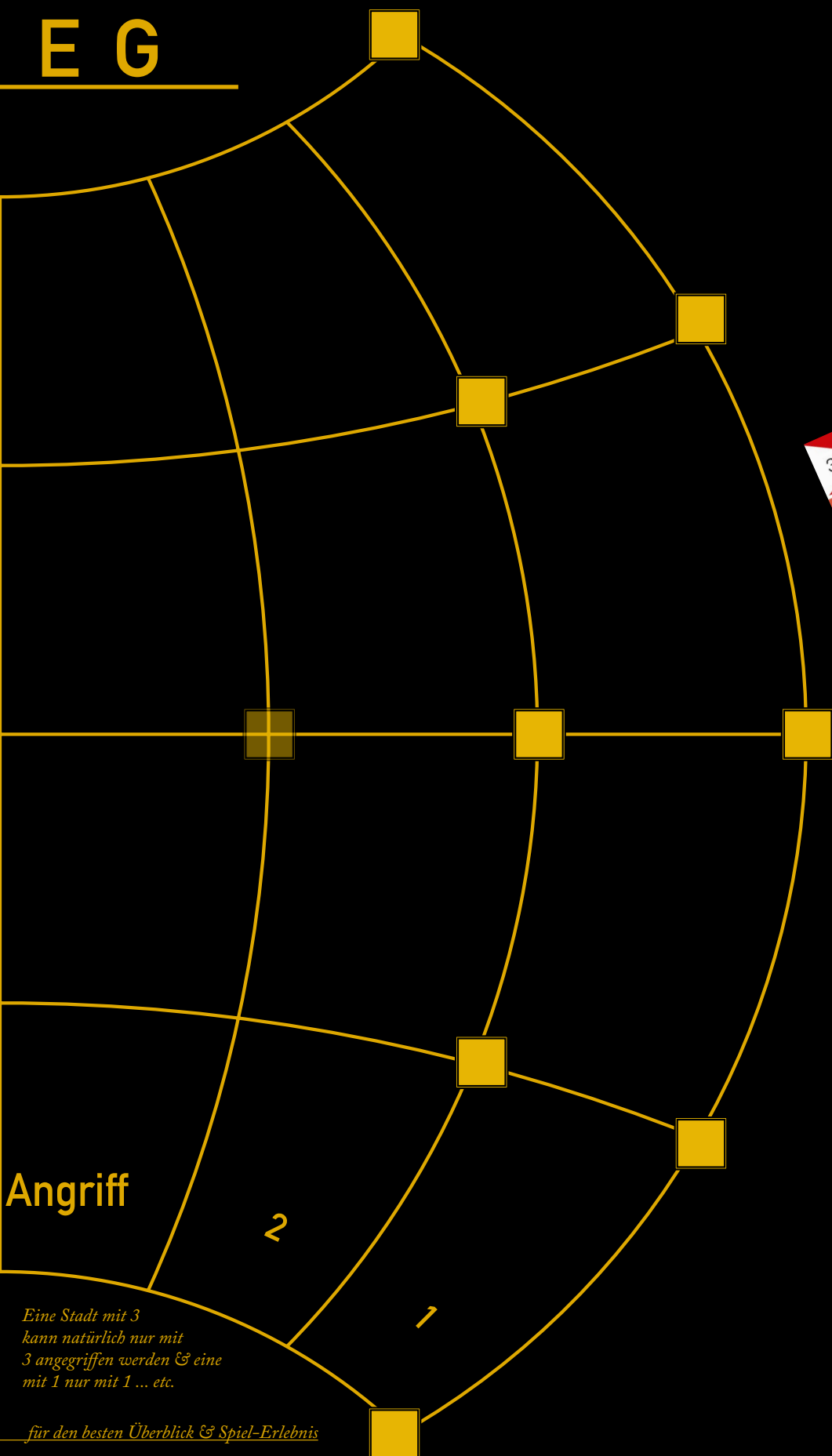


## Letzter Angriff





# E G




*Eine Stadt mit 3  
kann natürlich nur mit  
3 angegriffen werden & eine  
mit 1 nur mit 1 ... etc.*

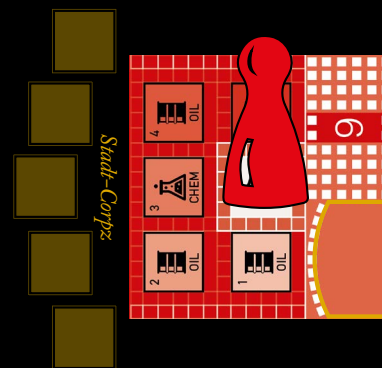
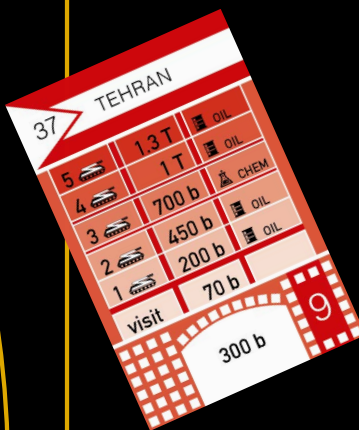
*für den besten Überblick & Spiel-Erlebnis*

## ÜBERNAHME

Wenn alle Corpz der Stadt  
im Kampf erledigt wurden,  
übernimmst du die Stadt. Du  
zahlst keine Gebühren und deine  
überlebenden Corpz kehren  
zurück in deine Armee.


