

Spielidee

Reiße mit DEINEN Pinguinen die Weltherrschaft an dich! Wähle mit Bedacht, welche deiner verrückten Rekruten du aussendest, um die Strategischen Gebiete (Antarktis, Wüste, Dschungel, Stadt, Mond) zu erobern, und welche du lieber die Pläne deiner Gegner sabotieren lässt.

Spielmaterial

90 Karten (nummeriert von 1 bis 9) von denen jeweils 18 Karten (jede Zahl 2-mal) zu einem dieser fünf Strategischen Gebieten gehören: Antarktis, Wüste, Dschungel, Stadt, Mond.

- 1 Weltbeherrschungspunkte**
- 2 Spezialfähigkeit (ggf.)**
- 3 Abbildung des Strategischen Gebiets**
- 4 Kartentrückseite**



Spielaufbau

- 1** Mischt alle 90 Karten und teilt an jeden Spieler verdeckt 18 Karten aus. Jeder von euch legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich bereit: das sind eure Verstärkungstapel. Nehmen an der Partie weniger als 5 Spieler teil, werden die übrigen Karten zurück in die Metalldose gelegt (ohne sie anzuschauen).
- 2** Jeder Spieler zieht 2 Karten von seinem Verstärkungstapel: das sind eure Startkarten.

Spielablauf

Eine Partie geht über 8 Runden und jede Runde besteht aus 3 Phasen:



Verstärkung erhalten

Jeder Spieler zieht die obersten 2 Karten seines Verstärkungsstapels und nimmt sie auf seine Hand. Zu Beginn der ersten Runde hat also jeder Spieler 4 Karten auf seiner Hand.



Saboteure einschleusen

Jeder Spieler wählt 2 Karten von seiner Hand. Davon legt er eine verdeckt vor den Spieler zu seiner Linken und eine verdeckt vor den Spieler zu seiner Rechten. So hat jeder 2 verdeckte Karten vor sich liegen. Wenn alle bereit sind, nimmt jeder Spieler diese zwei Karten auf seine Hand.



Truppen aussenden

Jeder Spieler wählt 1 Karte von seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich aus. Sobald alle Spieler 1 Karte gewählt haben, werden sie aufgedeckt. Alle Spezialfähigkeiten auf den soeben aufgedeckten Karten werden jetzt ausgeführt (siehe Seite 4). Dann legt jeder Spieler seine aufgedeckte Karte in seine eigene Kartenauslage vor sich. Dabei wird die Karte zu bereits ausliegenden Karten des gleichen Strategischen Gebiets gelegt. Diese Karten bestimmen bei Spielende die Mehrheiten in den Gebieten. Danach beginnt die nächste Runde.



**Verstärkungs-
stapel**



**2 Karten als
Verstärkung**



**Handkarten
des Spielers**

2

**2 Karten vom linken
und rechten Nachbarn**



3

**Der Spieler legt 1 Karte
verdeckt vor sich aus.**



**Haben alle Spieler gewählt,
werden die Karten aufgedeckt.**

Spezialfähigkeiten



Ninjazwillinge (1-mal pro Strategischem Gebiet): Wenn du diese Karte ausgelegt hast, musst du beim „Truppen aussenden“ der nächsten Runde 2 Karten verdeckt auslegen (statt 1). In der letzten Runde gespielt, hat diese Karte keine Auswirkung mehr.



Kamikaze (1-mal pro Strategischem Gebiet): Wenn du diese Karte ausgelegt hast, zerstört sie in dieser Runde alle aufgedeckten Karten, deren Weltbeherrschungswert 7 oder höher ist. Die zerstörten Karten kommen aus dem Spiel.



Aufklärer (2-mal pro Strategischem Gebiet): Wenn du diese Karte ausgelegt hast, müssen beim „Truppen aussenden“ der nächsten Runde erst die anderen Spieler ihre Karten auswählen und aufdecken, bevor du das machst. In der letzten Runde gespielt, hat diese Karte keine Auswirkung mehr.

Hinweis: Haben mehrere Spieler einen Aufklärer ausgelegt, wählen diese gleichzeitig ihre Karten aus, nachdem die übrigen Spieler ihre Karten aufgedeckt haben.



elegt
aus-
mehr.

elegt
herr-

elegt
ieren
tzen

leich
ben.






Spielende & Gewinner

Mehrheiten bestimmen

Nach der letzten Runde wird nacheinander die Mehrheit in jedem Strategischen Gebiet bestimmt. Dafür zählt einfach jeder Spieler die Weltbeherrschungspunkte seiner ausliegenden Karten eines Gebiets zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten in einem Gebiet hat dort die Mehrheit. Bei Gleichstand haben alle diese Spieler die Mehrheit und erhalten entsprechend Punkte.

Handkarten werten

Nur die noch verbliebenen Handkarten bringen Siegpunkte!

