

STEVE JACKSON'S

ILLUMINATI



IST ES NUR EIN SPIEL?

**DAS SPIEL FÜR 2-6 WELTVERSCHWÖRER
VON STEVE JACKSON AB 12 JAHREN**

» INHALTSANGABE «

Inhalt	3
Überblick	4
Anzahl der Spieler	4
BASISREGELN	4
Vorbereitung	4
Spielablauf	4
Die Gruppen	6
Gesinnungen	6
Macht	7
Widerstand	7
Einkommen	7
Spezielle Fähigkeiten	7
Reguläre Aktionen	8
1. Angriff	8
Angriff zur Kontrolle	8
Angriff zur Neutralisierung	10
Angriff zur Zerstörung	10
Einnischung (Kastentext)	10
Angriffe zurücknehmen	10
2. Geld verschieben	11
3. Umlegen einer Gruppe innerhalb der eigenen Machtstruktur	11
4. Transferieren einer Gruppe an einen Mitspieler	11
5. Sonderkarten	11
Freie Aktionen	11
Illuminati-Etikette (Kastentext)	12
Weitere Regelmechanismen	12
Sonderkarten	12
Eliminierung eines Spielers	12
Aussteigen aus dem Spiel	12
Spielende	13
OPTIONALE REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE	13
Anpassen der Spieldauer	13
Verborgene Ziele	13
Verborgene Illuminati	13
Größere Spiele	13
Schummeln	14
STRATEGIE	14
Die Machtstruktur	14
Verhandlungen	15
Übernahme von mehreren Gruppen auf einmal	15
Über die Illuminati - Strategietipps	16
Bibliografie	22
Filme	22
Impressum	23
Regelzusammenfassung	24

» INHALT «

- ▲ 240 Spielkarten, darunter
 - 10 Illuminati
 - 181 andere Gruppen
 - 41 Sonderkarten
 - 8 Blankokarten für eigene Kartenideen

- ▲ 234 Geldchips (MegaTeuros – MT) in den Stückelungen 1, 2, 3, 5, 10, 20, 50
- ▲ 2 sechsseitige Würfel



Die deutsche Ausgabe enthält die Karten des *Deluxe Illuminati* und die Erweiterung *Illuminati Y2K* sowie 28 extra für die deutsche Ausgabe entwickelte Karten.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

ÜBERBLICK

Das Ziel von *Illuminati* ist kein geringeres, als die Weltherrschaft zu erringen. Ihr fangt mit einer einzelnen Illuminati-Karte an, die eure eigene, geheime Verschwörung repräsentiert. Im Lauf des Spiels übernehmt ihr zusätzliche Gruppen (die Spielkarten). Diese Gruppen reihen sich in eure jeweilige Macht-

struktur ein und arbeiten dann den Rest des Spiels für euch – es sei denn, ein Mitspieler nimmt sie euch weg. Ihr könnt entweder gewinnen, indem ihr genügend Gruppen kontrolliert oder indem ihr die speziellen Siegbedingungen eurer eigenen Illuminati erfüllt.

Anzahl der Spieler

Illuminati ist am besten geeignet für 4-6 Spieler. Man kann zwar auch mit 3 oder sogar mit 2 Personen spielen, aber das schränkt die Möglichkeiten von Diplomatie und Verhandlungen ein. Diese Anleitung besteht aus 3 Abschnitten: Basisregeln, Optionale Regeln für Fortgeschrittene und Strategie. Du kannst nach dem Lesen der Basisregeln das erste Spiel beginnen und den Rest später lesen. Die Kurzregeln auf der Rückseite der Anleitung enthalten alles Notwendige, was du zum Spielen benötigst.

BASISREGELN

VORBEREITUNG

Nehmt die 10 **Illuminati-Karten** aus dem Kartenstapel; diese haben andere Kartenrücken als die übrigen Karten und sind daher leicht unterscheidbar. Legt die Illuminati verdeckt auf den Tisch. Mischt **alle anderen Karten** (die Gruppen und die Sonderkarten) und legt diese verdeckt als Nachziehstapel, die **Geldchips** als Bankvorrat sowie die beiden Würfel bereit.

Jeder Spieler zieht nun 1 Illuminati, legt sie **offen** vor sich hin und nimmt sich sein auf der Karte aufgedrucktes **Einkommen** aus der Bank, welches er auf den Illuminati platziert. Optional darf jeder Spieler eine 2. Illuminati ziehen (und die andere zu den ungezogenen zurücklegen), wenn ihm die erste nicht gefällt. Die 2. Karte muss er dann aber behalten.



Übrig gebliebene Illuminati-Karten werden im weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr benötigt und in die Schachtel gelegt.

Zieht **4 Karten** vom Nachziehstapel und legt sie **offen** in die Mitte des Tisches. (Sollten **Sonderkarten** darunter sein, legt diese einfach wieder zurück in den Nachziehstapel und zieht neue Karten, bis ihr keine Sonderkarten mehr aufgedeckt habt.) Diese **4 Gruppen** sind die ersten **unkontrollierten Gruppen**.

Nun würfelt jeder Spieler mit 2 Würfeln; der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Er geht nun nach und nach die unten beschriebenen Phasen eines Zuges durch.

SPIELABLAUF

Die Spieler sind reihum **gegen** den Uhrzeigersinn mit ihren Zügen dran, wobei ein Zug in verschiedene Phasen unterteilt ist. Diese **Zugphasen** sind:

1. Einkommen kassieren: Für **jede Gruppe** mit Einkommen - also auch die Illuminati selbst - nimmst du dir dementsprechendes Geld (MegaTeuro) von der Bank. Die MegaTeuros werden auf die entsprechenden Karten gelegt und stellen das Vermögen der jeweiligen Gruppe dar. **Hinweis:** Das Spiel geht zügiger voran, wenn die Spieler sich ihr Einkommen bereits vor dem Beginn ihres Zuges herausuchen und dieses **neben** jede ihrer Gruppen legen. Das Geld sollte nicht auf die Karten gelegt werden, bevor der Zug des jeweiligen Spielers tatsächlich beginnt. Ein Spieler kann sein Geld stapeln, so dass man nur den Wert des obersten MegaTeuros sieht und der Rest sozusagen Schwarzgeld wird, oder er kann alle MegaTeuros offen sichtbar auf die Karten legen und mit seinem Reichtum protzen. Letzteres ist besonders für Partien mit Anfängern empfehlenswert.

2. 1 Karte ziehen: Ist die Karte eine **Gruppe**, wird sie offen zu den anderen unkontrollierten Gruppen in die Mitte des Tisches gelegt. Wenn die Karte eine **Sonderkarte** ist, behält der Spieler sie. Er

darf sie offen oder verdeckt (wie es ihm gefällt) vor sich hinlegen. Er muss jedoch zeigen, dass er die Sonderkarte hat – er darf sie nicht etwa in seiner Tasche verstecken! Die anderen Spieler haben kein Recht zu erfahren, was auf der Karte steht, aber sie haben sehr wohl das Recht zu wissen, **wie viele** Sonderkarten jeder Spieler hat.

3. 2 Reguläre Aktionen durchführen (siehe S. 8 ff.).

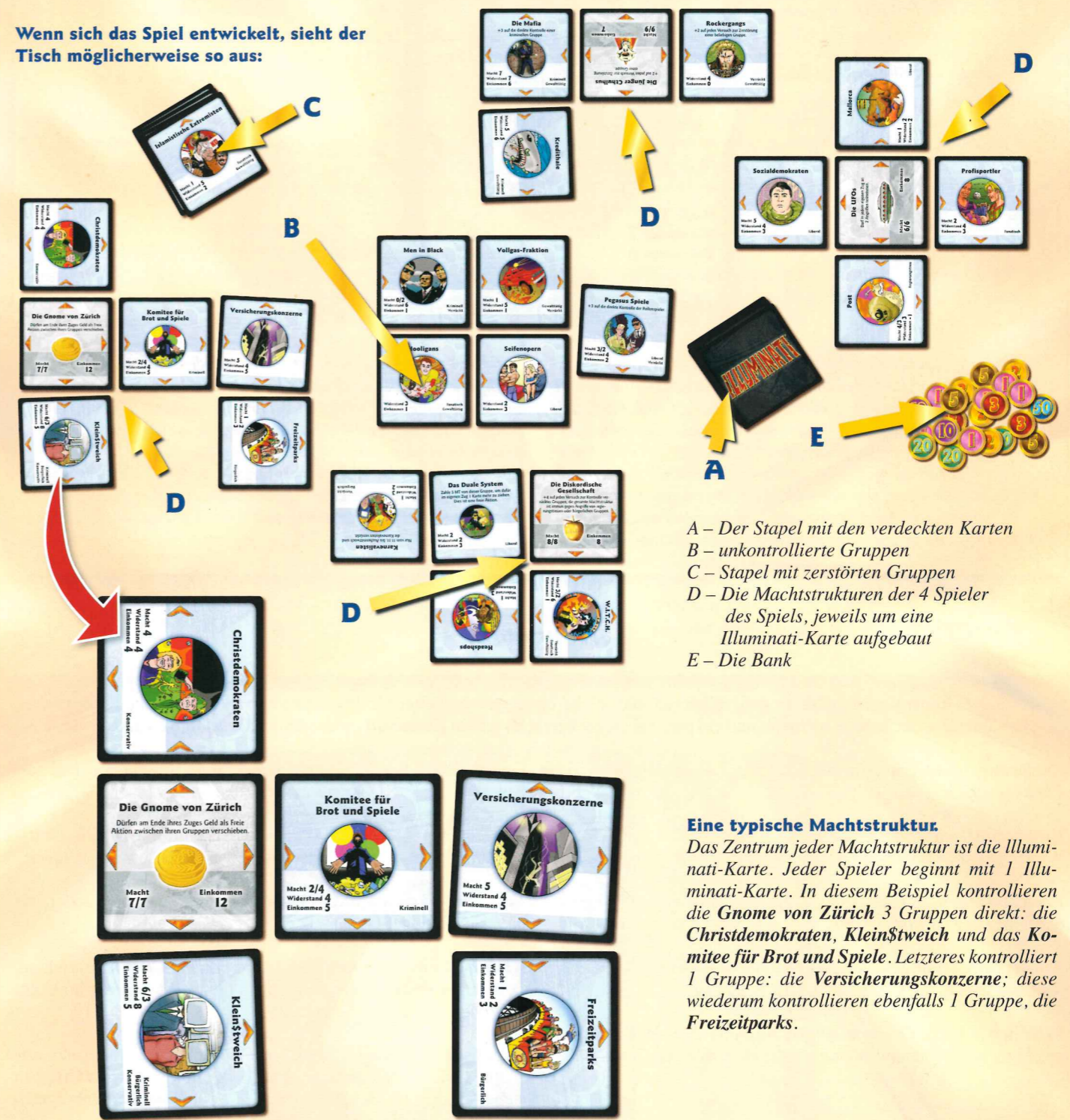
4. Beliebig viele Freie Aktionen durchführen: Freie Aktionen (siehe S. 11) zählen nicht zu den 2 Regulären Aktionen, die jeder Spieler in seinem Zug maximal durchführen darf. Freie Aktionen dürfen vor, während oder nach den 2 Regulären Aktionen eines Spielers durchgeführt werden.

5. Geld transferieren: Ein Teil oder das gesamte Vermögen **von bis zu 2 Gruppen** darf zu einer **anliegenden Gruppe** verschoben und zu deren Vermögen addiert werden (siehe S. 11).

6. Spezielle Fähigkeiten durchführen: Wenn der Spieler die Illuminati *Gnome von Zürich* spielt, ist das der Zeitpunkt, zu dem er sein Vermögen frei zwischen seinen Gruppen verschieben darf. Wenn der Spieler die Illuminati *Bermuda-Dreieck* spielt, ist das der Zeitpunkt, zu dem er seine Machtstruktur umstrukturieren darf.

7. Ziele hinzufügen: Wenn am Ende des Zuges weniger als 2 unkontrollierte Gruppen in der Tischmitte liegen, ziehe so lange Karten und füge sie hinzu, bis dort 2 unkontrollierte Gruppen liegen. (Gezogene Sonderkarten werden abgelegt.)

Wenn sich das Spiel entwickelt, sieht der Tisch möglicherweise so aus:



A – Der Stapel mit den verdeckten Karten
B – unkontrollierte Gruppen
C – Stapel mit zerstörten Gruppen
D – Die Machtstrukturen der 4 Spieler des Spiels, jeweils um eine Illuminati-Karte aufgebaut
E – Die Bank

Eine typische Machtstruktur

Das Zentrum jeder Machtstruktur ist die Illuminati-Karte. Jeder Spieler beginnt mit 1 Illuminati-Karte. In diesem Beispiel kontrollieren die *Gnome von Zürich* 3 Gruppen direkt: die *Christdemokraten*, *Klein\$twweich* und das *Komitee für Brot und Spiele*. Letzteres kontrolliert 1 Gruppe: die *Versicherungskonzerne*; diese wiederum kontrollieren ebenfalls 1 Gruppe, die *Freizeitparks*.

▶▶ DIE GRUPPEN ◀◀

Das Grundelement von *Illuminati* sind die Gruppen-Karten, die von den *Bayrischen Illuminati* selbst bis zu den *Yuppies* und den *Pfadfindern* reichen. (Jede Ähnlichkeit mit real existierenden Organisationen ist natürlich rein satirischer Natur.) Jede Gruppe hat bestimmte **Eigenschaften**. Siehe dazu unten stehendes Beispiel.

Die Mafia-Karte



Jede Gruppe außer den 10 *Illuminati*-Karten hat einen Pfeil, der nach innen zeigt, den sogenannten **Eingangspfeil**. Wenn eine Gruppe Teil einer Machtstruktur wird, legt man die Karte mit dem Eingangspfeil an einen nach außen zeigenden Pfeil (den sogenannten **Kontrollpfeil**) der Gruppe, welche die neue Gruppe kontrolliert. Jede Gruppe kann zwischen 1 und 3 Kontrollpfeilen besitzen. Die Kontrollpfeile zeigen an, wie viele andere Gruppen eine Gruppe kontrollieren kann. Wenn eine Gruppe keine Kontrollpfeile hat, dann hat sie auch keine Macht.

Der Name der Gruppe steht oben auf der Karte. Wenn die Gruppe eine spezielle Fähigkeit hat, dann wird diese direkt darunter aufgeführt. Ihre politischen Gesinnungen finden sich unten rechts, und ihre Macht, ihr Widerstand und ihr Einkommen stehen unten links.

Ein Sternchen hinter einer Zahl bedeutet einen besonderen Wert, der immer auf der Karte selbst erklärt wird.