Corpz werden wie beim Kauf  
einer Stadt aufgestellt. (→ S.2).  
Entweder du würfelst über die  
Grenze oder du stellst einfach 1  
Corpz auf. 





*alea iacta est!*



# STOXX - Konvertierung

Die Weltwirtschaft wurde auf 6 unterschiedliche Stoxx (jeweils 6 Stück) zusammengeschmolzen (Gold, Öl, Waffen, Tech, Bio & Chem).

Stoxx  können bei der Bank gegen Corpz oder Kontroll-Karten (→ p. 3) eingetauscht werden.

1 von jedem  → +2  für die Armee  
 3 der selben  → 1 Karte  
 5 der selben  → 2 Karten

Blaue Stoxx  →  LEADER-Karten  
 Rote Stoxx  →  GENERAL-Karten

*Grafische Klarstellung:*

Für Karten sind Stoxx der selben Farbe & des selben Typs wichtig -> du kannst natürlich auch 2 LEADER-Karten für 5 Chem-Stoxx oder 1 GENERAL-Karte für 3 Oil-Stoxx tauschen, etc.

# STOXX - Handel

Stoxx unterliegen dem Freihandel. Jederzeit können Stoxx gegen Stoxx, Geld (oder beides) unter Playern gehandelt werden. (außer während außenpolitischen, offenen Rechnung)

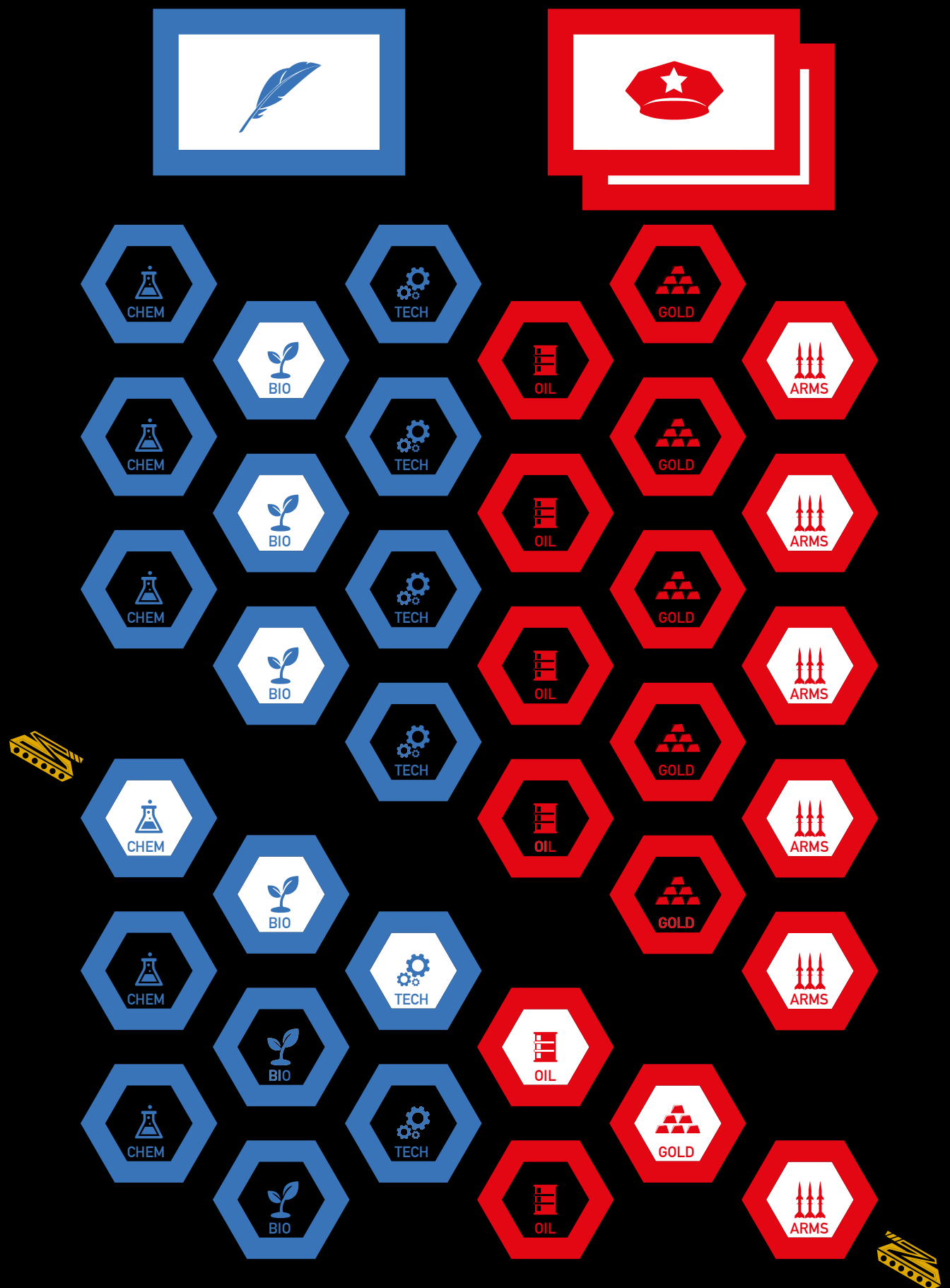
Stoxxhandel geht auch mit der Bank:  
 10b/pro Verkauf, 80b/pro Kauf



