

### Aufbau:

1. 20 Politiker je Spieler
  2. Ressourcen nach Tabelle in Anleitung verteilen
  3. Dominanzmarker auf 12-Spielerzahl
  4. Marker der 12 Regionen auf "Steht noch aus"
  5. Regionen nacheinander versteigern:
    - » Bei jeder Region: geheim & gleichzeitig
    - » 1 Politiker verbleibt immer in Basis!
- Ergebnis:
- Ein höchstes Gebot: -Alle Politiker in Region  
-1 Politiker aus Basis nach Mauritius
  - Mehrere höchte Gebote: -Alle Politiker in Region (kein Mauritius)
  - Zweithöchste(s) Gebot(e): -Alle Politiker in Region
  - Alle anderen Gebote: -Politiker zurück zur Basis
6. Jeder Spieler sucht sich 5 von 16 Karten aus.
  7. Schwächster Spieler beginnt:
    - Partei mit den wenigsten Politikern in allen Regionen
    - Gleichstand: » Mit den meisten Politikern auf Mauritius
    - Gleichstand: » Losen

### Ablauf:

1. Beliebige viele Politiker aus den 12 Regionen zurück zur Basis (kein Muss).
  2. Entweder: [Region aktivieren \(siehe A\)](#)  
Oder: [Karte ausspielen \(siehe E\)](#)
- Sobald alle Regionen aktiviert wurden:
1. **Wertung (siehe B)** => **Spielziel erreicht? (siehe C)**
  2. UNO besetzen:
    - Jeder Spieler nimmt sich der Spielerzahl entsprechend viele Politiker auf die Hand (aus Basis oder den Regionen)
    - Spieler mit wenigsten Siegpunkten setzt 1 Politiker aus Basis in UNO. Die restlichen Politiker kommen aus dem Spiel.
    - Spieler mit zweitwenigsten Siegpunkten setzt 2 Politiker aus Basis in UNO. Die restlichen Politiker kommen aus dem Spiel.
    - usw.
  3. Alle Regionsmarker auf "Steht aus"
  4. Dominanzmarker um 1 verringern
  5. Entfernung aller Marker für Sanktionen, Entmilitarisierung und Protektorate
  6. Handkarten behalten oder abwerfen und auf 5 (aus den verbleibenden Karten) ergänzen.
  7. Spiel wird beim nächsten Spieler fortgesetzt (als hätte keine Wertung stattgefunden).

## Kurzspielregel

## GLOBAL POWERS

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Frank Gartner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*

### A) Region aktivieren:

1. Marker auf erledigt setzen
  2. Aktionspunkte ermitteln: Entspricht Stärke der Regierungspartei  
(Bei mehreren Regierungsparteien zählt nicht die Summe!)
  3. Regierungspartei macht Aktionsvorschlag (siehe **Regierungsaktionen D**)
  4. Abstimmung über Aktionsvorschlag:
    - Jeder Politiker in Region zählt 1 Stimme
    - Einfache Mehrheit gewinnt die Abstimmung
    - Veto einlegen (*es ist kein Veto auf ein Veto möglich*):
      - » Kosten: Opferung eines eigenen Politikers aus Region zur Basis
      - » Ergebnis: Abstimmungsergebnis wechselt
- Achtung: Durch Opferung können sich Regierungsverhältnisse verändern*

### B) Wertung:

#### Jede Region prüfen und Siegpunkte ermitteln:

- 4 für Alleinherrschaft (einzige Partei in Region)
- 3 für Mehrheitsregierung
- 2 für Koalitionsregierung
- 1 für Opposition (Anwesenheit)
- 1 / 2 / 3 für 3 / 4 / 5 Wirtschaftspunkte (an Regierungspartei)

#### In der

**UNO:** 2 je UNO-Abgeordneter

#### Auf

**Mauritius:** -1 je Politiker auf Mauritius

### C) Spielziel erreicht:

Spielerzahl:	2	3	4	5	oder	Anzahl mitregierender Regionen
nötige Siegpunkte:	40	30	25	22		≥ Dominanzmarker (gilt zu jeder Zeit!)