GESINNUNGEN

Es gibt 10 mögliche politische Gesinnungen, die auf den Karten stehen. Es ist für eine Gruppe leichter, eine andere Gruppe mit **gleicher** Gesinnung zu **kontrollieren** oder zu **neutralisieren** und solche mit **gegensätzlicher** Gesinnung zu **zerstören**. Manche Karten haben eine Gesinnung, manche haben mehrere, und ein paar haben gar keine. Es gibt in *Illuminati* die folgenden Gesinnungen und Gegensätze:

Regierungstreu – Ein Arm der Regierungen; der Gegensatz ist *Kommunistisch*.

Kommunistisch – Von den ehemaligen Sowjets, China und Nord-Korea oder anderen inspiriert; der Gegensatz ist *Regierungstreu*.

Liberal – Politisch eher „links“, was auch immer das bedeutet; der Gegensatz ist *Konservativ*.

Konservativ – Für gewöhnlich können Konservative die Liberalen nicht leiden; der Gegensatz ist daher *Liberal*.

Friedlich – Diese Gruppen lehnen aufgrund ihrer Weltanschauung jegliche Gewaltanwendung ab; der Gegensatz ist *Gewalttätig*.

Gewalttätig – Bewaffnet und/oder gefährlich; nicht notwendigerweise böse; der Gegensatz ist *Friedlich*.

Bürgerlich – Die Bürgerliche Mittelschicht, die Durchschnittsbürger, die Normalos, die Nachbarn; der Gegensatz ist *Verrückt*.

Verrückt – Seltsam, extravagant, abgedreht, merklich anders als die Nachbarn; der Gegensatz ist *Bürgerlich*.

Kriminell – Erleichtern die Bürger durch Gewaltanwendung, Drohungen und/oder professionellen Gesetzesbruch um ihr Geld; *Kriminell* hat keinen Gegensatz.

Fanatisch – Haben ein stark eingeschränktes Weltbild und verachten andere, die ihm nicht anhängen; alle fanatischen Gruppen stehen immer im Gegensatz zueinander und werden daher auch immer als „Gegensatz“ gewertet.

▶▶ WEITERE EIGENSCHAFTEN ◀◀

MACHT

Die Zahl hinter der Macht einer Gruppe ist eine Angabe, inwieweit diese Gruppe andere Gruppen dominieren kann. Je höher die Zahl ist, desto größer ist die Macht einer Gruppe.

Wenn hinter der Macht einer Gruppe 2 Zahlen stehen (z.B. 6/4), zeigt die 1. Zahl ihre **Reguläre Macht** an und die 2. ihre **Übertragbare Macht**. Übertragbare Macht gibt an, wie viel ihrer Macht eine Gruppe bei der **Unterstützung eines Angriffs** einer Gruppe gegen eine andere einsetzen kann.

Eine Karte **ohne Macht** kann auch nicht angreifen. Ein paar Gruppen besitzen lediglich Übertragbare Macht (z.B. Macht 0/1). Sie können also nicht selbst angreifen, aber eine andere Gruppe der eigenen Machtstruktur bei einem Angriff unterstützen können.

WIDERSTAND

Dieser Wert gibt an, inwieweit eine Gruppe der **Dominierung** durch andere Gruppen **widerstehen** kann. Je niedriger der Widerstand ist, desto einfacher kann sie übernommen werden - und umso schwieriger ist es, sie zu schützen, wenn sie erst einmal von einem der Spieler kontrolliert wird.

Die *Illuminati* haben keinen Widerstandswert, da sie nicht direkt angegriffen werden können.

EINKOMMEN

Die Einheit für Geld ist **MegaTeuro (MT)**. Am Anfang deines Zuges kassiert jede von dir kontrollierte Gruppe die auf der Karte aufgeführte Menge an MegaTeuros. Dieses Einkommen wird direkt auf die jeweilige Karte gelegt und damit Teil des Vermögens der Gruppe. Wenn eine Karte kein Einkommen hat, erhält sie auch kein Geld. Unkontrollierte Gruppen erhalten ebenfalls kein Einkommen.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Alle *Illuminati* und ein paar andere Gruppen besitzen „spezielle Fähigkeiten“, die auf ihren Karten aufgeführt werden. Es gibt 2 **Arten** von speziellen Fähigkeiten.

Fähigkeiten auf **jeden Versuch** geben dem Eigentümer der Karte eine Zusatzfähigkeit **für die gesamte Machtstruktur**. Jeder Versuch dieses Spielers, die jeweilige Fähigkeit einzusetzen, wird mit dem angegebenen Bonus unterstützt. Dies ist unabhängig davon, welche seiner Gruppen den Versuch unternimmt. Wenn du z.B. die *Rockergangs* kontrollierst, wird jeder Versuch einer beliebigen deiner Gruppen zur Zerstörung einer anderen Gruppe einen Bonus von +2 erhalten. Diese Fähigkeit bekommst du, sobald du die *Rockergangs* übernimmst, und sie geht verloren, sobald du die *Rockergangs* verlierst. Eine Gruppe kann auch dann einen Bonus auf „jeden Versuch zur Kontrolle“ geben, wenn sie selbst gar keinen Kontrollpfeil besitzt.

Andere Fähigkeiten wirken sich nur auf die Karte selbst aus. Die *Mafia* zum Beispiel hat einen Bonus von +3 auf die **direkte Kontrolle** einer beliebigen kriminellen Gruppe. Das bedeutet, dass ein Spieler einen 3-Punkte-Bonus bekommt, wenn er mit der *Mafia* versucht, eine kriminelle Gruppe zu übernehmen. Beim Versuch, mit einer anderen Gruppe eine kriminelle Gruppe zu übernehmen, hat die Kontrolle über die *Mafia* keine Auswirkungen. Beachte aber trotzdem, dass ein spezieller Bonus wie der Kontrollbonus der *Mafia* ein Zusatz zu jedem regulärem Bonus ist, den jede Gruppe für Gesinnungen erhält. Die *Mafia* würde auch einen Bonus von +4 auf die Kontrolle anderer krimineller Gruppen haben, da sie selbst ebenfalls die Gesinnung „kriminell“ hat (siehe S. 6). Dadurch hätte die *Mafia* einen Bonus von +7 auf die Kontrolle von anderen kriminellen Gruppen!

Bei ungewöhnlichen Fähigkeiten von Gruppen wie z.B. der des *Finanzamts* sind die Anweisungen auf der Karte entscheidend.



REGULÄRE AKTIONEN

Es gibt 5 Arten von Regulären Aktionen:

1. Angriff
2. Geld verschieben
3. Umlegen einer Gruppe innerhalb der eigenen Machtstruktur
4. Transferieren einer Gruppe an einen Mitspieler
5. Sonderkarten

Jede Aktion muss abgeschlossen sein, bevor eine andere begonnen werden darf. Ein Spieler darf sich auch entscheiden, überhaupt keine Aktionen durchzuführen (noch nicht einmal Freie Aktionen, freie Geldverschiebaktionen oder spezielle Aktionen) und **stattdessen 5 MT** für das Vermögen seiner Illuminati zu kassieren. Aktionen dürfen **nicht** für spätere Züge **aufgespart** werden.

1. ANGRIFF

Die allerwichtigsten Aktionen in *Illuminati* sind Angriffe. Bei einem Angriff setzt eine Gruppe ihre Macht (und wahrscheinlich auch ihr Geld) ein, um wahlweise einen Versuch zur **Kontrolle**, **Neutralisierung** oder **Zerstörung** einer anderen Gruppe zu unternehmen.

Keine Gruppe, außer den *UFOs*, darf mehr als einmal pro Zug angreifen. **Die Illuminati-Karten selbst dürfen zwar angreifen, können aber selbst nicht angegriffen werden!**

ANGRIFF ZUR KONTROLLE

Ein Angriff zur Kontrolle darf gegen jede Gruppe im Spiel durchgeführt werden, mit Ausnahme der Illuminati und Gruppen, die man bereits kontrolliert. Die angreifende Gruppe muss mindestens **1 freien Kontrollpfeil** besitzen. Wenn eine Gruppe keinen freien Kontrollpfeil hat (entweder weil sie alle schon mit Gruppen belegt oder geblockt sind), kann sie auch keinen Angriff zur Kontrolle versuchen. **Angriffe ankündigen:** Will ein Spieler angreifen, erklärt er, welche Gruppe angreift, welche Gruppe von dieser angegriffen wird, und die Art des Angriffs. (Beispiel: Der *KKK* versucht mit Unterstützung der *CIA*, die *Yuppies* zu kontrollieren.)

lich größere Chance auf Erfolg.

Automatischer Fehlschlag: Alle Würfe von **11 oder 12** bedeuten automatisch einen Fehlschlag. Dies ist unabhängig davon, wie viel Macht für den Angriff eingesetzt wurde.

Angriffe unterstützen: Wenn eine Gruppe in einem Zug nicht selbst angreift, kann sie ihre **Übertragbare Macht** (siehe S. 7) einsetzen, um einen beliebigen Angriff einer Gruppe **aus der eigenen Machtstruktur zu unterstützen**. Eine beliebige Anzahl von Gruppen desselben Spielers darf ihre Übertragbare Macht einsetzen, um einen Angriff zu unterstützen. Es darf jedoch jede Gruppe pro Zug nur einmal an einem Angriff teilnehmen. (Ausnahme: Die spezielle Fähigkeit der *UFOs* erlaubt es ihnen, an 2 Angriffen pro Zug teilzunehmen.) *Beispiel:* Eine Gruppe mit Macht 6, die von einer Gruppe mit Übertragbarer Macht 4 unterstützt wird, greift eine Gruppe mit Widerstand 3 an. Der Angreifer hat insgesamt eine Macht von 10 (6 plus 4) und wird eine 7 oder weniger (10 minus 3) würfeln müssen, um den Angriff erfolgreich durchzuführen.

Erfolg des Angriffs: Der angreifende Spieler rollt 2 Würfel. Um den erforderlichen Würfelwurf für einen erfolgreichen Angriff herauszufinden, wird der Widerstand der verteidigenden Gruppe von der Macht der angreifenden Gruppe **abgezogen**. Der Würfelwurf muss gleich oder niedriger als die Differenz sein. *Beispiel:* Wenn eine Macht von 6 einen Widerstand von 2 angreift, kann der Angriff nur bei einem Wurf von 4 oder weniger gelingen. Wenn eine Macht von 10 den gleichen Widerstand von 2 angreifen würde, gelänge der Wurf bei einer 8 oder weniger, und der Angriff hätte somit eine deut-

Widerstandsboni für die Position in der Machtstruktur



Wenn ein Angriff angekündigt wird, muss alle in diesem Angriff eingesetzte Übertragbare Macht **angekündigt** werden, **bevor** irgendwelches den Angriff unterstützendes Geld gesetzt wird (siehe unten). Übertragbare Macht darf nicht mitten im Angriff eingesetzt werden. Die Gesinnung der Gruppe(n), die Übertragbare Macht eingesetzt hat (bzw. haben), spielt keine Rolle.

Position in der Machtstruktur: Wenn eine Gruppe bereits von einem Gegner kontrolliert wird, ist sie schwieriger der eigenen Kontrolle zu unterwerfen. Je **näher** eine Gruppe an den sie kontrollierenden **Illuminati** anliegt, desto größer ist ihr **Bonus auf ihren Widerstand**. Wenn die Gruppe direkt an den Illuminati anliegt, erhält sie einen Bonus von +10! Wenn sie 1 Gruppe weiter entfernt liegt, erhält sie einen Bonus von +5. Wenn sie 2 Gruppen entfernt liegt, erhält sie einen Bonus von +2 (siehe Grafikbeispiel auf S. 8).

Gesinnungen: Die Gesinnungen der angreifenden und verteidigenden Gruppe sind ebenfalls von Bedeutung. Identische Gesinnungen erleichtern die Kontrolle; entgegengesetzte Gesinnungen erschweren sie. Wenn die Gruppen **identische** Gesinnungen haben, **addiere 4** zu der effektiven Angriffsmacht für jede identische Gesinnung. Für jede einzelne **gegensätzliche** Gesinnung **subtrahiere 4**. *Beispiel:* Eine verrückte, kommunistische Gruppe versucht eine bürgerliche, regierungstreue Gruppe zu kontrollieren. Die beiden entgegengesetzten Gesinnungen reduzieren die Angriffsmacht dieses Angriffes um 8.

Spezielle Fähigkeiten: Die speziellen Fähigkeiten von manchen Gruppen - sie sind auf den Karten angegeben - werden diesen bei Angriffen oder Verteidigungen gegen bestimmte Gegner helfen.

Einsatz von Geld bei Angriffen: Der Angreifer kann außerdem seine Chancen erhöhen, indem er Teile seines Geldvermögens für den Angriff einsetzt. **Jeder** eingesetzte MegaTeuro (diese gehen zurück an die Bank) bringt für diesen Angriff **1 zusätzlichen Macht-Punkt**. Jegliche in diesem Angriff eingesetzte Übertragbare Macht muss jedoch angekündigt werden, bevor das erste Geld gesetzt wird.

Angriffsgeld darf **von** dem Vermögen der angreifenden Gruppe und/oder dem Vermögen der Illuminati **kommen**. Andere Gruppen in der Machtstruktur dürfen kein Geld setzen, um den Angriff zu unterstützen. *Beispiel:* In dem oben durchgespielten Fall war der Angreifer unsicher, ob er eine 7 oder weniger würfeln würde. Also gab er 3 MT aus. Jetzt benötigt er nur noch einen Wurf von 10 oder niedriger, was bedeutend leichter zu schaffen ist.

Wenn der erforderliche Würfelwurf 10 beträgt, wird zusätzlicher Einsatz von Macht oder Geld die Chancen auf einen erfolgreichen Angriff nicht mehr erhöhen, da ein Wurf von 11 oder 12 immer ein automatischer Fehlschlag ist. Aber zusätzliche Macht oder Geld kann immer noch nützlich sein: Wenn der Angreifer z.B. genügend Geld und Macht setzt, dass die angreifende Macht den Widerstand des Verteidigers um 20 übersteigt, müsste der Verteidiger 20 MT setzen (siehe unten), um den Angriffswurf zurück auf 0 zu bringen!