Befinden sich 2 Playerz in einem außenpolitischen Konflikt (Gebühr oder Kampf -->S.6,7,8) sind Handel, Tausch oder Kauf von Stoxx für beide verboten!

*Markt-Einsicht:*

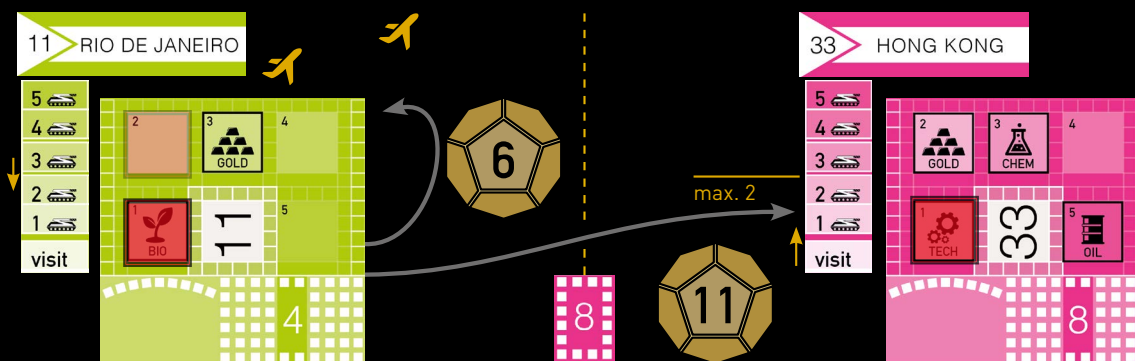
Gibt es keine Stoxx mehr in der Bank, gibt es kein Preislimit mehr. Besitz eines Monopols von einem Stoxxtyp, hält andere Playerz vom Sammeln von Corpz ab.



# LUFTRANSPORT

## zu einer eigenen Stadt

Lufttransporte können zu eigenen, wenig geschützten Städten - mit nur 0 oder 1 Corpz - durchgeführt werden. Städte können auf max. 2 Corpz aufgestockt werden. Für jeden Grenz-Würfel, der über die Grenze kommt, darf 1 Corpz verschoben werden. Du erhältst keine Stoxx!



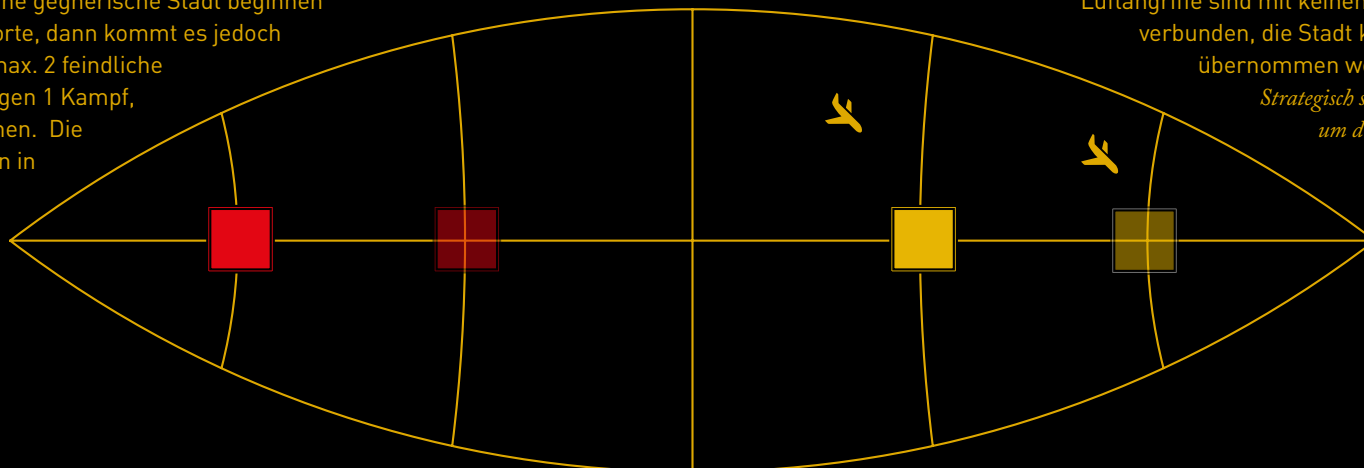
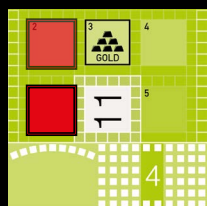
Lufttransporte sind strategisch sehr hilfreich. Ziehe Corpz von armen Städten ab und sichere die Ertragsbringenden ab. So kannst du deine Positionen und dein Einkommen sichern.