-  Für jedes Strategische Gebiet, in dem ein Spieler die Mehrheit hat, erhält er die Weltbeherrschungspunkte aller seiner Handkarten dieses Gebiets als Siegpunkte.
-  Für jedes Strategische Gebiet, in dem ein Spieler zwar nicht die Mehrheit, aber mindestens eine Karte dieses Gebiets ausliegen hat, erhält er die Weltbeherrschungspunkte seiner kleinsten Handkarte dieses Gebiets als Siegpunkte.
-  Ein Spieler erhält keine Siegpunkte, wenn er in einem Gebiet keine Karte ausliegen hat.

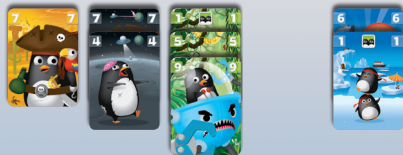
Der Spieler mit den meisten
Siegpunkten hat die
Weltherrschaft erobert!

Und gewinnt die Partie :-)



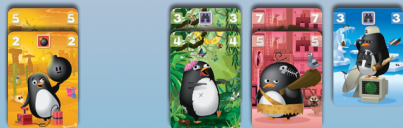
Kartenauslage von Spieler A

Spieler A hat die Mehrheit auf dem Mond (mit 11 Punkten) und im Dschungel (mit 15 Punkten). Daher erhält er die Weltbeherrschungspunkte aller Mond- und Dschungelkarten, die er noch auf seiner Hand hat, als Siegpunkte. Außerdem erhält er die Punkte seiner jeweils kleinsten verbliebenen Wüsten- und Antarktis-karte, weil er dort keine Mehrheit hat.



Kartenauslage von Spieler B

Spieler B hat die Mehrheit in der Stadt (mit 12 Punkten). Daher erhält er die Weltbeherrschungspunkte aller Stadtkarten, die er noch auf seiner Hand hat, als Siegpunkte. Zusätzlich bekommt er die Punkte der jeweils kleinsten verbliebenen Wüsten-, Dschungel- und Antarktis-karte, weil er dort keine Mehrheit hat.



Kartenauslage von Spieler C

Spieler C hat sowohl die Mehrheit in der Wüste als auch in der Antarktis (mit je 11 Punkten). Daher erhält er die Weltbeherrschungspunkte aller Wüsten- und Antarktis-karten, die er noch auf seiner Hand hat, als Siegpunkte. Also 19 für die Wüste und 8 für die Antarktis. Außerdem erhält er noch die Punkte der jeweils kleinsten Karte für die Gebiete, wo er zwar keine Mehrheit, aber mindestens 1 Karte ausliegen hat. Also 2 Punkte für den Mond und 5 Punkte für den Dschungel. Da er keine Stadtkarte in seiner Auslage hat, gibt es dafür keine Punkte. Insgesamt hat Spieler C also 34 Siegpunkte.



Handkarten von Spieler C

Spielablauf bei 2 Spielern

Im Spiel zu zweit gibt es zwei Dummyspieler, die zwischen den beiden echten Spielern sitzen, so dass das Spiel wie eine Partie zu viert abläuft. Jeder Spieler (auch die Dummies) erhält 18 Karten. Dann ziehen die beiden echten Spieler je 2 Karten von ihren Stapeln.



Verstärkung erhalten

Jeder echte Spieler zieht die obersten 2 Karten seines Verstärkungstapels und beginnt die erste Runde also mit 4 Karten auf der Hand.



Saboteure einschleusen

Jeder echte Spieler wählt 2 Karten von seiner Hand. Davon legt er eine verdeckt vor den Dummy zu seiner Linken und eine verdeckt vor den Dummy zu seiner Rechten. Diese Karten werden im Laufe der Partie zu neuen Verstärkungstapeln gemischt. Dann zieht jeder echte Spieler 1 Karte vom Verstärkungstapel jedes Dummies.



Truppen aussenden

Jeder echte Spieler wählt 1 Karte von seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich aus. Für die Dummies wird jeweils die oberste Karte ihrer Verstärkungstapel genommen. Sobald alle Spieler 1 Karte gewählt haben, werden sie aufgedeckt. Alle Spezialfähigkeiten auf den aufgedeckten Karten werden jetzt ausgeführt. Danach beginnt die nächste Runde. Sobald die Verstärkungstapel der Dummies leer sind, werden diejenigen Karten gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt, welche die Spieler den Dummies gegeben haben.

Spielende & Gewinner bei 2 Spielern

Mehrheiten bestimmen

Die Bestimmung der Mehrheiten zwischen den vier Spielern funktioniert genauso wie in einer normalen Partie. Die Kartenauslagen der Dummies zählen normal mit.

Handkarten werten

Auch die Wertung der Karten funktioniert genauso. Die Punkte der Dummies werden mit ihren noch verdeckten Karten (Verstärkungstapel + erhaltene Karten von den Spielern) ermittelt, wie es in den Regeln zuvor beschrieben wurde.