Einsatz von Geld zur Verteidigung: Wenn die verteidigende Gruppe von einem Mitspieler **kontrolliert** wird, darf sich der Verteidiger gegen den Angriff wehren, indem er etwas von seinem eigenen Geld setzt. Der **Widerstand** gegen diesen Angriff wird sich für jeden **aus dem Vermögen der angegriffenen Gruppe** eingesetzten MegaTeuro **um 2 erhöhen** und für jeden aus dem Vermögen der eigenen Illuminati eingesetzten MegaTeuro **um 1**. Andere eigene Gruppen des verteidigenden Spielers können nicht eingreifen (außer allen Illuminati, die Geld aus ihrem Vermögen setzen können - siehe

S. 10). Alles gesetzte Geld geht sofort an die Bank zurück. Es macht jedoch Sinn, verteidigendes und angreifendes Geld bis zum Ende des Kampfes auf dem Tisch liegen zu lassen, falls durch Sonderkarten Aktionen rückgängig oder auch illegal gemacht werden. *Beispiel:* Im Fall von oben hat der Verteidiger 3 MT auf der verteidigenden Gruppe liegen. Er setzt alle. Das Geld zählt doppelt, also muss der Angreifer anstatt der bisherigen 10 nun eine 4 würfeln. Der Angreifer darf dann mehr Geld setzen, um den gesetzten Betrag des Verteidigers auszugleichen.

Fortgesetzter Einsatz von Geld: Angreifer und Verteidiger dürfen sich nun wechselseitig überbieten und so lange Geld setzen, wie sie noch welches besitzen. Wenn kein Spieler mehr Geld setzen will, um den Angriff zu beeinflussen, wird gewürfelt, um das Ergebnis des Kampfes zu bestimmen. Andere Spieler dürfen sich in den Kampf einmischen (siehe S. 10). Und denke daran: Ein Wurf von 11 oder 12 ist immer ein automatischer Patzer, unabhängig davon, wie viel Macht oder Geld in dem Angriff gesetzt wurde.

Ergebnisse eines Angriffs: Wenn der Angriff **fehlschlägt**, bleibt die angegriffene Gruppe da, wo sie vorher war. Wenn ein Angriff zur Kontrolle **erfolgreich** ist, wird die Zielgruppe übernommen und reiht sich in die Machtstruktur des angreifenden Spielers ein. Die neue Gruppe wird an ihren Eroberer angelegt, und zwar mit ihrem Eingangspfeil an einen Kontrollpfeil ihres neuen „Beherrschers“. Die kontrollierte Gruppe wird nun eine „**Marionette**“ genannt. Marionetten dürfen anschließend ihre eigene Marionetten kontrollieren und so weiter! Es spielt keine Rolle, ob eine Karte quer oder auf dem Kopf liegt, solange die Pfeile korrekt angeordnet sind.

Wenn die eroberte Gruppe bereits ihre eigenen Marionetten hatte, werden diese **miterobert**. Wenn sie innerhalb der Machtstruktur des Angreifers angelegt werden, sollten sie die **Position** in Bezug auf ihren „Beherrscher“ beibehalten, die sie auch ursprünglich hatten. Eine Gruppe, die eine andere Gruppe an ihrem rechten Kontrollpfeil anliegen hat, sollte also auch in ihrer neuen Position in der anderen Machtstruktur die Gruppe an ihrem rechten Kontrollpfeil anliegen haben. Falls das nicht möglich ist, weil die Karten sich mit anderen Karten überlappen, die der Angreifer bereits vorher in seiner Machtstruktur hatte, darf der Spieler die neuen Karten **umgruppieren**, solange sie immer noch den gleichen neuen Beherrscher haben. Neue Gruppen, die dann immer noch nicht passen, werden fallen gelassen und zu den unkontrollierten Gruppen gelegt.

Die abgerundete Hälfte **des verbleibenden Vermögens** der neu kontrollierten Gruppen kommt mit zu dem neuen Besitzer, der Rest geht zurück an die Bank.

Die Gruppe, die angegriffen hatte, darf sofort einen Teil ihres Vermögens oder ihr gesamtes Vermögen zu der Gruppe **verschieben**, die sie soeben übernommen hat. Dies ist keine Aktion, sondern wird als Teil des Angriffs gewertet. Solch ein Geldtransfer ist oft eine gute Wahl, da man so die neue Gruppe vor Angriffen schützen kann oder er ihr ermöglicht, selbst einen Angriff zu beginnen.

Wenn die 1. Aktion eines Spielers ein Angriff ist und dieser fehlschlägt, darf der *Spieler* die gleiche Gruppe mit seiner 2. Aktion erneut angreifen. **Jedoch darf keine Gruppe (außer den UFOs) im gleichen Zug zweimal angreifen, wenn bereits der 1. Angriff erfolgreich war.**

Eine neu kontrollierte Gruppe darf in demselben Zug, in dem sie erobert oder anderweitig erlangt wurde, **angreifen** (oder einem Angriff unterstützen oder eine spezielle Fähigkeit einsetzen).

ANGRIFF ZUR NEUTRALISIERUNG

Dieser ist mit einem „Angriff zur Kontrolle“ **identisch**, mit **Ausnahme** von folgenden Punkten:



1. Das **Ziel** muss eine Gruppe sein, die bereits von einem anderen Spieler kontrolliert wird.
2. Der Angreifer erhält einen zusätzlichen **Bonus von +6**.
3. Der Angreifer benötigt keinen freien **Kontrollpfeil**.
4. Wenn der Angriff gelingt, werden die Zielgruppe und alle von ihr kontrollierten Gruppen in den Bereich der **unkontrollierten** Gruppen gelegt. Das gesamte Vermögen dieser Gruppen geht zurück an die Bank.

ANGRIFF ZUR ZERSTÖRUNG

Dieser ist mit einem „Angriff zur Kontrolle“ **identisch**, mit **Ausnahme** von folgenden Punkten:

1. Anstatt auf „Macht minus Widerstand“ zu würfeln, würfelt der Angreifer auf „**Macht minus Macht**“. Mit anderen Worten: Die verteidigende Gruppe verteidigt sich mit ihrer Macht anstelle ihres Widerstands. (Ihre räumliche Nähe zu den Illuminati, wie sie auf S. 9 erklärt wird, wird weiterhin bei der Verteidigung angerechnet.) Eine Gruppe ohne Macht **kann nicht zerstört werden**. Die Faktoren, die Gruppen ohne Macht davon abhalten, sich ausreichend zu organisieren, so dass sie auch andere Gruppen kontrollieren können, machen es auch fast unmöglich, sie zu zerstören. Die einzige Ausnahme ist der Einsatz der Sonderkarte *Flüsterkampagne*.
2. Gruppen mit gegensätzlichen **Gesinnungen** können sich gegenseitig auch leichter zerstören. Ein Angriff zur Zerstörung erhält einen Bonus von +4 für jede **gegensätzliche** Gesinnung und einen Abzug von -4 für jede **identische** Gesinnung.
3. Eine Gruppe benötigt keinen freien Kontrollpfeil, um einen Angriff zur Zerstörung durchzuführen.
4. Wenn der Angriff erfolgreich ist, wandert die Zielgruppe in den Stapel „**toter**“ **Gruppen**. Ihre Marionetten werden nicht zerstört, aber sie werden zu unkontrollierten Gruppen. Die zerstörte Gruppe kann nur durch die Sonderkarte *Medienkampagne* wiederbelebt werden.
5. Du kannst versuchen, eine von dir selbst kontrollierte Gruppe zu zerstören. In diesem Fall schützt die Nähe zu den Illuminati die Gruppe nicht – der Verteidigungsbonus zählt also nicht. Aber: Keine Gruppe darf versuchen, sich selbst zu zerstören oder einen entsprechenden Versuch unterstützen!

Einmischung

Ein Spieler darf sich in einen Kampf einmischen, indem er dem Angreifer hilft oder sich ihm entgegenstellt. Dafür **kündigt er an**, wem er helfen wird, und setzt anschließend – **ausschließlich aus dem Vermögen seiner Illuminati** – Geld. Das gesetzte Geld geht an die Bank. Es beeinflusst den erforderlichen Wurf **um 1** pro eingesetzten MT.

Ein Angreifer kann jeglicher Einmischung vorbeugen, indem er einen Angriff als **privilegiert** erklärt. Um dies zu tun, muss er eine beliebige Sonderkarte abwerfen und „Privileg“ rufen – und zwar als 1. Aktion des Angriffs! (zu der speziellen Fähigkeit der Bayrischen Illuminati

siehe S. 16.) Niemand darf sich in einen privilegierten Angriff einmischen.

Das Privileg kann durch die Blogger, die Sonderkarte V-Mann oder durch das Abwerfen von 2 Sonderkarten (siehe S. 11) **aufgehoben** werden. Die Sonderkarte Einmischung hebt das Privileg nur für den Ausspielenden der Karte auf – andere Illuminati dürfen sich weiterhin nicht einmischen. Wenn das Privileg aufgehoben worden ist, darf es in diesem Angriff nicht erneut erklärt werden.



ANGRIFFE ZURÜCKNEHMEN

Nachdem ein Spieler einen Angriff angekündigt hat, kann er seine Meinung ändern und ihn abblasen – solange er noch **kein Geld** gesetzt hat. Sobald er aber Geld aus seinem Vermögen gesetzt und es in die Bank gelegt hat, ist der Angriff **bindend**. Der Angriff muss durchgeführt werden und zählt als Aktion.

Falls der Angreifer kein Geld einsetzt, ist der Angriff bindend, sobald ein anderer Spieler für oder gegen den Angreifer Geld setzt oder wenn der Angreifer würfelt.

2. GELD VERSCHIEBEN

Als Aktion kann eine Gruppe einen beliebigen Teil ihres Vermögens zu einer **anliegenden** Gruppe verschieben – entweder zu ihrem Beherrscher oder zu einer eigenen Marionette. Ein Spieler darf in seinem Zug sowieso zweimal Geld transferieren (*Spielablauf*, S. 4).

Falls es nötig sein sollte, kann er auch **als Reguläre Aktion** Geld verschieben. Durch aufeinander folgende Geldverschiebeaktionen kann das gleiche Geld in einem Zug zu 2 oder mehr Gruppen verschoben werden.

3. UMLEGEN EINER GRUPPE INNERHALB DER EIGENEN MACHTSTRUKTUR

Als Aktion kann ein Spieler seine Machtstruktur umorganisieren, indem er eine seiner Gruppen **an einen freien Kontrollpfeil** umlegt. Der neue Kontrollpfeil darf der des Beherrschers der Gruppe sein oder der einer anderen Gruppe, die von dem Spieler kontrolliert wird. Wenn die Gruppe, die umgelegt wird, Marionetten hat, werden diese (und auch die Marionetten dieser Gruppen(n)) ebenfalls mit umgelegt.

Karten dürfen sich **nicht überlappen**. Wenn das Umlegen einer Gruppe dafür sorgt, dass ihre Marionetten (oder wiederum die Marionetten dieser Gruppe(n)) sich überlappen, dann dürfen beliebig viele Gruppen auch an einen anderen Kontrollpfeil angelegt werden, solange sie weiterhin den gleichen Beherrscher behalten. Jede Gruppe, die nicht vor Überlappung geschützt werden kann, wird mit allen ihren Marionetten zu den unkontrollierten Gruppen gelegt.

4. TRANSFERIEREN EINER GRUPPE AN EINEN MITSPIELER

Gruppen dürfen nur **an Mitspieler** transferiert werden, wenn einer der involvierten Spieler am Zug ist.

In deinem Zug darfst du eine Gruppe transferieren (sogar, wenn du nichts dafür erhältst), verkaufen oder handeln, oder du darfst Geld, Sonderkarten oder Gruppen handeln, um dafür im Gegenzug eine Gruppe oder mehrere Gruppen zu erhalten. Jede ausgetauschte Gruppe zählt als 1 **Reguläre Aktion** für den Spieler, der gerade am Zug ist, unabhängig davon, in welche Richtung die Gruppe sich bewegt. Wenn du also in deinem Zug 1 Gruppe gegen 1 andere Gruppe tauschst, zählt das als 2 Aktionen – eine für das Umlegen der ersten Gruppe, eine für das Bewegen der 2. Gruppe!

Du darfst an einen **Mitspieler** eine Gruppe nur mit dessen Erlaubnis transferieren! Wenn eine Gruppe an einen anderen Spieler abgegeben wird, müssen auch ihre Marionetten (wenn es welche gibt) mitgehen, und zwar mit ihrem gesamten Vermögen. Der Mitspieler, der die Gruppe empfängt, muss sie (und ihre Marionetten) sofort in seine Machtstruktur einbauen – genauso wie beim Umlegen oder bei der Eroberung von Gruppen (siehe S. 9). Wenn Überlappungen nicht vermieden werden können, muss der Spieler sie beseitigen, indem er eine oder mehrere überlappende Karten (neue oder alte) zu den unkontrollierten Gruppen legt.

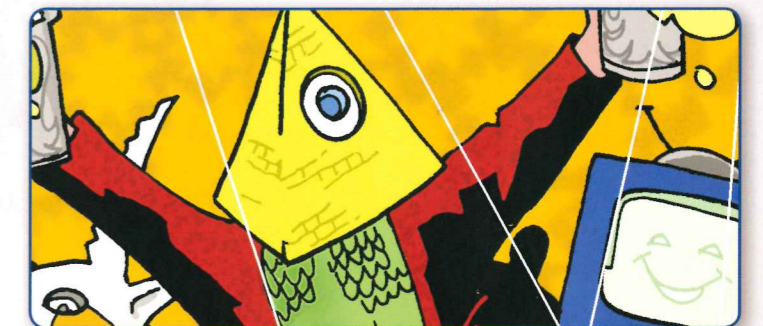
5. SONDERKARTEN

Von den Sonderkarten sind *Bestechung* und *Demaskierung* eine Reguläre Aktion.

►► FREIE AKTIONEN ◀◀

Die folgenden Aktivitäten darfst du beliebig oft während eines beliebigen Zeitpunkts deines Zuges durchführen, **ohne dass sie als „Aktion“ zählen**:

1. **Gruppen ablegen:** Das Entfernen einer Gruppe aus deiner Machtstruktur, wobei die Gruppe zu den unkontrollierten Gruppen gelegt wird. (Ihre Marionetten werden dadurch ebenfalls unkontrolliert.)
2. **Unterstützung eines Angriffs:** Das Einsetzen von Übertragbarer Macht, um eine andere Gruppe zu unterstützen. Dies gilt als Teil des Angriffs, der unterstützt wird (siehe S. 8 f.).
3. **Abgeben von Sonderkarten oder Geld:** Dies darf man jederzeit machen, nicht nur im eigenen Zug. Geld, das zu einem anderen Spieler gehen soll, darf nur von Illuminati zu Illuminati verschoben werden. Andere Gruppen können einem anderen Spieler kein Geld geben oder von ihm Geld empfangen.
4. **Einsetzen einer Sonderkarte:** Befolge die Anweisungen auf den Karten. (Ausnahme: Der Einsatz der Sonderkarten *Bestechung* und *Demaskierung* sind Reguläre Aktionen.)