TIPP: Vergiss GENERAL Karten nicht!

# LUFTANGRIFF

## gegen eine andere Stadt

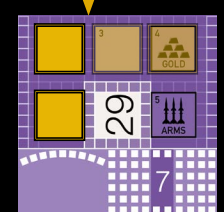
Luftangriffe gegen eine gegnerische Stadt beginnen zwar wie Lufttransporte, dann kommt es jedoch zum Kampf in dem max. 2 feindliche Corps, in einem 1 gegen 1 Kampf, erledigt werden können. Die Überlebenden kehren in die Stadt zurück.



Luftangriffe sind mit keinen finanziellen Risiken verbunden, die Stadt kann aber auch nicht übernommen werden.

Strategisch sind Luftangriffe gut, um die Gebühren von Mega-Städten zu schwächen.

max. -2



### 1. Angriff



### 2. Angriff



### Letzter Angriff?



Beispiel: 2 Corpz schaffen den Grenzübertritt. Schafft es nur 1, hätte der Angriff, nach dem 1. gescheiterten Versuch, geendet.

... auf jeder Seite überlebt 1 Corpz & ein letzter Versuch ist möglich, aber manchmal mag das Ziel mit einer Gebührensenkung schon erreicht sein...

Für alle Luftaktionen darfst du max. 2 Corpz verwenden. Corpz, die nicht die Grenze übertreten, kehren unbeschädigt

in die Stadt zurück. Um deine Chancen zu erhöhen, verwende General Karten; 1 General Karte für 1 Würfel.

Luftaktionen können mit Corpz aus deinen Städten durchgeführt werden bzw. mit den Corpz deiner Armee,

wenn du auf dem HQ-Feld (10) stehst (→ S.11).

## »NEWS«



Lese & befolge die neuesten News der World Press Agency!

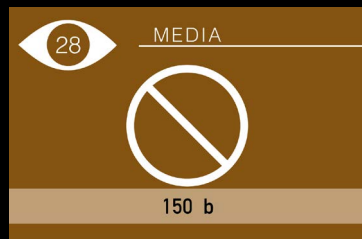
*Werden Besitzer genannt, ist damit der besitzende Player gemeint.*

**Twete deine eigenen News!**



@truWorldControl w/#fakenewz!  
Auf [www.world-control.net](http://www.world-control.net) findest du mehr News, die du einfach ausdrucken kannst! 🤖

### FREIHEIT ZUR VERTUSCHUNG



Der Media-Besitzer kann News zensieren indem er die Media-Karte in die Inaktivität dreht.

(Re-Aktivierung der Media auf nächster Seite →)

Solange die News noch nicht eingetreten sind, können andere Player versuchen die Zensur durch Bestechung zu beeinflussen!

## Ecken



### URLAUB (20)

*Um zu trumpf(en), braucht man viel Energie. Ein bisschen Golf gibt dir neue Kraft.*

Sende deinen Leader 🧑 zu einem deiner Besitztümer (Städte, Ozeane, Einflüsse) & beende sofort deinen Zug! (keine Stoxx sammeln/Corpz verschieben)

Du kannst den Leader auch am Platz stehen lassen.



### KRISE (30)

Kommst du auf dieses Feld, wird dein Leader direkt zu Feld 10 geschickt, wo du 2 Runden aussetzen musst, oder bezahle 100b und sei in der nächsten Runde (ab Feld 10) wieder mit dabei.

Trotz deiner Krise, kannst du Gebühren einnehmen & Angriffe verteidigen. *In turbulenten Zeiten kann eine kleine also Krise nicht schaden.*



### HQ (10)

Du kannst von hier einen Lufttransport oder Luftangriff (→ S.10) mit den Corpz 🚁 deiner Armee durchführen (max. 2). Oder einfach chillen.

Wenn du in der Krise bist, stehst du ebenfalls auf dem Feld, aber nicht im HQ.

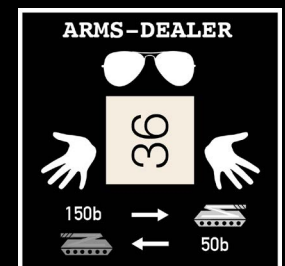
## Ereignisse



### EIN NOBLER PREIS (02)

Glückwunsch, du erhältst den Nobelpreis für deine humanitäre Arbeit! Setze ein Zeichen: Bezahle 100b für Klimawandel oder gib für Entmilitarisierung 1 Corpz 🚁 auf.