## D) Regierungsaktionen:

## GLOBAL POWERS

Auswanderung: Verschieben **eines Regierungspolitikers in Nachbarregion**  
*Achtung: Regierungsverhältnisse können sich dadurch verändern*

Propaganda: **Basispolitiker in aktive Region** oder Nachbarregion setzen  
→ 1 weiterer Basispolitiker muss nach Mauritius

Rehabilitation: **1 Politiker aus Mauritius** zurück in die Basis  
→ 1 Diplomatiechip aus aktiver Region abgeben

Politische Säuberung: **Oppositionspolitiker zurück zur Basis**  
→ 1 Militärchip aus aktiver Region abgeben

Handel: Beliebige Menge **Ressourcen mit einer Nachbarregion tauschen** oder verschenken.  
→ Dortige Regierung muss ebenfalls einverstanden sein.  
*Drohungen und Versprechungen sind möglich.*

Krieg: **Nachbarregion angreifen** (Nur gegen Regionen mit Regierung)  
→ Beide Regionen würfeln  
→ Militärchips der Regionen zum Würfelwurf hinzu zählen  
→ Verlierer entfernt Differenz an Regierungspolitikern jeder Partei  
→ Verlierer entfernt 1 Militärchip & 1 Wirtschaftschip ●●  
→ Gewinner setzt Differenz an Politikern aus seiner Basis in die Verliererregion  
→ Gewinner verliert 1 Militärchip ●  
▶ a) Bei Gleichstand oder  
▶ b) Angreifer würfelt 1 & Verteidiger würfelt 3 & Angreifer ist mit >1 Militärchips überlegen  
→ Krieg ist beendet  
→ Beide Regionen verlieren einen Militärchip ●  
→ 1 weiterer Basispolitiker muss nach Mauritius

Haushalt:

**Ressourcen wandeln** (Maximal 5 Ressourcen einer Art pro Region)

1 Rohstoff ▶ 3 Wirtschaft \*) ● → ●●●\*)  
1 Wirtschaft ▶ 2 Wirtschaft ● → ●●  
1 Wirtschaft ▶ 2 Diplomatie ● → ●●  
1 Wirtschaft ▶ 1 Militär ● → ●

\*) Würfelwurf: Bei einer 1 muss von jeder Regierungspartei je ein Politiker nach Mauritius

Achtung: → Maximal 5 Ressourcen einer Art pro Region

Diplomatischer Antrag: → Einsatz beliebig vieler Diplomatiechips aus aktiver Region ● auf Abstimmungsfeld "Dafür".  
→ Alle Regionen setzen beliebig viele Diplomatiechips auf "Dafür" oder "Dagegen". ●  
(zuerst die mit den meisten Diplomatiechips, bei Gleichstand in aufsteigender Reihenfolge)  
→ Jeder UNO-Abgeordnete hat eine Stimme  
→ Wenn Mehrheit dafür, dann wird dem Antrag stattgegeben

▶ Parteiverbot:  
→ Betroffene Partei entfernt Differenz an Politikern aus Region

▶ Abrüstung:  
→ Betroffene Region entfernt Differenz an Militärchips aus Region  
→ Entmilitarisierung: Weißer Chip auf Region, keine Aufrüstung möglich bis zur nächsten Wertung. ○

▶ Sanktion: (erheben oder auflösen)  
→ Region Handlungsunfähig: Lila Chip auf Region. ●  
keine Aktionen, keine Stimmen und halbe Siegpunkte bis zur nächsten Wertung.  
→ Einzig mögliche Aktion: Antrag auf Aufhebung der Sanktion