Illuminati-Etikette

Das Spiel hinschmeißen

Kein Spieler darf das Spiel „schmeißen“, indem er anderen Spielern genügend Gruppen, Geld etc. gibt, so dass diese gewinnen. Ein gegenseitiger Handel, der **beide** Spieler gewinnen lässt, ist absolut regelkonform. Es ist auch legal, zu Beginn des eigenen Zuges mit einem anderen Spieler zu handeln und dann alle, inklusive der Person, mit der du gehandelt hast, zu überraschen, indem du eine Sonderkarte einsetzt oder einen unerwarteten Angriff startest.

Dieses Verbot erfordert ein gewisses Maß an Interpretationsvermögen und Ehre von den Spielern. Die Absicht dahinter ist die, einen einzelnen Spieler davon abzuhalten, das Spiel mit einem

Schlag zu beenden, oder, um es klar auszudrücken, kaputtzumachen, welche Gründe auch immer er dafür haben mag. Ein verlierender Spieler kann einfach nicht spontan darüber entscheiden, wer das Spiel gewinnen wird. (Die Spieler können aber sehr wohl durch Angriffe entscheiden, wer das Spiel verliert.)

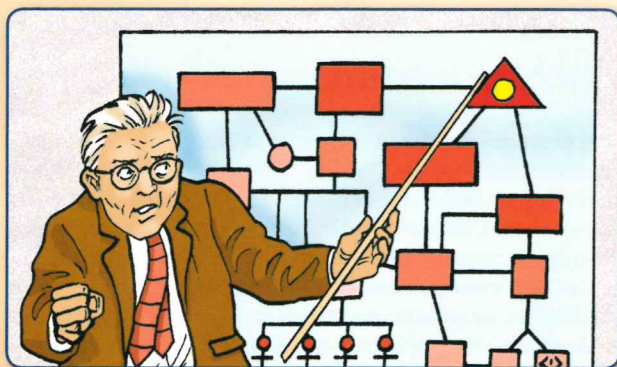
Wann ist ein Abkommen bindend?

Wenn sich 2 Spieler auf einen Handel einigen, ist er bindend, falls der Tausch **sofort stattfindet**. Ein Handel ist nicht bindend, wenn er einen Tausch für etwas Augenblickliches gegen etwas Zukünftiges beinhaltet. Beispiel: Wenn du sagst: „Für die Pfadfinder gebe ich dir jetzt sofort 10 MT“, und der andere Spieler gibt dir die Pfadfinder, musst du ihm auch die 10 MT geben. Wenn du aber sagst: „Wenn du mir nächsten Zug die Pfadfinder gibst, gebe ich dir im nächsten Zug 10 MT“, und er gibt dir die Gruppe bereits in diesem Zug, musst du in deinem nächsten Zug nicht bezahlen, es sei denn, du willst es!

Drohungen und Verhandlungen

Abkommen zwischen Spielern, auch geheime, sind **erlaubt**, solange sie nicht den Spielregeln widersprechen. Für ein paar Vorschläge dazu siehe die Regeln für Fortgeschrittene, S. 13.

Insbesondere ist es völlig legal und auch normal für dieses Spiel, dass man versucht, die Meinung seines Gegenspielers zu ändern, indem man ihm bezüglich seiner geplanten Aktionen Versprechungen macht oder droht.



WEITERE REGELMECHANISMEN

SONDERKARTEN

Jede dieser Karten gibt dem Spieler, der sie zieht, einen Vorteil. Sie können verdeckt, aber auch offen hingelegt werden, so wie es dem Besitzer gefällt – aber er muss sie so auslegen, dass die anderen Spieler sehen können, **wie viele** Sonderkarten er hat. Sonderkarten dürfen zu **jeder Zeit** gehandelt, verkauft oder weggegeben werden; dies ist eine Freie Aktion.

Jede Sonderkarte darf nur **einmal** eingesetzt werden. Manche dürfen zu jeder beliebigen Zeit gespielt werden, andere Sonderkarten dürfen nur als Teil einer spezifizierten Aktion eingesetzt werden. (Lies den Kartentext.) Nachdem eine Sonderkarte eingesetzt wurde, wird sie abgeworfen.

ELIMINIERUNG EINES SPIELERS

Ein Spieler wird ausgelöscht, wenn er zu irgendeinem Zeitpunkt **nach Beendigung seines 3. Zuges** nicht mehr Gruppen als seine Illuminati kontrolliert. Sein Geld geht zurück an die Bank. *Ausnahme:*

AUSSTEIGEN AUS DEM SPIEL

Wenn ein Spieler aussteigt, werden seine Gruppen zu den unkontrollierten Gruppen gelegt, und das Vermögen der Gruppen geht an die

Eine Sonderkarte darf auch abgeworfen werden, um einen Angriff „privilegiert“ zu machen – siehe S. 10. Ein anderer Spieler darf 2 beliebige Sonderkarten abwerfen, um den erklärten privilegierten Angriff eines anderen Spielers aufzuheben. *Beachte:* Wenn die Sonderkarte *Geheimnisse, die nicht für die Menschheit bestimmt sind* eingesetzt wird, um 1 dieser 2 Sonderkarten ungültig zu machen, ist die andere ebenfalls verloren, es sei denn, der betreffende Spieler spielt noch eine 2. Sonderkarte, welche die erste ersetzt.

Wenn 2 sich widersprechende Sonderkarten gespielt werden (wie zum Beispiel *Attentat* und *Murphys Gesetz*), ist immer die zuletzt gespielte die gültige.

Wenn die *Jünger Cthulhus* ihre eigene, letzte Gruppe zerstören und dadurch ihre spezielle Siegbedingung erfüllen (Zerstörung von 8 Gruppen), sind sie selbst nicht zerstört – sie gewinnen!

Bank. Seine Illuminati-Karte wird aus dem Spiel genommen.

SPIELLENDE

Das Spiel ist vorbei, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges oder dem eines anderen Spielers **eine seiner Siegbedingungen erreicht** hat. Wenn 2 oder mehr Spieler gleichzeitig ihre Siegbedingungen erfüllen, haben beide gewonnen; sie teilen die Welt dann unter sich auf.

Das **Basisziel** ist für alle Spieler gleich: die Kontrolle einer bestimmten Anzahl von Gruppen. Die Anzahl der benötigten Gruppen hängt von der Zahl der Spieler zu Beginn des Spiels ab (siehe die Übersicht

auf S. 24). Wenn ein Spieler vorzeitig aussteigt oder eliminiert wird, erhöht sich die Anzahl der für den Sieg benötigten Gruppen *nicht*.

Das Erfüllen der **speziellen Siegbedingung** ist eine weitere Möglichkeit, um zu gewinnen. Diese ist für jeden Spieler unterschiedlich und repräsentiert ein spezielles Ziel oder eine Absicht der jeweiligen Illuminati (siehe die Übersicht auf S. 24). Ein Spieler gewinnt, wenn er am Ende eines beliebigen Zuges seine spezielle Siegbedingung erfüllt.

OPTIONALE REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Diese Regeln werden euch mit vielen neuen Möglichkeiten vertraut machen, wie man *Illuminati* spielen kann. Verwendet sie alle oder nur einen Teil davon. Das Spiel kann dadurch so knifflig und kompliziert werden, wie ihr es wollt. Ihr habt die Wahl. Setzt eure Macht weise ein ...

ANPASSEN DER SPIELDAUER

Eine Partie *Illuminati* dauert normalerweise 60-180 Minuten. Für **längere Spiele** erhöht man ganz einfach die Anzahl der benötigten Gruppen des Basisziels.

Für ein **sehr langes Spiel** ignoriere sowohl das Basisziel als auch die speziellen Siegbedingungen und spiele so lange, bis keine unkontrollierten Gruppen mehr vorhanden sind. Zu diesem Zeitpunkt wird

dann die Gesamtmacht aller Gruppen jedes Spielers gezählt, und für jede eigene kontrollierte Gruppe 1 Punkt dazu addiert. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Für ein **schnelleres Spiel** reduziere das Basisziel.

VERBORGENE ZIELE

Jede *Illuminati* hat in dieser Variante weiterhin ihre spezielle Fähigkeit, aber keine von ihnen (außer den *UFOs*) hat ihre normalen speziellen Siegbedingungen. Stattdessen sucht sich jeder Spieler ein Ziel aus der Liste der speziellen Siegbedingungen (siehe S. 24) aus und

schreibt es auf, so wie die *UFOs* das normalerweise tun. Erhöhe die Macht und die Übertragbare Macht der *UFOs* um 1, um den Verlust eines ihrer Vorteile auszugleichen.

VERBORGENE ILLUMINATI

Jeder Spieler hat seine *Illuminati* verdeckt vor sich liegen! Nur der jeweilige Spieler weiß, welche *Illuminati* er kontrolliert. Ein Spieler darf nur die Macht, das Einkommen und die spezielle Fähigkeit seiner eigenen *Illuminati* einsetzen – aber es wird von ihm **nicht** verlangt, dass er **all** seine Macht oder sein gesamtes Einkommen einsetzt oder dass er seine spezielle Fähigkeit offenbart. (Jeder, der beim Schummeln erwischt wird, fliegt jedoch aus dem Spiel!)

Während der Aktionsphase (Reguläre und Freie Aktionen) seines Zuges darf ein Spieler eine **Beschuldigung** gegen einen anderen Spieler aussprechen (zum Beispiel: „Ich glaube, dass du die *Jünger Cthulhus* bist.“). Dies zählt als eine der beiden Regulären Aktionen des Spielers, aber nicht als Aktion für eine bestimmte Gruppe. Eine

falsche Beschuldigung hat keine Auswirkungen; eine **korrekte** Beschuldigung zwingt den identifizierten Spieler, von nun an mit offener *Illuminati*-Gruppe weiterzuspielen.

Der Vorteil, nicht identifiziert zu sein, liegt natürlich darin, dass die eigenen speziellen Siegbedingungen für die anderen Spieler unbekannt sind. Ausnahme: Sind die *UFOs* identifiziert, müssen sie zwar ihre *Illuminati*-Karte ab dann offen spielen, ihre speziellen Siegbedingungen jedoch bleiben weiterhin verborgen!

Alternative Regel: Eine unidentifizierte *Illuminati* darf bezüglich ihrer Macht und/oder ihres Einkommens übertreiben und sie bis um 1 überhöht angeben, und zwar so lange, bis sie identifiziert wird.

GRÖßERE SPIELE

Normalerweise sollten nicht mehr als 6 Spieler gleichzeitig spielen. Aber es gibt **10** *Illuminati*-Karten. Wenn du sie alle verwendest, kannst du davon ausgehen, dass das Spiel mindestens 3-4 Stunden dauert, wobei auch eine deutlich längere Spielzeit nicht unwahr-

scheinlich ist. Für ein Spiel mit 7 Spielern sollte das Einkommen der *Illuminati* um je 3 MT erhöht werden. Für ein Spiel mit 8 Spielern sollte das Einkommen der *Illuminati* um 5 erhöht werden. Bei 9 Spielern sollte man es um 7 MT erhöhen, und bei 10 Spielern um 9 MT.

SCHUMMELN

Ein paar teuflische Menschen finden, dass *Illuminati* noch mehr Spaß macht, wenn gar nichts – noch nicht einmal die Bank – heilig ist. In dieser Variante des Spiels sind die meisten Formen des Schummelns erlaubt.

Ausnahmen:

Du darfst nicht den Tisch umstoßen oder gegnerische Machtstrukturen durcheinanderbringen. Du darfst weder gefälschtes Geld ins Spiel bringen noch Geld aus anderen Spielen verwenden. Wenn du während der Aufbauphase oder in deiner Einkommensphase Geld kassierst, darfst du nicht schummeln. (Das würde das Spiel einfach zu langsam machen.)

Alles andere ist erlaubt. Jeder, der beim Schummeln erwischt wird, muss die jeweilige Mogelei rückgängig machen. Eine andere Strafe gibt es nicht.

Ein paar Vorschläge fürs Schummeln sind:

- Lies „aus Versehen“ die falsche Augenzahl von deinen Würfeln ab.
- Klaue Geld aus der Bank (zu einem anderen Zeitpunkt als in der Einkommensphase).
- Mache falsche Angaben hinsichtlich der Macht oder des Widerstands deiner Gruppen.
- Zinke die Karten, sortiere den Kartenstapel vor oder schau dir beim Ziehen direkt die nächsten Karten mit an.
- Wenn jemand den Raum verlässt, nun, dann geht alles!

Ein solches Schummeln-Spiel solltest du nur mit *sehr* guten Freunden spielen – oder mit Leuten, die du nie widersiehst!

STRATEGIE

Es scheint einfacher zu sein, sich zu einem geteilten Sieg zu verschwören, als den ganzen Kuchen für sich selbst zu beanspruchen. Aber entscheide sehr vorsichtig, wem du traust.

Sobald jemand den Raum verlässt, verschwöre dich gegen ihn. Es gibt fast immer eine Möglichkeit, deine Position etwas zu verbessern und seine etwas zu verschlechtern.

Verhandle mit jedem. Die Wahrscheinlichkeit sinkt, dass deine Mitspieler dich angreifen, wenn sie denken, dass du dich mit ihnen verbündet hast.

Um nicht selbst angegriffen zu werden, solltest du so stark wirken, dass du dich verteidigen kannst, aber nicht so mächtig, dass du eine Bedrohung darstellst.

Beobachte stets deine Gegner; behalte im Auge, wie nah sie ihren Zielen sind. Wenn sie Sonderkarten haben, ist es wahrscheinlicher, dass sie in einem einzigen Zug gewinnen können. Verlasse dich nicht darauf, dass andere Spieler dich schon warnen werden; sie könnten ein geheimes Abkommen getroffen haben!

DIE MACHTSTRUKTUR

Es gibt viele Möglichkeiten, aus den kontrollierten Gruppen eine Machtstruktur aufzubauen. Ein paar sind besser als andere.