Zeit sich nobel zu fühlen!



### ARMS-DEALER (36)

Der Unterhändler gibt dir eine verpflichtende Entscheidung:

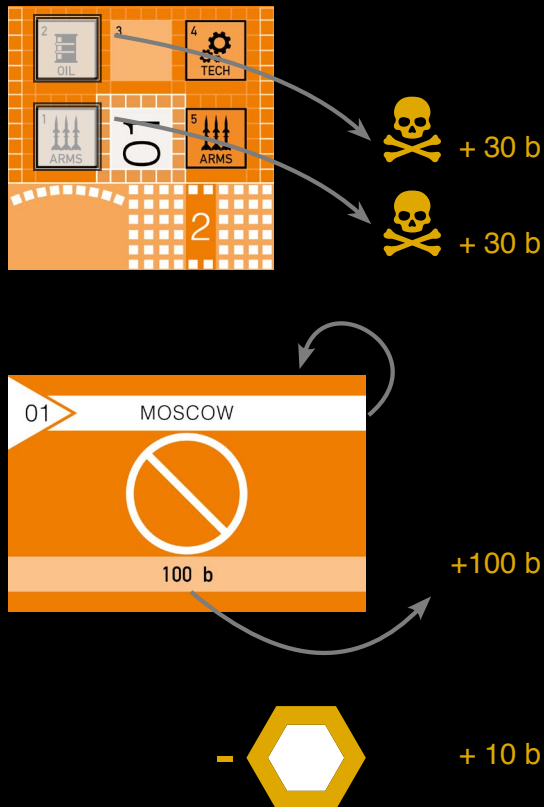
Verkaufe 1 🚁 für 50b

Kaufe 1 🚁 für 150b.

*Zu wenig Geld & keine Armee? Dann musst du 1 Corpz vom Brett für 50b verkaufen.*

# BANKROTT

## ... es passiert




Liquidated Assets = +170 b


Bei Gebühren gibt es keine Ausnahmen! Keinen Handel mit Besitztümern, keine Darlehen, kein Feilschen ... aber keine Sorge!

Wir haben Insolvenz-Verfahren:

Stopf dein Finanzloch indem du Besitztümer für bankrott erklärst (Karte wenden). Auf der Rückseite der Karte findest du den Wert, der dir ausbezahlt wird. Aber nicht so schnell:

Auf den Städten dürfen keine Corpz  mehr stationiert sein!

Corpz der Städte können an die Bank, für deren Pensionsfond von 30b pro Corpz, verkauft werden.

Stoxx  können auch noch für 10b an die Bank verkauft (aber nicht untereinander gehandelt) werden.

### Notfall-Kredit:

Nimm dir sofort 200b! Du bekommst allerdings beim nächsten Passieren des Feldes Fiscal Year (00) nichts mehr.

Ozeane & Einflüsse im Bankrott werden inaktiv (*Sie werden wohl am Ehesten in den Bankrott geführt*)

Du kannst deinen Besitz jederzeit aus dem Bankrott führen, indem du einfach den Betrag auf der Rückseite an die Bank zurück zahlst. (Nach der Reaktivierung können Corpz nur bei der Wiederkehr oder durch einen Lufttransport positioniert werden)

Es ist nicht legal ein Besitztum für Bankrott zu erklären um Geld für den Kauf eines anderen zu erhalten. Strategische Bankrott-Zahlungen müssen vor dem Zug gemacht werden!


Landet man auf einer gegnerischen bankrotten Stadt kann diese für 50b übernommen werden. Die 50b Transfergebühren werden direkt an den Besitzer bezahlt. Um die Stadt zu reaktivieren muss der Betrag der Rückseite an die Bank bezahlt werden, Corpz können aber nur bei Wiederkehr oder durch einen Lufttransport positioniert werden!

*Halte stets Ordnung beim Bankrott-stellen deiner Besitztümer, bis du dir im Klaren bist, wie du die Summe aufbringen kannst, denn es lohnt sich im Auge zu behalten möglichst wenige Corpz zu verlieren.*

# GAME OVER

## ☆☆☆ WORLD CONTROL ☆☆☆

Kannst du die Gebühren nicht mehr bezahlen, heißt es für dich GAME OVER!

Der Leader  kommt vom Brett & ein Player weniger

Restliche Player, GAME ON!

Ozeane und Einflüsse werden (inaktiv) an deine Gläubiger übergeben. Die Bank übernimmt die Schulden & die Städte werden wieder für alle käuflich.

*Vergesst die Armen & Schwachen nicht!*

*Hoffnungslos schwache Player sollten so lange im Spiel bleiben, bis das Erbe von ihren Ozeanen und Einflüssen geklärt ist.*

Wenn du als letzter Player im Spiel bleibst: Gratuliere! Du bist jetzt ganz

Alleine & hast totale

WORLD CONTROL !