## E) Ereigniskarten:

## GLOBAL POWERS

- Attentat:** Würfel: 1 - Opfer aus Region komplett aus Spiel entfernen  
2 - Opfer aus Region zur Basis  
3 - Täter muss Politiker nach Mauritius
- Diplomatische Initiative:** Sofortiger Diplomatischer Antrag + 1 Extrastimme
- Entwicklungshilfe:** 2 Wirtschaftschips von einer wirtschaftsstärkeren Region in schwächere verschieben
- Expansion:** 2 Politiker aus Basis in beliebige Region (muss dort schon vertreten sein)
- Friedensinitiative:** Keine Kriege bis zur nächsten Wertung
- Kriegstreiber:** "Friedensinitiative" oder "Nichtangriffspakt" wird entfernt oder einmalig + 1 auf Würfelwurf.
- Nichtangriffspakt:** Region darf von best. Nachbarregion nicht angegriffen werden
- Putzsch:**
- Region aussuchen
  - Beliebige viele Basispolitiker geheim in die Hand nehmen
  - Addiere eigene Politiker aus der betroffenen Region
  - Addiere Würfelwurf
  - Gleiche Maßnahmen durch die geputzte Regierung
  - Gleiche Maßnahmen durch die geputzte Regierung
  - ▶ Gewinnen die Putschisten, werden alle Regierungspolitiker durch Politiker aus der Basis der Putschisten ausgetauscht.
- Rezession:** Eine Region + alle Nachbarregionen verlieren alle Wirtschaftschips, die über die jeweilige Regierungsstärke hinaus gehen.
- Revolution:** Eine Region + alle Nachbarregionen würfeln wieviele Regierungspolitiker bleiben dürfen. Überzählige Politiker gehen zurück zur Basis.
- Ruhestand:** Ein gegnerischer Politiker nach Wahl kehrt aus Region in Basis zurück
- Sabotage:** Eine Region verliert so viele Ressourcen, wie erwürfelt wird.
- Tatendrang:**
- Ausspielen und offen liegen lassen
  - Bewirkt in eigener Aktionsphase eine zusätzliche Aktion.
- Überläufer:**
- Ersetze gegnerischen Politiker durch eigenen Politiker aus Basis.
  - Ein Basispolitiker muss zusätzlich nach Mauritius.
- Unruhen:** Eine Region + alle Nachbarregionen verlieren alle Regierungspolitiker, die sie mehr haben als Wirtschaftschips
- Versetzung:** Einen beliebigen Politiker von einer Region in eine andere versetzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Frank Gartner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

## E) Ereigniskarten:

## GLOBAL POWERS

- Attentat:** Würfel: 1 - Opfer aus Region komplett aus Spiel entfernen  
2 - Opfer aus Region zur Basis  
3 - Täter muss Politiker nach Mauritius
- Diplomatische Initiative:** Sofortiger Diplomatischer Antrag + 1 Extrastimme
- Entwicklungshilfe:** 2 Wirtschaftschips von einer wirtschaftsstärkeren Region in schwächere verschieben
- Expansion:** 2 Politiker aus Basis in beliebige Region (muss dort schon vertreten sein)
- Friedensinitiative:** Keine Kriege bis zur nächsten Wertung
- Kriegstreiber:** "Friedensinitiative" oder "Nichtangriffspakt" wird entfernt oder einmalig + 1 auf Würfelwurf.
- Nichtangriffspakt:** Region darf von best. Nachbarregion nicht angegriffen werden
- Putzsch:**
- Region aussuchen
  - Beliebige viele Basispolitiker geheim in die Hand nehmen
  - Addiere eigene Politiker aus der betroffenen Region
  - Addiere Würfelwurf
  - Gleiche Maßnahmen durch die geputzte Regierung
  - Gleiche Maßnahmen durch die geputzte Regierung
  - ▶ Gewinnen die Putschisten, werden alle Regierungspolitiker durch Politiker aus der Basis der Putschisten ausgetauscht.
- Rezession:** Eine Region + alle Nachbarregionen verlieren alle Wirtschaftschips, die über die jeweilige Regierungsstärke hinaus gehen.
- Revolution:** Eine Region + alle Nachbarregionen würfeln wieviele Regierungspolitiker bleiben dürfen. Überzählige Politiker gehen zurück zur Basis.
- Ruhestand:** Ein gegnerischer Politiker nach Wahl kehrt aus Region in Basis zurück
- Sabotage:** Eine Region verliert so viele Ressourcen, wie erwürfelt wird.
- Tatendrang:**
- Ausspielen und offen liegen lassen
  - Bewirkt in eigener Aktionsphase eine zusätzliche Aktion.
- Überläufer:**
- Ersetze gegnerischen Politiker durch eigenen Politiker aus Basis.
  - Ein Basispolitiker muss zusätzlich nach Mauritius.
- Unruhen:** Eine Region + alle Nachbarregionen verlieren alle Regierungspolitiker, die sie mehr haben als Wirtschaftschips
- Versetzung:** Einen beliebigen Politiker von einer Region in eine andere versetzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Frank Gartner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)