Das zuvor angeführte Beispiel (siehe S. 5, „Eine typische Machtstruktur“) ist eine gute Machtstruktur, weil sie mehrere freie Kontrollpfeile hat. Das Grafikbeispiel auf S. 15 dagegen zeigt eine andere erlaubte Machtstruktur, die exakt die gleichen Gruppen verwendet. Diese Machtstruktur ist eine schlechtere – oder zumindest eine weniger wünschenswerte: Die Gruppen kommen sich gegenseitig in die Quere! Obwohl die *Illuminati* 1 unbenutzten Kontrollpfeil hat, ist er Pfeil geblockt – die *Ökoterrorenisten* sind im Weg. Die *Kredithaie* besitzen 1 Kontrollpfeil und können 1 andere Gruppe übernehmen. Die *Sozialdemokraten* haben 2 offene Kontrollpfeile, aber sie können nur 1 von ihnen nutzen – der Kontrollpfeil an der Seite wird von den *Kredithaien* blockiert!

Achte auch darauf, dass deine Machtstruktur *gut ausbalanciert* ist. Wenn alle deine Gruppen nach deinem 3. Zug von einem einzigen Kontrollpfeil der *Illuminati* abzweigen, bist du in großer Gefahr, dass

du mit einem einzigen Angriff eliminiert wirst. Denn wer zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem 3. Zug keine Gruppe außer den *Illuminati* kontrolliert, scheidet aus dem Spiel aus (siehe S. 12).



Der Spieler in diesem Beispiel wird früher oder später seine Machtstruktur umstrukturieren müssen – und dadurch möglicherweise wertvolle Zeit verschwenden. Der Spieler in obigem Beispiel (siehe S. 5 in der Hervorhebung) kann seine Machtstruktur nach Belieben erweitern. Eine sorgfältige Wahl der richtigen Positionierung ist notwendig, wenn man Gruppen in die Machtstruktur einbaut oder Gruppen umlegt.

VERHANDLUNGEN

Abkommen kann man entweder **offen oder geheim** treffen. Ein paar mögliche Vereinbarungen sind zum Beispiel:

- Der Spieler, der das *Finanzamt* kontrolliert, erlässt einem anderen Spieler die Steuer, wenn dieser ihm im Gegenzug verspricht, ihn nicht anzugreifen.
- Ein Spieler sieht, dass ein Mitspieler am Ende des Zuges seine Siegbedingungen erfüllen wird, wenn er nicht eingreift. Er könnte sich darauf einlassen, sich nicht einzumischen, wenn er im Gegenzug ein Geschenk erhält, welches auch ihn seine Siegbedingungen erfüllen lässt. Dann würden sich beide den Sieg teilen.
- Ein Spieler droht damit, 1 deiner Gruppen zu zerstören. Du glaubst, dass er es schaffen würde. Du kannst versuchen, ihn zu bestechen (in diesem Fall ist eine Bestechung ein Geschenk), damit er einen anderen Spieler angreift.

- 2 Spieler vereinbaren, dass sie während des Spiels zusammenarbeiten werden, so dass sie beide gleichzeitig ihre Siegbedingungen erfüllen – selbstverständlich darf dabei der eine dem anderen in den Rücken fallen!
- Ein Spieler bietet demjenigen Geld, der im Gegenzug dafür seinen Lieblingsfeind angreift.
- 2 oder mehr Spieler bilden eine Koalition, um einen Rivalen niederzuringen, der zu nahe am Sieg ist.

Die Möglichkeiten werden nur von deiner eigenen Doppelzüngigkeit eingeschränkt. Denke jedoch daran, dass Geld nur zwischen den Vermögen der *Illuminati*-Gruppen verschoben werden kann.

ÜBERNAHME VON MEHREREN GRUPPEN AUF EINMAL

Das Schützen der Gruppen, die viele Marionetten kontrollieren, ist überlebensnotwendig – du wirst mit Sicherheit verlieren, wenn du eine dieser Gruppen verlierst. Genauso wahr: Ein Spiel kann gewon-

nen werden, wenn du einen zeitlich gut abgestimmten Schlag gegen eine Gruppe durchführst, die mehrere Marionetten kontrolliert und gut in deine Machtstruktur passt.

» ÜBER DIE ILLUMINATI – STRATEGIETIPPS «

DIE BAYRISCHEN ILLUMINATI

früher auch bekannt als die „Alten Illuminierten Seher von Bayern“, sind sie die ursprünglichen, historisch belegten Illuminati. Viele betrachten sie als den Prototypen aller subversiven Geheimgesellschaften. Sie wurden dreimal von der spanischen Inquisition angeklagt, aber ihr Verschwiegenheitsgelübde schützte sie jedes Mal ausreichend. 1776 wurde behauptet, die Bayerischen Illuminati hätten die Freimaurer infiltriert, um diese von innen heraus zu übernehmen.

Fähigkeiten und Ziele: Das Ziel der *Bayrischen Illuminati* ist ganz einfach geballte **Macht**. Um ihre spezielle Siegbedingung zu erreichen, müssen sie Gruppen mit einer Macht von insgesamt **15** kontrollieren, wobei die eigene Illuminati-Macht von 10 mitzählt. Sie sind subtiler als die anderen Illuminati; ihre spezielle Fähigkeit erlaubt es ihnen, für 5 MT (zahlbar vom Vermögen der Illuminati) einmal pro eigenen Zug 1 privilegierten Angriff durchzuführen, ohne eine Sonderkarte auszugeben.

Für Spieler der Bayerischen Illuminati: Du hast die höchste Macht, ein gutes Einkommen und eine spezielle Fähigkeit, die es den anderen Spielern schwer macht, sich gegen dich zu verteidigen. Denke an deine spezielle Fähigkeit und setze sie ein! Des Weiteren ist dein Ziel eng mit der Stärke deiner

Machtstruktur verknüpft. Wenn du im Laufe des Spiels deine Machtstruktur aufbaust, bewegst du dich auch direkt auf deinen Sieg zu! Deine beste Strategie ist es, fest entschlossen, aber konservativ zu spielen. Du solltest keine großen Wellen schlagen und vermeiden, die anderen Spieler gegen dich aufzuhetzen. Wenn deine Gegner sich gegen dich vereinigen, dann können sie dich niederringen. Wenn sie dich in Ruhe lassen, kannst du gemächlich deine Machtstruktur aufbauen – und dann eventuell einen überraschenden Coup (wie zum Beispiel die Übernahme eines kompletten Armes einer gegnerischen Illuminati) landen, der dir die zum Sieg benötigte Macht verschafft. Die besten Gruppen für die *Bayrischen Illuminati* sind die **Gruppen mit hoher Macht**: die *Mafia*, die *Internationale Kommunistische Verschwörung* und so weiter.

Für Gegenspieler der Bayerischen Illuminati: Viel Glück! Die *Bayrischen Illuminati* haben keine spezielle Schwachstelle. Die beste Verhaltensweise ist es, sie aufmerksam zu beobachten und konstant die Furcht der anderen Illuminati vor der Macht und der speziellen Fähigkeit der *Bayrischen Illuminati* zu schüren. Zusammen könnt ihr es schaffen, die *Bayrischen Illuminati* niederzuringen oder sie zumindest so klein zu halten, dass sie nicht gewinnen können.



DAS BERMUDA-DREIECK

Schiffe versenken ist für diese Leute nur eine Nebenbeschäftigung. Ihre Philosophie ist es, die Kontrolle zu sichern, indem sie möglichst viele verschiedene Gruppen übernehmen. Sie verschleiern ihre Ziele, ermaßen gekonnt hinter Mysterien und Furcht, dass immer andere Gruppen die Schuld für die Vorkommnisse in der Nähe des Hauptquartiers des Bermuda-Dreiecks vor der Küste von Florida auf sich nehmen.

Fähigkeiten und Ziele: Der Spieler des *Bermuda-Dreiecks* hat die spezielle Fähigkeit, seine Machtstruktur am Ende jedes eigenen Zuges als freie Aktion umstrukturieren zu können. Um seine spezielle Siegbedingung zu erreichen, muss das *Bermuda-Dreieck* je 1 Exemplar der 10 verschiedenen Gesinnungen sammeln. Wenn eine Gruppe mehrere Gesinnungen hat, zählt jede einzelne für den Sieg.

Für Spieler des Bermuda-Dreiecks: Deine Gegenspieler werden dir andauernd auf die Finger schauen und deine Gesinnungen zählen. Wenn du erst einmal 6 oder 7 verschiedene Gesinnungen hast, werden sie dir das Erlangen von mehr Gesinnungen schwer machen. Die oftmals beste Verhaltensweise ist es, mit einem anderen Spieler zu handeln – strebe einen Tausch an, der dir 2 oder 3 Gruppen auf einen Schlag bringt und damit deinen Sieg sicherstellt, während du dem anderen Spieler gibst, was er für seinen Sieg benötigt.

Das *Bermuda-Dreieck* ist die Illuminati-Gruppe, die am wahrscheinlichsten von einem Abkommen profitiert. Pflege deine Kontakte und behalte immer etwas Geld sowie 1-2 Sonderkarten in Reserve, um deine Verhandlungsposition zu stärken. Wenn deine Rivalen völlig besessen davon sind, immerzu die Anzahl deiner Gesinnungen zu zählen und dich von deinem Sieg fernhalten, ist es eine ratsame Alternative, mit einem Überraschungscoup dein *Basisziel* zu erfüllen.

Das klappt überraschend oft, und deine Gegner werden sich dafür hassen, dass du damit durchgekommen bist.

Die besten Gruppen für das *Dreieck* sind jene Gruppen, die viele verschiedene Gesinnungen haben: Die *Intergalaktische Befreiungsfront* ist für das *Dreieck* die beste Karte. Und die *Orbitalen Gedankenkontrollsatelliten* können dir den Sieg bringen, wenn du zur richtigen Zeit eine Gesinnung änderst.

Für Gegenspieler des Bermuda-Dreiecks: Stelle zuallererst absolut sicher, dass das *Bermuda-Dreieck* nicht die *Intergalaktische Befreiungsfront* in die Finger bekommt! Wenn ihr es schafft, haltet das *Bermuda-Dreieck* ebenfalls vom *Finanzamt* und dem *KGB* fern; auch wenn diese Gruppen nur jeweils 2 Gesinnungen haben, so sind es doch relativ seltene. (Und außerdem sind diese Gruppen, im Gegensatz zur *Intergalaktischen Befreiungsfront*, generell ziemlich nützlich.)



Wähle eine relativ seltene Gesinnung wie kommunistisch oder verrückt und stelle sicher, dass das *Bermuda-Dreieck* diese nicht bekommt. Die *Diskordier* werden gerne dabei behilflich sein, die verrückten Gruppen aus dem Umlauf zu ziehen, aber lass sie es damit nicht zu weit treiben! Das *Dreieck* wird die *Orbitalen Gedankenkontrollsatelliten* unbedingt haben wollen. Du *musst* es davon abhalten! Generell ist es wichtig, das *Bermuda-Dreieck* aufmerksam zu

beobachten, wobei man sich nicht nur darauf konzentrieren sollte, wie viele Gesinnungen es bereits in die Machtstruktur aufgenommen hat. Achte darauf, welche es noch benötigt! Wenn das *Dreieck* immer noch 1 kommunistische Gruppe benötigt, kann es gestoppt werden. Aber wenn es zum Beispiel nur noch 1 gewalttätige Gruppe braucht, dann musst du höllisch aufpassen! Gewalttätige Gruppen gibt es wie Sand am Meer, und viele von ihnen sind ziemlich leicht zu übernehmen.

DIE DISKORDISCHE GESELLSCHAFT

Die *Diskordier* sind die Anhänger von Eris, der griechischen Göttin der Zwietracht und des Chaos, und ihre Maxime ist das Stiften von Verwirrung. In der römischen Mythologie heißt die Göttin Discordia. Die *Diskordier* trachten danach, all die seltsamen und absonderlichen Elemente der Gesellschaft unter ihrem Banner zu vereinen, und besonders viel Freude bereitet es ihnen, die Normalen bzw. „Bürgerlichen“ um sie herum zu verwirren.

Fähigkeiten und Ziele: Um ihre spezielle Siegbedingung zu erreichen, müssen die *Diskordier* 5 verrückte Gruppen kontrollieren, und sie erhalten einen Bonus von +4 auf alle diesbezüglichen Versuche. Wegen ihrer chaotischen Natur sind sie komplett immun gegen alle Angriffe von bürgerlichen oder regierungstreuen Gruppen. Keine bürgerliche oder regierungstreue Gruppe darf die Machtstruktur der *Diskordier* angreifen oder einen solchen Angriff unterstützen.

Für Spieler der Diskordischen Gesellschaft: Deine speziellen Fähigkeiten sind für offensive Aktionen zu nichts nütze, und weder deine Macht noch dein Einkommen sind besonders hoch. Aber immer schön am Ball bleiben! Die anderen Illuminati werden mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit in dir keine Bedrohung sehen. Baue gemächlich deine Machtstruktur aus und übernimm verrückte Gruppen, wenn du die Gelegenheit dazu hast. Stelle sicher, dass du ein paar Gruppen

mit 2 oder 3 Kontrollpfeilen übernimmst, weil nur wenige deiner verrückten Gruppen überhaupt Kontrollpfeile haben werden.



Um deinen „harmlosen“ Eindruck zu verstärken, kann es sogar sein, dass du ab und an mal passen willst. Zu dem Zeitpunkt, zu dem deine Gegner dich als Bedrohung sehen, solltest du in der Lage sein, mit ihnen zu verhandeln ... Und wenn sie angreifen, werden sie das ohne ein paar ihrer mächtigsten Gruppen tun müssen, weil bürgerliche und regierungstreue Gruppen den *Diskordiern* in keiner Weise etwas antun können. *S.M.O.F.* (Die „Secret Masters of Fandom“) und die *Science-Fiction-Fans* sind für dich nützliche Marionetten.

Für Gegenspieler der Diskordischen Gesellschaft: Da nur sehr wenige verrückte Gruppen Macht besitzen, können diese auch nicht zerstört werden (außer durch die Sonderkarte *Flüsterkampagne*). Die wenigen verrückten Gruppen mit Macht sind für die *Diskordier* extrem wertvoll. Zerstöre sie oder nimm sie für dich selbst. Die *Internationale Kommunistische Verschwörung*, die *Mafia* und die *Gewerkschaften* sind gute Werkzeuge gegen die *Diskordier*. Wenn die *Diskordische Gesellschaft* ihre 3. verrückte Gruppe bekommt, muss man auf der Hut sein. Wenn sie die 4. hat, heißt es handeln!

DIE GNOME VON ZÜRICH

Dies ist der alte Spitzname für die Schweizer Bankiers, denen man nachsagt, sie seien die Finanzherrscher der Welt. Sie verfügen nicht nur über riesige Geldsummen, sie können sie auch schnell und leicht verschieben, und sie haben in jedem Finanztopf der Welt ihre Finger drin.