# STATISTIK



## Durch Reichtum zum Sieg

A quitter never wins! ... wollt ihr jedoch als Kollektiv das Spiel beenden, bevor ein Player totale World Control hat, könnt ihr einen Gewinner anhand des Portfoliowerts ermitteln. Beachtet hierzu folgende Tabelle:

Dazu addiere die Finanzwerte deiner Städte anhand der Corpz-Anzahl + deine Geldressourcen + Pensionsfonds (30b pro Corpz in deiner Armee) + Stoxxressourcen (10b pro Aktie)! Ziehe davon die Hypothek deiner bankrotten

Besitztümer ab! Aktive Ozeane & Einflüsse bringen dir den halben Wert des Kaufpreises. Kontroll-Karten haben keinen Wert.

*Voilà das ist dein Portfoliowert.*

Städte-Wert	Cash	Veteranen (30b)	Stoxx (10b)	Bankrott	Ozeane/Einflüsse		Gesamtwert
3.560 b	2.820 b	90 b	50 b	0	390 b		6910 b
1.440 b	880 b	150 b	10 b	0	300 b		2750 b
1.560 b	100 b	30 b	70 b	-120 b	0		1670 b
420 b	60 b	0	10 b	-120 b	0		370 b
230 b	10 b	30 b	20 b	-620 b	0		-330 b
-	-	-	-	-	-		-

### BLOCK-PARTY

Alternative Bedingungen für den Sieg: Kontrollierst du 2 aktive Blocks & hast 2 Trillionen in Cash, hast du gewonnen!

3 Blocks & 3 Trillionen bei 2-3 Spielern

Finaler, globaler Gesamtwert

11.370 b

Ursprünglicher, globaler Gesamtwert

12.900 b

Differenz

-1.530 b

## BÜRGERKRIEG & MIGRATION

(extra Möglichkeiten für Fortgeschrittene)

Entzünde einen Bürgerkrieg indem du beim Betreten einer gegnerischen Stadt derselben Region, diese mit den Corpz aus deiner eigenen Stadt, derselben Region - wie sonst bei einem Kampf - angreifst.

Kehrst du in deine Stadt zurück, kannst du Corpz aus deinen Städten derselben Region dorthin verschieben. Schaffe es einfach über die Grenze zu würfeln.

## CRAPS



Das sind die Regeln für eine einfache Variante des Las Vegas Klassikers:

WürflerIn wird als Shooter bezeichnet. Alle TeilnehmerInnen wetten, ob ein „pass“ oder „not-pass“ folgt. Der Shooter würfelt mit 2 Würfeln.

7 oder 11 bedeuten ein „pass“. 2, 3 oder 12 bedeutet ein „not-pass“.

Kommt eine andere Zahl heraus, wird diese „point“ genannt und es wird weiter gewürfelt. Die Einsätze bleiben bestehen bzw. können erhöht werden. Ein „pass“ erreicht der Shooter beim Würfeln der „Point“-Zahl, ein „not pass“ wenn 7 gewürfelt wird, alles andere bedeutet nochmals würfeln. Gewinner erhalten das Doppelte ihres Einsatzes. Loser gehen leer aus.

# PLANETEN-SCHACH

für 2 Player

## Figuren:

HEAD (Bio/Gold) attackieren/bewegen:

1 Zug entlang der Linien oder diagonal

RUNNER (Chem/Oil) attackieren/

bewegen: gerade entlang der Linien

BACKER (Tech/Arms) attackieren/

bewegen: diagonal über das Gitter.

## SETUP:

HEADS an den Polen positionieren.

Rot beginnt mit 3 RUNNERN &

4 BACKERN. Blau beginnt mit 4

RUNNERN & 3 BACKERN. Positioniere

sie gegenüber & abwechselnd entlang

der Polarkreise (siehe unten).

Rot beginnt immer.

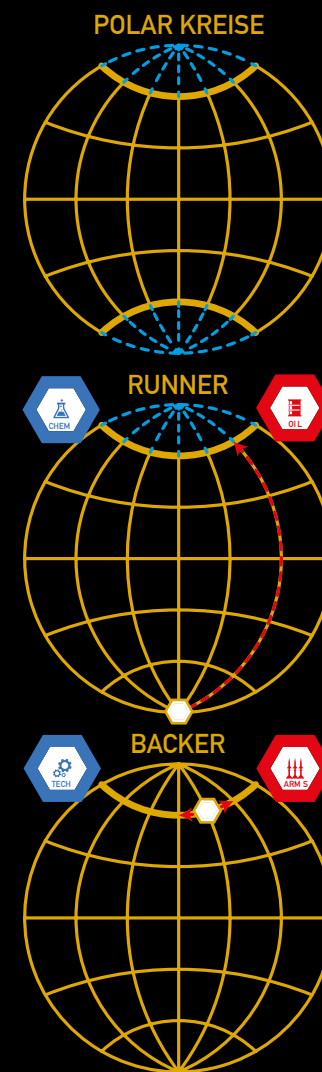
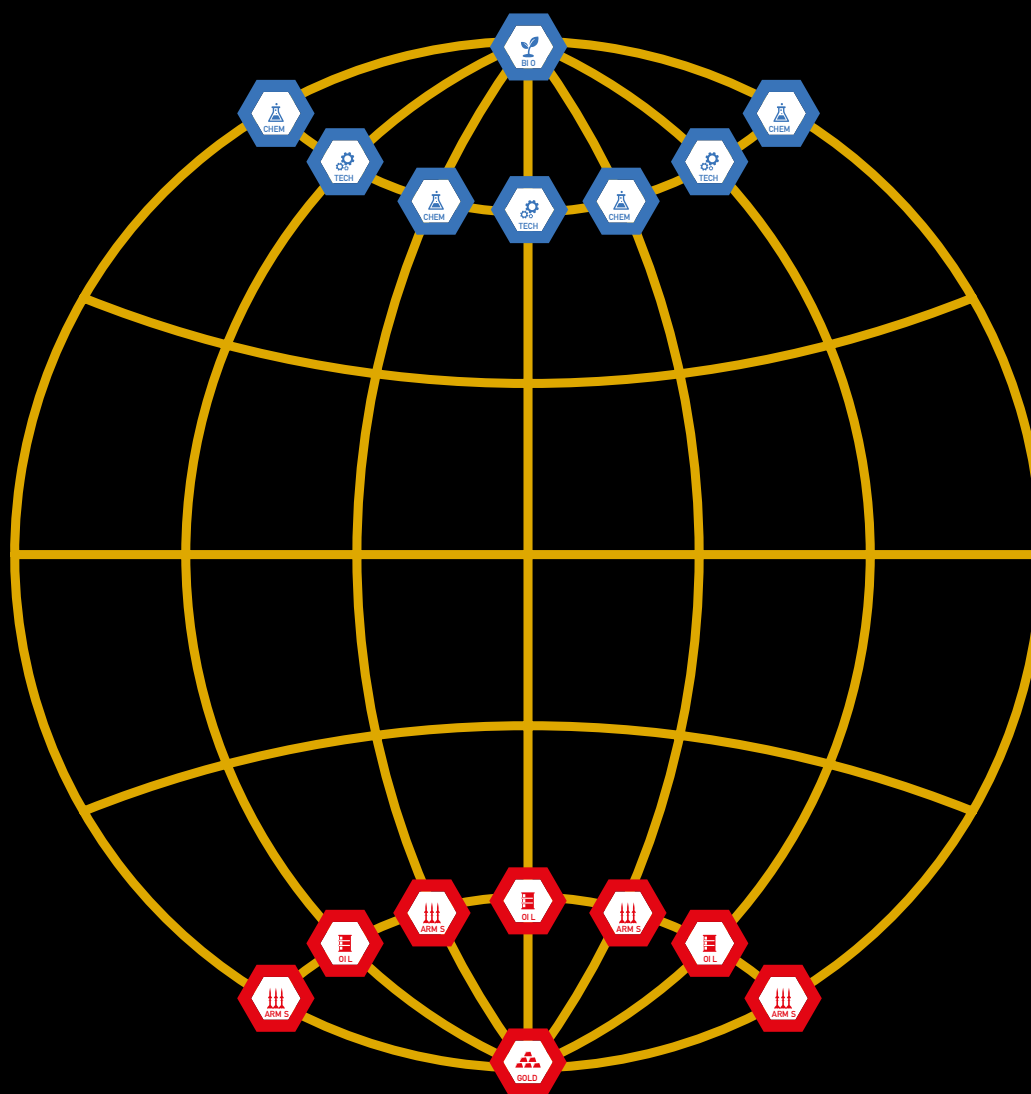
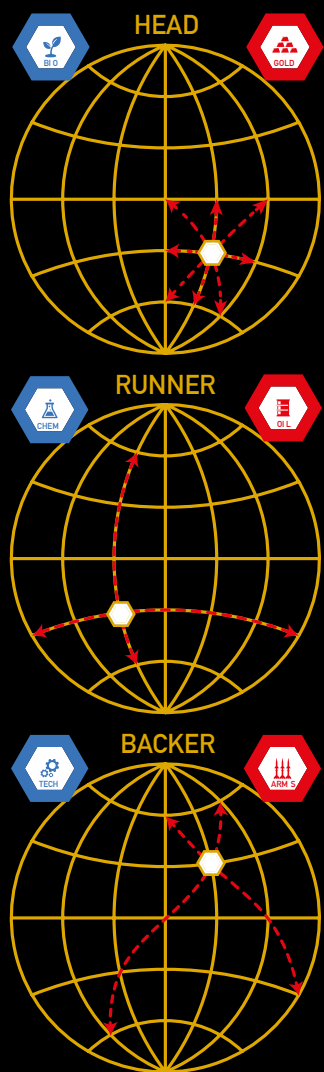
## ZIEL:

Kann sich der HEAD nicht mehr aus der  
Angriffslinie befreien, bedeutet das die  
Niederlage (Schachmatt).