Fähigkeiten und Ziele: Die *Gnome* dürfen am Ende ihres Zuges als Freie Aktion ihr gesamtes Geld als Freie Aktion zwischen allen ihren eigenen Gruppen nach Belieben verteilen. Um ihre spezielle Siegbedingung zu erreichen, müssen sie insgesamt 150 MT anhäufen – nicht auf ihren Illuminati, sondern innerhalb der gesamten Machtstruktur.

Für Spieler der Gnome von Zürich: Versuche, Gruppen mit hohem Einkommen zu übernehmen – dazu gehören das *Finanzamt*, die *Multinationalen Ölkonglomerate*, die *Christdemokraten*, die *Sozialdemokraten* und die *Internationalen Kokainschmuggler*. Wenn du dich jedoch völlig

offensichtlich ausschließlich auf die Gruppen mit extrem hohem Einkommen konzentrierst, ist es wahrscheinlich, dass deine Feinde versuchen werden, dich auszulöschen.



Daher ist der Versuch zur Kontrolle einer größeren Anzahl *gemäßigt* lukrativer Gruppen oftmals der produktivere. Dein Gesamteinkommen wird gleich hoch sein, und deine Machtstruktur ist dadurch, dass sie breiter gefächert ist, auch schwieriger zu verletzen.

Falls du die Sonderkarte *Marktmanipulation* bekommen solltest, hebe sie auf, bis du auf einen Schlag gewinnen kannst, indem du sie einlöst. In der Zwischenzeit sei nicht zögerlich, Geld auszugeben, wenn du es musst. Fahre keine willkürlichen Angriffe, aber verteidige deine Einkommen produzierenden Gruppen. Wenn du sie verlierst, kannst du auch gleich aufgeben.

Für Gegenspieler der Gnome von Zürich: Behalte das Gesamtinkommen der *Gnome* im Auge – damit ist die Menge an Geld gemeint, die sie in jedem Zug scheffeln. Wenn das Einkommen der *Gnome* die 25er-Marke erreicht, stehen die *Züricher Gnome* wahrscheinlich kurz vor ihrem Sieg! Greift an! Eine Koalition ist wahrscheinlich eure einzige Chance; greift entweder zur Kontrolle oder Neutralisierung an, selbst wenn die Angriffe keine Aussicht auf Erfolg haben, da man so das Vermögen der *Gnome* verringert. Greift solche Gruppen an, die selbst nicht viel Geldvermögen haben, um es für die *Gnome* teurer zu machen, diese Gruppen zu verteidigen. Jedes mal, wenn die *Gnome* versuchen, mit dir ein Abkommen zu treffen, solltest du mehr Geld verlangen, „weil sie so reich sind“.

pen an, die selbst nicht viel Geldvermögen haben, um es für die *Gnome* teurer zu machen, diese Gruppen zu verteidigen. Jedes mal, wenn die *Gnome* versuchen, mit dir ein Abkommen zu treffen, solltest du mehr Geld verlangen, „weil sie so reich sind“.

Je länger das Spiel dauert, desto reicher werden die *Gnome*. Um sie zu stoppen, muss man aggressiv spielen.

DIE GESELLSCHAFT DER ASSASSINEN

Ursprünglich waren die *Assassinen* im Mittleren Osten ein geheimer Orden der Ismailiten, eines Zweiges der islamischen Schiiten. Sie erreichten den Höhepunkt ihrer Macht im Mittelalter, aber sie existieren noch heute – und das weltweit. Häufig brauchen sie nicht einmal zu agieren ... Der bloße Hinweis auf ihr Missfallen genügt, um einen Feind einzuschüchtern. Die altüberlieferte Warnung, ein zurückgelassener Dolch auf dem Kissen, hat Könige zittern lassen.

Fähigkeiten und Ziele: Um ihre spezielle Siegbedingung zu erreichen, müssen sie **6 gewalttätige Gruppen** kontrollieren. Ihre spezielle Fähigkeit ist eine **zusätzliche +4** auf jeden Versuch zur Neutralisierung einer beliebigen von einem Gegner kontrollierten Gruppe.

Für Spieler der Gesellschaft der Assassinen: Deine spezielle Fähigkeit ist eine rein offensive Waffe. Setze sie sparsam ein; sie ist eine machtvolle Drohung. Andere Illuminati werden dich wahrscheinlich bei einem Versuch zur Neutralisierung unterstützen, da du nicht direkt davon profitierst. (Selbstverständlich kannst du eine Gruppe neutralisieren und *dann* versuchen, sie zu kontrollieren!) Es kann sogar sein, dass deine Feinde versuchen, dich zu bestechen, damit du sie in Ruhe lässt.



Für Gegenspieler der Gesellschaft der Assassinen: Was auch immer du tust, Sorge dafür, dass die *Assassinen* dich nicht als einzigen Feind sehen! Mit ihrer Fähigkeit zur Neutralisierung sind sie ein sehr mächtiger Gegner. Biete den *Assassinen* an, sie bei einem Angriff zur Neutralisierung einer Gruppe eines anderen Spielers zu unterstützen; auf diese Weise haben die *Assassinen* keine direkten Nutzen von der Aktion, schaden jemand anderem, und sie machen sich woanders Feinde.

Da sie eine sehr scharfsinnige und mächtige Gruppe sind, stellt man sich den *Assassinen* am besten mit List und auf indirektem Wege entgegen. Natürlich kannst du auch versuchen, einfach gewalttätige Gruppen zu zerstören – aber sei vorsichtig; das ist ein sehr offensichtliches Vorgehen. Beobachte ihre Machtstruktur. Sobald sie 5 gewalttätige Gruppen haben, ist es an der Zeit, jede Raffinesse sein zu lassen und anzugreifen.

DIE JÜNGER CTHULHUS

Dies sind die Studierenden der Dinge, die nicht für die Menschheit bestimmt sind. Sie streben danach, die geheimnisvollen Mächte und unmenschlichen Kräfte zu beherrschen, obwohl sie dabei ihre eigenen Leben und ihre Seelen aufs Spiel setzen.

Fähigkeiten und Ziele: Die *Jünger Cthulhus* streben danach zu zerstören, und darin sind sie ziemlich gut: Der Spieler der *Jünger Cthulhus* erhält einen Bonus von +2 auf jeden Versuch zur Zerstörung einer beliebigen Gruppe! Um ihre spezielle Siegbedingung zu erreichen, müssen die *Jünger Cthulhus* **8 beliebige Gruppen zerstören**. Wenn sie eine andere Illuminati aus dem Spiel werfen, indem sie ihnen (nach Beendigung des 3. Zuges des Opfers) ihre letzte Gruppe wegnehmen, zählt die zerstörte Illuminati-Gruppe ebenfalls für ihr Ziel. Wenn jemand mit der Sonderkarte *Medienkampagne* eine zerstörte Gruppe wiederbelebt, gilt Folgendes: Falls die *Jünger Cthulhus* die Gruppe zerstört hatten, zählt sie weiterhin als zerstörte Gruppe für die Siegbedingungen. Wenn sie die Gruppe noch einmal zerstören, zählt sie erneut.



Für Spieler der Jünger Cthulhus: Fang mit dem Zerstören früh an, oder du wirst dein Ziel nie erreichen – aber übertreibe es nicht. Wann immer die anderen Spieler eine Gruppe zerstört sehen wollen (vor allem zu Beginn des Spiels, wenn das Erreichen deines Ziels weit weg ist und du nicht gefährlich aussiehst), biete ihnen an, die schmutzige Arbeit für sie zu übernehmen. Wenn sie für die Zerstörung auch noch zahlen, ist das natürlich umso besser! Und wenn du die Chance hast, einen gegnerischen Spieler komplett auszulöschen, werden die anderen Spieler dir wahrscheinlich helfen, auch wenn die Zerstörung für dein Ziel zählt. Schließlich bringt es *jedem* etwas, wenn einer der Spieler aus dem Spiel fliegt.

Nachdem du deine 6. oder 7. Gruppe zerstört hast, werden die anderen Spieler so panisch wegen deinen speziellen Siegbedingungen werden, dass sie überhaupt nicht mehr darauf achten, wie viele Gruppen du kontrollierst – das ist natürlich eine optimale Chance für dich, um mit deinem **Basisziel** zu gewinnen.

Übernimm ein paar Gruppen mit geringer Macht, anstatt sie zu zerstören: Ihr Einkommen kannst du gut verwenden, und später, wenn du mehr Opfer brauchst, hast du sie direkt in deiner eigenen Machtstruktur liegen!

Um deinem Auftrag zur Zerstörung besser nachkommen zu können, benötigst du Gruppen mit Macht und Geld. Ebenfalls nützlich sind solche Gruppen, die dem Besitzer einen Bonus auf Zerstörungsangriffe geben (wie die *Rockergangs* und die *Intergalaktische Befreiungsfront*). Du musst aber keine großen Anstrengungen auf dich nehmen, um an eine solche Gruppe zu kommen – sie sind nicht viel besser als Gruppen mit Übertragbarer Macht, und sie lassen dich gefährlich *aussehen*. Und denke daran: Wenn du einen Gegner durch die Eroberung, Neutralisierung oder Zerstörung seiner letzten Gruppe auslöschst, dann zählt auch seine Illuminati als zerstörte Gruppe für dich!

Für Gegenspieler der Jünger Cthulhus: Fange an, wenn *Cthulhu* noch klein ist; wenn die *Jünger* mächtig werden, kann dir außer Glück nichts anderes mehr helfen. Es gibt 2 Strategien, die man einsetzen kann:

Die erste Möglichkeit ist, den *Jüngern Cthulhus* die Beute wegzunehmen - eine Gruppe kann nicht zerstört werden, wenn es sie gar nicht mehr gibt! Wenn eine Gruppe mit geringer Macht auftaucht, dann übernimm sie, falls sie nützlich ist; wenn du mit der Gruppe nichts anfangen kannst, dann zerstöre sie, bevor *Cthulhu* sie bekommt.

Alternativ kannst du dich auch mit den anderen Spielern verschwören, ganz bewusst Gruppen mit niedriger Macht verwundbar zu lassen. Wenn *Cthulhu* seine ersten Züge damit verbringt, fröhlich kleine Fische zu erledigen, wird er nicht viele Gruppen kontrollieren ... und dann kann man ihn in einer konzentrierten gemeinsamen Aktion in dessen 4. oder 5. Zug komplett auslöschen – genau dann, wenn *Cthulhu* gerade denkt, der Sieg wäre in Reichweite seiner Tentakeln.

DIE KIRCHE DES SUBGENIUS

Die *Kirche des SubGenius*, im Englischen die *Church of the SubGenius*, ist eine (angeblich erfundene) Religion, die es trotz (oder auch vielleicht gerade wegen) ihrer überzogenen Veräppelung anderer religiöser Strukturen vor allem in den 1980ern und 1990ern und in den Vereinigten Staaten zu etlichen Anhängern gebracht hat. Ihr Gründer ist J.R. „BOB“ Dobbs, und seine heilige Zahl ist die 13013. Ein Beispiel für die Vorzüge der Kirche des SubGenius: Für \$10 kann die Ewige Glückseligkeit erkaufte werden, falls man aber wegen eines Versehens dann trotzdem in der Hölle landet, zahlt einem die Kirche den dreifachen Betrag zurück! Das Abbild von „Bob“ ist allgegenwärtig, und der Aufmerksamkeit wird es in Deutschland beispielsweise auf Schokoladenzigaretten oder gewissen Postkarten finden. Kurz gesagt: Sie sind den *Diskordiern* nicht unähnlich.



Fähigkeiten und Ziele: Die *Kirche des SubGenius* benötigt für ihren Sieg immer **1 Gruppe weniger** als alle anderen Illuminati für das Erreichen des **Basisziels**. Ist das Basisziel beispielsweise bei 12, gewinnt die *Kirche von „Bob“*, wenn sie 11 Gruppen kontrolliert.

Für Spieler der Kirche des SubGenius: Was du einmal hast, das gibst du so schnell nicht wieder her – und falls doch, dann bringt es dir eine hübsche Stange Geld: Du erhältst nämlich aus der Bank 10 MT für jede deiner Gruppen, die erobert, zerstört oder neutralisiert wird. Die ultimative Sonderkarte für dich ist *Demaskierung*, weil du dadurch eine Illuminati-Gruppe, die sich nicht im Spiel befindet, gegen deine eigene austauschen kannst. Wenn du also 4 Gruppen an einem Arm liegen hast, könntest du die an den Illuminati anliegende Gruppe zerstören und mit einem Schlag 40 MT kassieren, da du **für jede verlorene Gruppe 10 MT erhältst**. Wenn du dich dann noch zum *Gnom* machen kannst und vorher schon ordentlich Geld

gescheffelt hast, steht deinem Sieg wahrscheinlich nichts mehr im Wege! Wenn du die *Demaskierung* aber nicht ziehen solltest, verlasse dich auf deine spezielle Fähigkeit; 1 Gruppe weniger als die anderen Illuminati kontrollieren zu müssen, ist gar nicht so schlecht. Außerdem werden die anderen Spieler sich hüten, dich durch Angriffe wohlhabend (und damit meistens auch mächtig) zu machen.

Für Gegenspieler der Kirche des SubGenius: Viel Glück! Niemand weiß, was diese *Kirche* wirklich will, aber ihr geht es meistens gut. Man muss immer damit rechnen, dass sie sich eventuell als eine andere Illuminati demaskiert, also ist es ratsam zu beobachten, ob sie anderen Zielen von sich nicht im Spiel befindenden Illuminati nahe kommt. Wenn dem so ist, dann heißt es handeln! Aber in der Regel sollte man die Machtstruktur der *Anhänger von „Bob“* in Ruhe lassen, da sie für den Verlust jeder eigenen Gruppe 10 MT erhalten, wodurch sie sich meistens schnell wieder eine neue oder sogar noch mehr Gruppen an Land ziehen können.



DAS NETZWERK

Manche sagen, dass das *Netzwerk* eine weltweite Verschwörung der Computerprogrammierer ist; andere glauben, dass die Programmierer lediglich die Bauern sind und die Computer die Macht übernommen haben. So oder so, das *Netzwerk* ist reich und mächtig und beobachtet dich wahrscheinlich *in diesem Augenblick*. Das *Netzwerk* weiß alles, und es weiß es zuerst.

Fähigkeiten und Ziele: Der *Netzwerk*-Spieler zieht in jedem seiner Züge **2 Karten**. Um seine spezielle Siegbedingung zu erreichen, muss das *Netzwerk* **Übertragbare Macht von 25 ansammeln**, wobei die Übertragbare Macht der eigenen Illuminati (7) mitgezählt wird.