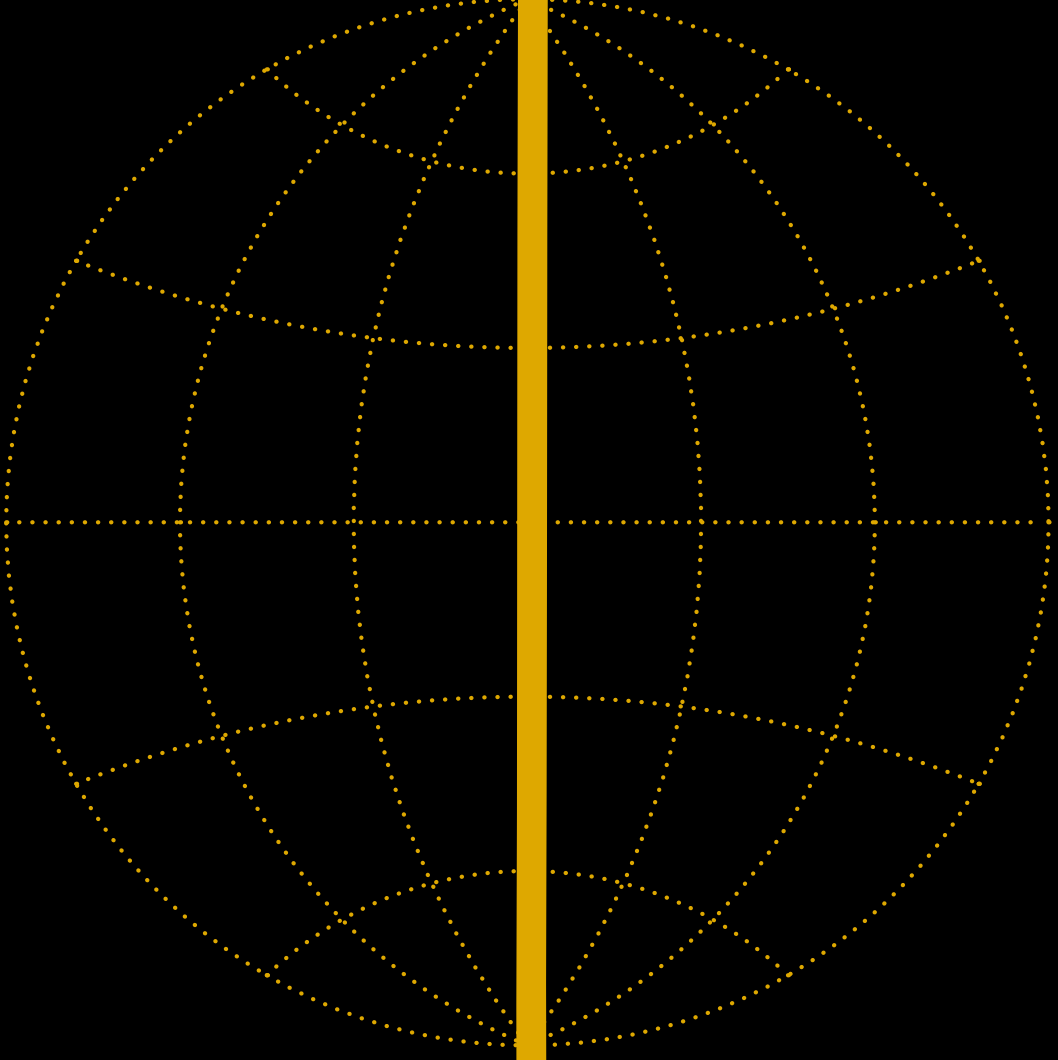
Der HEAD darf nicht in eine Angriffslinie  
geführt werden & muss aus dieser auch  
sofort bewegt werden (Schach).

## POLAR KREIS:

Eine Figur muss immer zuerst beim  
Polarkreis stoppen, bevor sie zum Pol  
gehen kann. RUNNER können vom Pol  
bis zum gegenüberliegenden Polarkreis  
ziehen, BACKER hingegen müssen  
immer zum nächstgelegenen Polarkreis  
zurückkehren, können aber am  
Polarkreis einen Zug seitlich führen.



Bóoto - Ашти - ความสงบสุข - शांति - صلح - pokój - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - സമാധാനം  
 𐤀𐤓𐤁𐤏 - សុព័យាប - Kansastentremen - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - ماسسى - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - мир  
 ukuthula - кара уараан - alafia - paz - Тынчтык - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - Εἰρήνη - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏



𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - peace - शांति - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏  
 𐤀𐤓𐤁𐤏 - Frieden - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏  
 𐤀𐤓𐤁𐤏 - paz - शांति - சமாதானம் - 𐤀𐤓𐤁𐤏 | 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏  
 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏 - 𐤀𐤓𐤁𐤏