Für Spieler des Netzwerks: Deine spezielle Fähigkeit ist eine sehr gute. Sie erhöht deine Chancen, Karten *jeglicher* Art zu erhalten. Versuche, mindestens 1 Sonderkarte auf deiner Hand zu behalten; diese Karten können einen exzellenten Verhandlungshebel darstellen.

Deine speziellen Siegbedingungen jedoch sind schwierig zu erfüllen, da nur wenige Gruppen hohe Übertragbare Macht besitzen und solche Gruppen für jeden Spieler von Interesse sind.



Meistens ist es das Beste, sich auf einen Sieg mit dem *Basisziel* zu konzentrieren (es sei denn, die passenden Gruppen tauchen auf), was auf jeden Fall für dich einfacher zu bewerkstelligen ist als für ein paar andere Illuminati.

Für Gegenspieler des Netzwerks: Zerstöre keine Gruppen mit Übertragbarer Macht (das gilt natürlich nicht für die *Jünger Cthulhus*); über-nimm sie, schütze sie, und setze sie ein. Eventuell kann man die eine oder andere Gruppe für viel Geld an das *Netzwerk* verkaufen. Wenn das *Netzwerk* mehrere Sonderkarten auf der Hand hat, kann man die anderen Spieler deswegen paranoid machen, ihre Ängste schüren und dann eine Koalition bilden. Ansonsten ist es sinnvoll, das *Netzwerk* gegen die *Bayrischen Illuminati* auszuspielen, da diese hinter vielen der gleichen Gruppen her sind.

Das *Netzwerk* ist bei Partien mit unerfahrenen Spielern im Vorteil, weil diese weniger wahrscheinlich auf die Gruppen mit Übertragbarer Macht aus sind.

SHANGRI-LA

Dies ist das Paradies auf Erden, und niemand weiß genau, wo es liegt. Nun, zumindest niemand, der es weiter erzählen würde. Man munkelt, dass *Shangri-La* sich irgendwo im Himalaya-Gebirge befindet und man von dort aus durch ein uraltes und ausgeklügeltes Tunnelsystem an andere erlesene Orte überall auf der Welt gelangen kann. *Shangri-La* ist unglaublich friedlich, weise und schön – es ist aber keinesfalls so, dass die Menschen dort in Askese leben würden, nein, sie genießen ihr langes und erfülltes Leben in vollen Zügen. Sie wissen, dass nur ihre grundlegend friedvolle Einstellung die Menschheit retten kann, und so warten sie geduldig ab, bis entweder alle Welt friedlich ist oder der andere, fehlgeleitete Teil der Menschheit sich selbst auslöscht.

Fähigkeiten und Ziele: Das Ziel von *Shangri-La* ist es, den Frieden in die Welt zu tragen. Um seine spezielle Siegbedingung zu erreichen, muss *Shangri-La* **5 friedliche Gruppen** kontrollieren. Andere friedliche Gruppen zu kontrollieren, ist kein Problem – *Shangri-La* hat einen **Bonus von +6** auf jeden Versuch zur Kontrolle einer beliebigen friedlichen Gruppe! Außerdem schützt sie seine Abgeschlossenheit: Andere Gruppen haben **-5**, wenn sie eine Gruppe in ihrer Machtstruktur zerstören wollen.

Für Spieler von Shangri-La: Du hast eins der erhabensten Ziele und einen bemerkenswerten Verteidigungsbonus – nur den *Diskordiern* geht es ähnlich gut. Es gibt zwar nur ein paar friedliche Gruppen



mit hoher Macht und generell wenige friedliche Gruppen, aber alle auftauchenden friedlichen Gruppen kannst du mit deinem hohen Kontrollbonus hervorragend kontrollieren. Deine Gegner werden sich hüten, Aktionen und Geld für die Übernahme einer friedlichen Gruppe zu investieren, die für sie praktisch nicht zu schützen ist, und meistens haben sie sowieso andere Gegner und vor allem Gruppen im Auge. Das ist deine Chance! Spiele ganz bescheiden, und über-nimm unzerstörbare friedliche und andere interessante Gruppen (möglichst mit gutem Einkommen und/oder Macht), bevor du dir dann in einer konzertierten Aktion das holst, was dir zusteht.

Für Gegenspieler von Shangri-La: Sorge dafür, dass *Shangri-La* nicht zu viele mächtige und/oder einkommensstarke Gruppen bekommt. Der Verteidigungsbonus von *Shangri-La* macht es selbst den gewalttätigen Powergruppen höllisch schwer, friedliche Gruppen im Besitz von *Shangri-La* zu zerstören. Meistens helfen nur Neutralisierungsangriffe, und selbst diese sind dann oft kostspielig. Deswegen zerstöre friedliche Gruppen, sobald sie ins Spiel kommen. Leider sind viele der friedlichen Gruppen unzerstörbar, was die Sache natürlich auch nicht einfacher macht. Wenn *Shangri-La* erst einmal 3 oder sogar 4 friedliche Gruppen in seine Machtstruktur eingebaut hat, müsst ihr alle eure internen Streitigkeiten einstellen und *Shangri-La* angreifen!

DIE UFOs

Sind sie Wesen aus dem All oder nur menschliche Superwissenschaftler? Niemand weiß es. Die *UFOs* sind die am wenigsten greifbaren von allen Illuminati. Ihre Absichten liegen hinter Geheimnissen verborgen und ändern sich ständig.

Fähigkeiten und Ziele: Der Vorteil der *UFOs* ist ihre Geschwindigkeit; ihre Illuminati-Gruppe darf pro eigenem Zug **zweimal angreifen** (oder nach Wahl auch 2 Angriffe unterstützen). Keine andere Gruppe vermag das. Die spezielle Siegbedingung sucht sich der Spieler der *UFOs* zu Beginn des Spiels selbst aus. Er **wählt** geheim 1 der anderen 9 **speziellen Siegbedingungen** aus und schreibt diese dann so auf, dass die anderen sie nicht sehen können. Natürlich muss klar sein, wo er sein geheimes Ziel hinlegt, damit schummeln vermieden werden kann. Er darf sein Ziel jederzeit offenbaren, aber für gewöhnlich wird er es solange nicht tun, bis er sein Ziel auch tatsächlich erreicht hat!

Für Spieler der UFOs: Dein größter Vorteil ist es, dass deine Gegner nicht wissen, was deine Ziele sind. Lass sie im Unklaren darüber! Zerstöre 1-2 Gruppen, damit sie sich fragen, ob du *Cthulhu* bist (und auch, um den wahren *Cthulhu* davon abzuhalten, sie zu bekommen). Geld ist immer nützlich, und ein großer Haufen davon wird sie sich fragen lassen, ob deine wahre Identität nicht die *Gnome von Zürich*

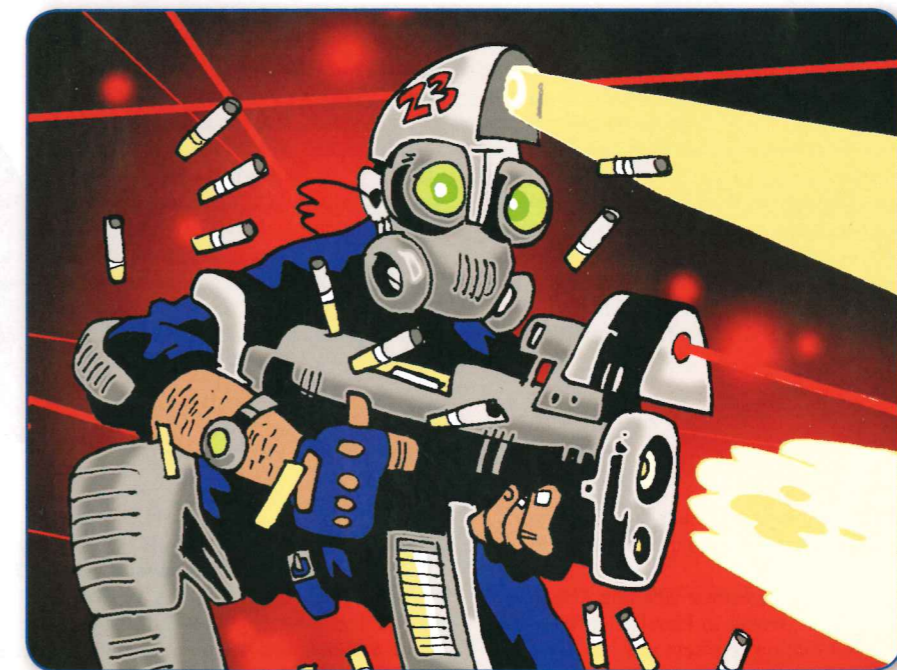
sind. Übernimm ein paar verrückte Gruppen, und du machst den *Diskordiern* das Leben zur Hölle. Und so weiter.



Wenn du ein zusätzliches Verhandlungswerkzeug brauchst, kannst du anbieten, deine geheime Siegbedingung mitzuteilen. Du könntest sogar die Wahrheit sagen!

Deine spezielle Fähigkeit, mit deinen Illuminati zweimal agieren zu können, kann sehr mächtig sein, wenn sie vernünftig eingesetzt wird. Anstatt selbst zweimal anzugreifen, könntest du ja auch überlegen, die *UFOs* pro Zug **zweimal** zur Unterstützung einzusetzen. Dann kannst du ihre Macht anderen mächtigen Gruppen in deiner Machtstruktur übertragen, und diese können dann verheerende Angriffe durchführen, die nicht viel Geld kosten.

Für Gegenspieler der UFOs: Zuerst: Du musst herausfinden, was sie vorhaben. Beobachte sie genauestens! Gehe dann so vor, wie es für die gewählten speziellen Siegbedingungen am vernünftigsten ist. Wenn du feststellst, dass die *UFOs* einem beliebigen Ziel gefährlich nah sind, solltest du dir Sorgen machen. In der Zwischenzeit versuchst du am besten, sie von Gruppen mit besonders hoher Macht oder hohem Einkommen fernzuhalten, alleine schon aus Prinzip.



BIBLIOGRAFIE

Verschörungen sind ein uralter Zeitvertreib, und das Studium der Verschörungen ist es ebenfalls. Geheimhaltung an sich ist harmlos, aber sie zieht immer die Aufmerksamkeit auf sich. Und viele bekannte „geheime“ Gruppen sind in der Tat sehr mächtig! Man stelle sich die kriminelle Welt ohne die Mafia, die amerikanische Bürgerrechtsbewegung ohne den Ku-Klux-Klan oder deutsche Universitäten ohne die Burschenschaften vor. Alleine in den Vereinigten Staaten sind geschätzte 15 Millionen Amerikaner in geheime (oder geheimbündlerische) Gruppen der verschiedensten Couleur eingebunden.

Es stehen eine Vielzahl an hervorragenden Quellen für Interessierte zur Verfügung, die mehr Informationen haben wollen über a) die Illuminati; b) Leute, die an sie glauben; und c) solche, die sich einen Spaß daraus machen, falsche Fährten zur Verwirrung von denjenigen zu legen, die an die Illuminati glauben.

Jede gute Enzyklopädie wird Artikel über die historische Gesellschaft der Assassinen, die Bayrischen Illuminati, die Freimaurer und die bekannten oder vermuteten Verbindungen zwischen ihnen enthalten.

Die **Illuminatus!**-Trilogie von **Robert Shea** und **Robert Anton Wilson** ist Pflichtlektüre für jeden Fan von Verschwörungstheorien. Wilson ist in Bezug auf die Illuminati die unangefochtene öffentliche Autorität des 20. und auch des neuen Jahrhunderts, obwohl seine Bücher ihre Informationen unter riesigen Mengen von Humor, Lügen und philosophischen Spekulationen verbergen. Seine Trilogie **Schrödingers Katze** ist unterhaltsam, aber relativ uninformativ. **Cosmic Trigger: Die letzten Geheimnisse der Illuminaten** ist eine mit Diskussionen zu Verschwörungen und seltsamen Koinzidenzen zusammengeschnürte wissenschaftliche/philosophische Abhandlung. **Masken der Illuminaten** handelt von fiktiven Realitäten (oder realen Fiktionen).

Ein neueres Werk ist Umberto Eco's **Das Foucaultsche Pendel**, welches die Torheit beschreibt, zu tief in Verschwörungen zu blicken ... oder in das eigene Bewusstsein.

A **History of Secret Societies: Eine Geschichte der Geheimgesellschaften** von **Arkon Daraul** ist eine interessante Fibel, die viele illuminierte, pseudo-illuminierte und in keinem Zusammenhang damit stehende Gruppen behandelt. Man sollte es nicht als das Evangelium betrachten, aber das Buch ist ein guter Ratgeber für weitere Forschungen.

Die **Versteigerung von No. 49** von **Thomas Pynchon** ist eine klassische Studie der Entfremdung (und macht einen Riesenspaß!). Wenn man an die Illuminati glaubt, sind dann nicht auch die finsternen Lakaien von Tristero nicht mehr weit entfernt? Was Pynchon hier *nicht* sagt, ist bedeutend wichtiger als das, was er sagt.

Die **Principia Discordia** von **Malaclypse dem Jüngeren** ist die Bibel der Diskordier. Sie ist nicht nur bedeutend unterhaltsamer als die meisten heiligen Bücher, sie enthält auch eine ganze Reihe an interessanten Wahrheiten, von denen nicht alle von den Autoren beabsichtigt waren. Steve Jackson Games, bei denen die Originalausgabe von **Illuminati** erscheint, publiziert eine Ausgabe der **Principia** und wird dir frohlockend ein Exemplar verkaufen!

FILME ZUM THEMA

Es gibt eine ganze Reihe an Spielfilmen, die sich mit Verschwörungen, Paranoia und den Illuminati beschäftigen. An dieser Stelle ein paar der Interessanteren:

JFK – Tatort Dallas von **Oliver Stone** befasst sich mit dem spektakulären Mord an dem US-Präsidenten, wobei in klassischer Verschwörungstheoretiker-Manier Fakten mit Fiktion gemischt werden.

Fletchers Visionen trägt im US-Original den bezeichnenden Titel **Conspiracy Theory**, und genau darum geht es auch: Mel Gibson spielt einen paranoiden Taxifahrer, der komplett in seiner Welt voller Verschwö-

The Illuminoids (Die Illuminoiden) von **Neal Wilgus** ist keine Untersuchung der Illuminati selbst, sondern beschäftigt sich mit den Männern und Frauen, die die verschiedenen Verschwörungstheorien studieren und daran glauben.

Der Heilige Gral und seine Erben von **Michael Baigent**, **Richard Leigh** und **Henry Lincoln** behauptet, dass eine unenthüllte Verschwörung seit 2.000 Jahren ihr Unwesen unter uns treibt. Der Thriller **Sakrileg** von **Dan Brown** griff die Idee auf und bereitete sie mit mehr Explosionen für eine breitere Leserschaft auf.

Dan Browns Roman Illuminati ist wohl das Bekannteste, was in letzter Zeit über die Illuminati geschrieben wurde.

Der brillante Comic **Watchmen** von **Dave Gibbons** und **Alan Moore** mixt die Themen Superhelden und Verschwörungen. Macht kann in der Tat korrumpieren, unabhängig davon, wo ihr Ursprung liegt.

World Revolutions von **Nesta H. Webster** ist das schwülstige Buch einer Autorin, die schon die Illuminati verfolgt hat, als die meisten von uns noch gar nicht geboren waren. Sie nimmt die Bayrischen Illuminati sehr ernst und führt sie als die treibende Kraft hinter dem Kommunismus, der französischen Revolution und so weiter an. Ein bigottes Buch voller Panikmacherei, welches eindringlich vor der „Gefahr, die die Zivilisation bedroht“ warnt. Selten, aber in manchen großen Bibliotheken erhältlich.

Ebenfalls aus den 1920ern stammen **Charles Forts Das Buch der Verdammten** und **Lo!**, die unzählige Fälle des Seltsamen und Unerklärbaren auführen: Froschregen, verschwindende Menschen, unmögliche Koinzidenzen. Sein Lieblingsthema: Tatsachenberichte werden von den „Autoritäten“ unterdrückt, weil sie nicht erklärt werden können. Eine typische Vermutung: „Ich glaube, wir sind alle nur Besitz.“

Fads and Fallacies in the Name of Science von **Martin Gardner** enthält detaillierte, jedoch nicht sympathisierende Abhandlungen über eine ganze Reihe von „Rand“-Kulten, Pseudowissenschaften und besonderen Phänomenen. Dieses Buch könnte einen Leser sehr wohl dazu inspirieren, sich Gruppen auszudenken, die noch viel seltsamer als die in diesem Spiel sind.

Die Schriften des Überlebens- und Finanzautors **Howard Ruff** enthalten viele Verweise (oder auch Entlarvungen) bezüglich der modernen Theorien über ökonomische Verschwörungen. Was geschah 1981-82 wirklich mit den Silberpreisen? Warum brach der Aktienmarkt 1987 zusammen, und warum tut er es nicht jetzt? Warum steigt die Inflation weiter an, und wer profitiert davon am meisten?

Diejenigen, die an dem Mysterium der Illuminati interessiert sind, werden ohne Zweifel zu den tiefergehenden Forschungen übergehen, welche die Arbeiten von Aleister Crowley, Abdul Alhazred, Tirion Palantir, O. K. Ravenhurst, Kilgore Trout und so weiter einschließen. Bitte schreibe uns nicht, was du herausfindest. Wir wollen es nicht wissen. Und bitte mache nicht uns dafür verantwortlich, wenn du in einer nebeligen Nacht verschwindest und nie wieder gesehen wirst. Schließlich ist es doch alles nur ein Spiel ... Oder etwa nicht? Fnord.

Steve Jackson

rungstheorien lebt, bis er selbst Opfer eines Anschlags wird. Jetzt muss er herausfinden, wer hinter ihm her ist – und warum.

23 – Nichts ist so wie es scheint ist die Geschichte um den deutschen Hacker Karl Koch, der in den 1980er Jahren Geschäfte mit dem KGB machte. Der Film zeigt in einer furiosen ersten halben Stunde eine ganze Reihe an bekannten, teilweise typisch deutschen Symbolen, die (scheinbar) mit den Illuminati im Zusammenhang stehen, und der in der obigen Bibliografie erwähnte Robert Anton Wilson hat einen kurzen Gastauftritt.

Birger Krämer

IMPRESSUM

Spieldesign: Steve Jackson

Zusätzliche Entwicklung: J. David George

Coverdesign: Christine Conrad

Kartenillustrationen: John Grigni, Shea Ryan, Dan Smith, Clifford Vanmeter mit zusätzlicher Kolorierung von Byron Taylor

Credits von Steve Jackson Games

Art Director: Alain H. Dawson

Produktion: Alex Fernandez

Print Buyer: Philip Reed

Prepress Checker: Monica Stephens und Elisabeth Zakes

Spezieller Dank geht an David Martin (der als Erster vorschlug, ein Spiel über die Illuminati zu machen), Elisabeth Zakes (für das weit über den Ruf der Pflicht hinausgehende Spieltesten) und Draper und Susan Kauffman (für die Postspielvariante, welche die Post illuminierte).

Andere, die kommentierten und spieltesteten waren Mike Arms, Norman Banduch, Lynn Bell, Brad Bentz, Kenneth R. Brown, Eric Carver, Martin de Castongrene,

David und Kris Cobb, James Crouchet, Pat Cuney, Kathleen Donelson, David Dunham, Jim Gould, Kelly Grimes, Beverly Hale, Scott Haring, Tracy Harms, Tim Kask, Rob Kirk, David Ladyman, Creede und Sharleen Lambard, Mara Lee, Robert Lovelace, William Christopher Seth Affleck Asch Lowe, Billy Moore, Ray Morgan, Robert Niles, Jim Norman, Will Norris, Clay Phennicie, Jay Rudin, Dave Seagraves, Jerry und Vicki Self, Chris Smith, Monica Stephens, Kirk Tate, Jim Tomlinson, Allen Varney und Chris Zakes.

Credits von Pegasus Spiele

Übersetzung: Birger Krämer

Illustrationen der zusätzlichen Karten für die deutsche Ausgabe: Dan Smith

Grafikdesign: Christine Conrad

Realisation: Jan Christoph Steines

Die neuen Artikel über die Y2K-Illuminati stammen von Birger Krämer.

Die neuen deutschen Karten entwickelten: Birger Krämer (BiK): Abhördienst, Brauereien, Content-Verwerter, Die PARTEI, Filesharer, Globalisierungsgegner, Hooligans, Headshops, Pegasus, Vatikan, Wettmafia, Versicherungskonzerne; Jan Helke: Schickipedia; Jan Helke & BiK: Mobilfunkanbieter, ESA; Marc La Chance & BiK: Blogger; Dennis Daniel & BiK: BKA; Pegasus Hauptquartier & BiK: Bayern, Bischofskonferenz, Ethik-Kommission, Gartenzwerge, Islamistische Extremisten, Karnevalisten, die Liberalen, Mallorca, Nordkorea, Online-Auktionen,

OK, Satellitenfernsehen, Verfassungsschutz. Einige der alten Karten erhielten neue Illustrationen (auch für die 2015er Neuauflage), und zwar [zensiert]. Fnord.

Pegasus Spiele bedankt sich für die Mitarbeit an der deutschen Ausgabe bei: André Brüggemann, Andreas P. Rauch, Dennis Daniel, Jan Helke, Jürgen Rittmeister, Marc LaChance, Nils Krämer und Steve Brinnich – insbesondere bei Birger Krämer für seine Mitarbeit bei der 2015er Neuauflage.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. **Illuminati** und die allessehende Pyramide sind eingetragene Marken von Steve Jackson Games Incorporated; die Namen aller anderen von Steve Jackson Games Incorporated veröffentlichten Produkte sind Handelsmarken oder eingetragene Marken von Steve Jackson Games Incorporated.

Die deutsche Ausgabe von **Illuminati** ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

Copyright © 1982-2013 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Copyright der deutschen Ausgabe © 2005, 2015

bei Steve Jackson Games Incorporated.

Regelversion 3.2 (Juni 2013). Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,

des Spielmaterials oder der Illustrationen ist

nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. Fnord.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



>> REGELZUSAMMENFASSUNG <<

(darf zum persönlichen Bedarf kopiert werden)

Gesinnungen

- Regierungstreu** ist der Gegensatz von **Kommunistisch**.
Liberal ist der Gegensatz von **Konservativ**.
Friedlich ist der Gegensatz von **Gewalttätig**.
Bürgerlich ist der Gegensatz von **Verrückt**.
Kriminell hat keinen Gegensatz.
Fanatisch – Fanatischen Gruppen stehen immer im „Gegensatz“ zueinander.

Spielablauf

Das Spiel wird *gegen den Uhrzeigersinn* gespielt.

1. **Einkommen kassieren**
2. **1 Karte ziehen:** Wenn die Karte eine Sonderkarte ist, behält der Spieler sie. Ist die Karte eine Gruppe, wird sie offen zu den anderen unkontrollierten Gruppen gelegt.
3. **2 Reguläre Aktionen durchführen:** Siehe unten.
4. **Beliebig viele Freie Aktionen durchführen:** Diese zählen nicht zu den 2 Regulären Aktionen, die pro Zug erlaubt sind. Freie Aktionen dürfen vor, während oder nach den 2 Regulären Aktionen durchgeführt werden. Siehe unten.
5. **Geld transferieren:** Ein Teil oder das gesamte Vermögen einer Gruppe darf zu dem Vermögen einer anliegenden Gruppe verschoben werden. Pro Zug sind 2 Geldverschiebeaktionen erlaubt.
6. **Spezielle Fähigkeiten durchführen**
7. **Ziele hinzufügen**

Aktionen

Reguläre Aktionen

1. **Angriff** (zur Kontrolle, Neutralisierung oder Zerstörung)
2. **Geld verschieben**
3. **Umlegen einer Gruppe innerhalb der eigenen Machtstruktur**
4. **Transferieren einer Gruppe** an einen Mitspieler

Freie Aktionen:

1. **Gruppen ablegen**
2. **Unterstützung eines Angriffs**
3. **Abgeben von Sonderkarten oder Geld**
4. **Einsetzen einer Sonderkarte**
5. **Geschenke und Tauschhandel**

Angriffe

Angriff zur Kontrolle. Der **Widerstand** der verteidigenden Gruppe wird von der **Macht** der angreifenden Gruppe abgezogen, wobei die eingesetzte Übertragbare Macht der unterstützenden Gruppen des Angreifers mitgerechnet wird. Nur Mitglieder der Machtstruktur des Angreifers dürfen einen Angriff unterstützen.

Dieser Wert wird durch die speziellen Fähigkeiten der Angreifer und Verteidiger, das von beiden Seiten gesetzte **Geld** und von den anderen weiter unten aufgelisteten Faktoren modifiziert. Sämtliche im Kampf verwendete Übertragbare Macht muss eingesetzt werden, bevor das erste Geld gesetzt wird.

Es wird mit 2 sechseitigen Würfeln gewürfelt und das Ergebnis addiert; der Angreifer muss eine Augenzahl gleich oder unter dem erforderlichen Wert würfeln. **Ein Wurf von 11 oder 12 ist immer ein automatischer Fehlschlag.**

Faktoren zur Modifizierung des Wurfes:

Gleiche Gesinnung (z.B. verrückt gegen verrückt)	+4
Entgegengesetzte Gesinnung (z.B. bürgerlich gegen verrückt)	-4
Jeder vom Angreifer gesetzte MegaTeuro (MT)	+1
Jeder von der verteidigenden Gruppe gesetzte MT	-2
Jeder von den Illuminati des Verteidigers gesetzte MT	-1
Jeder von anderen Illuminati für den Verteidiger gesetzte MT	-1
Jeder von anderen Illuminati für den Angreifer gesetzte MT	+1
Verteidigende Gruppe liegt direkt an den Illuminati an	-10
Verteidigende Gruppe liegt 1 Gruppe von den Illuminati entfernt	-5
Verteidigende Gruppe liegt 2 Gruppen von den Illuminati entfernt	-2

Angriff zur Neutralisierung. So wie oben, außer dass der Angreifer einen zusätzlichen Bonus von +6 erhält.

Angriff zur Zerstörung. So wie oben, außer:

1. Es wird mit „Macht gegen Macht“ anstelle „Macht gegen Widerstand“ gekämpft.
2. +4 für *gegensätzliche* Gesinnung; -4 für *gleiche* Gesinnung.
3. Die angreifende Gruppe benötigt keinen freien Kontrollpfeil.

Sonderfall: Privilegierter Angriff

Privileg ausrufen: Ein Spieler kann einen privilegierten Angriff erklären, indem er zu Beginn seines Angriffs eine Sonderkarte ablegt. Nur die Spieler der angreifenden und verteidigenden Machtstruktur (falls vorhanden) dürfen sich einmischen.

Privileg aufheben: Durch die *Blogger*, mit der Sonderkarte *V-Mann* oder durch das Ablegen von 2 Sonderkarten aus dem Vorrat eines Spieler. Die Sonderkarte *Einnischung* hebt das Privileg nur für den Ausspielenden der Karte auf.

Ein Spieler wird eliminiert, wenn er zu irgendeinem Zeitpunkt nach Beendigung seines 3. Zuges nicht mehr Gruppen als seine Illuminati-Gruppe kontrolliert.

Basisziel

Zu kontrollierende Anzahl von Gruppen, *inklusive Illuminati*

2 oder 3 Spieler	13
4 Spieler	12
5 Spieler	10
6 Spieler	9
7 oder 8 Spieler (nicht zu empfehlen)	8

Spezielle Siegbedingungen

Die Bayerischen Illuminati: Kontrolle von Gruppen mit einer Macht von insgesamt 35, die eigene Illuminati-Macht von 10 mitgezählt.

Das Bermuda-Dreieck: Kontrolle von allen 10 verschiedenen Gesinnungen gleichzeitig. Wenn eine Gruppe mehrere Gesinnungen hat, zählt jede einzelne für den Sieg.

Die Diskordische Gesellschaft: Kontrolle von 5 verrückten Gruppen.

Die Gnome von Zürich: Anhäufung von 150 MT – nicht auf ihren Illuminati, sondern innerhalb der gesamten Machtstruktur.

Die Jünger Cthulhus: Zerstörung von 8 beliebigen Gruppen.

Die Kirche des SubGenius: Das *Basisziel* ist um 1 niedriger als das der anderen Illuminati.

Das Netzwerk: Kontrolle von Gruppen mit einer Übertragbaren Macht von insgesamt 25, die Übertragbare Macht der eigenen Illuminati mitgezählt.

Shangri-La: Kontrolle von 5 friedlichen Gruppen.

Die Gesellschaft der Assassinen: Kontrolle von 6 gewalttätigen Gruppen.

Die UFOs: Zu Beginn des Spiels, nachdem die anderen Spieler ihre Illuminati gewählt haben, sucht sich der Spieler der *UFOs* eine der oben angeführten neun speziellen Siegbedingungen aus. Das gewählte Ziel schreibt er auf und hält es vor den anderen Spielern verborgen.



22034609