

Beispiele:

Situation A

Der Spieler erhält – wenn er an der Reihe ist – 2 Millionen, weil er ein Land mit einem König beherrscht, aber nur ein Tankschiff hat (mit dem er nur einen Bohrturm ausnutzen kann).

Die Summe von 2 Millionen erhält er automatisch bei jeder Runde, solange die Situation unverändert ist.

Situation B

Der Spieler erhält 2 Millionen, weil er ein Land mit einem Guerillaführer besetzt hält und zwei Tankschiffe besitzt. Der Guerillaführer bringt nur 1 Million pro Produktionspaar (Bohrturm/Tankschiff) ein.

Situation C

Der Spieler erhält 4 Millionen. Er beherrscht das Land mit einem Präsidenten (Einkünfte: 2 Millionen pro Bohrturm/Tankschiff).

Obwohl er drei Tankschiffe hat, erhält er nur den Gewinn von zwei Produktionspaaren: das dritte Schiff ist überflüssig und bringt keine Einkünfte.

Situation D

Der Spieler erhält 6 Millionen. Er kontrolliert ein Küstenland durch einen Guerillaführer und außerdem ein Binnenland durch einen Präsidenten. Beide Länder sind durch eine Pipeline verbunden.

Der Präsident bezieht für ein Produktionspaar höhere Einkünfte als der Guerillaführer. Also füllt der Spieler seine Tankschiffe mit dem Erdöl des Binnenlandes und erhält so 2 Millionen für jedes Produktionspaar.

5. Die Pipelines.

Eine Pipeline zwischen den Staaten U.O.R. und Abu Akar wird am Anfang des Spieles kostenlos gelegt.

Jede weitere Pipeline, die von einem Spieler erworben wird, kostet drei Millionen, zahlbar an die Bank. (Ein Teilstück steht für eine vollständige Verbindung der Ölfelder.)

Eine einmal verlegte Pipeline bleibt an ihrem Platz, ohne Rücksicht auf den Machtwechsel in den Ländern, die sie verbindet.

Ein Spieler, der gleichzeitig ein Binnen- und ein Küstenland kontrolliert, die beide durch eine Pipeline verbunden sind, erhält die Einkünfte aller Bohrtürme, vorausgesetzt er verfügt über die entsprechende Anzahl von Tankschiffen im Hafen des Küstenlandes.

6. Die Karten „Innenpolitische Zwischenfälle“

Wenn ein Staatschef oder ein Geheimagent auf ein Fragezeichen zu stehen kommt, muß der Spieler die oberste Karte ziehen und die darauf stehende Anweisung befolgen.

Die Karte wird wieder als unterste in den Stapel zurückgelegt.

Ergebnis des Spieles.

Ein Spieler hat verloren, wenn er weder Einkünfte noch Geld besitzt und somit seinen Staatschef nicht mehr vorrücken lassen kann.

Immerhin kann der Spieler – entsprechend den Regeln – in dieser Situation seinen Geheimagenten vorrücken lassen, da dieser Zug nichts kostet und in der Reihenfolge vor dem Zug des Staatschefs zu geschehen hat.

Wenn er seinen Geheimagenten auf ein Fragezeichen bringen kann, zieht er wie gewöhnlich eine Karte „Innenpolitische Zwischenfälle“. Ist die Karte günstig, d. h. bringt sie ihm Geld oder erlaubt ihm, seinen Staatschef kostenlos vorrücken zu lassen, so bleibt er im Spiel. Ist die Karte ungünstig, scheidet er aus und ist gezwungen, alle seine Figuren vom Spielbrett zurückzuziehen.

© Parker Spiele und Spielzeug

Das Spiel der Nationen

Ein unmoralisches Strategiespiel aus der Welt der großen Politik

Ziel dieses Spieles ist

– wie in der Wirklichkeit – die Anhäufung von Öl-Millionen.

Jeder Teilnehmer am Spiel der Nationen strebt den ungefährdeten Zugriff auf die Ölfelder des Kontinents Kark an.

Dazu stehen ihm verschiedene politische und wirtschaftliche Mittel und natürlich Geld, viel Geld, zur Verfügung.

Verschiedene innen-politische Zwischenfälle können seine Vorhaben unterstützen oder vereiteln.

Die Erdölfelder auf Kark sind die Einnahme-Quellen für die Staatschefs.

Mit diesen Geldern versuchen Sie ihren Einfluß zu vergrößern, neue Ölfelder und Schiffe zu kaufen und ihre Macht zu festigen.

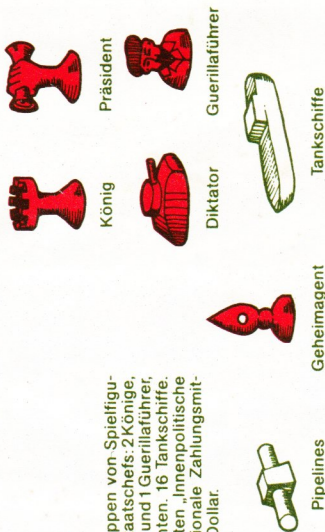
Staatsbankrott bedeutet das Ende für den betroffenen Spieler.

Er kann keine politischen Schritte mehr finanzieren, sich gegen Investitionen nicht wehren und muß sich deshalb aus dem Spiel der Nationen heraushalten.

SPIELREGELN

Das Spielmaterial.

Das Spielbrett. Vier Gruppen von Spielfiguren. Jeder Spieler hat 6 Staatschefs: 2 Könige, 2 Präsidenten, 1 Diktator und 1 Guerillaführer, dazu einen Geheimagenten, 16 Tankschiffe, 12 Pipelines, 1 Paket Karten, „Innenpolitische Zwischenfälle“, internationale Zahlungsmittel: 140 Millionen KARK-Dollar.



Das Spielbrett.

Das Spielbrett zeigt den an Erdölvorkommen sehr reichen Kontinent Kark. Der Kontinent ist aufgeteilt in acht Einzelstaaten: vier Küstenländer mit einer mittleren Erdölproduktion (2 Bohrtürme), ein Land, das den Kanal kontrolliert, und drei Binnenländer mit besonders hoher Ölproduktion (4 Bohrtürme).

Vorbereitungen.

Jeder Spieler erhält eine Gruppe Spielfiguren in gleicher Farbe. Ein Spieler wird zum Bankier ernannt: er verwaltet die internationalen Zahlungsmittel und gibt zu Beginn an jeden Spieler 7 Millionen KARK-Dollar und 1 Tankschiff.

Die Karten „Innenpolitische Zwischenfälle“ werden gemischt und verdeckt auf das auf dem Spielbrett bezeichnete Feld gelegt.

Zwischen den Staaten U.O.R. und Abu Akar wird eine Pipeline gelegt. Sie verbindet den einzigen Bohrturm der U.O.R. mit den vier Türmen des Binnenlandes Abu Akar. (Ein Teilstück – wie abgebildet – steht für eine komplette Pipeline-Verbindung.)

Die Entscheidung, wer das Spiel beginnt, wird durch Absprache oder Würfeln getroffen. Die Reihenfolge regelt sich im Uhrzeigersinn.

Einsetzen und Vorrücken der Staatschefs.

Um einen Staatschef ins Spiel zu bringen und dort operieren zu lassen, muß man Geld an die Bank zahlen: für den Spieleintritt und das Vorrücken jedes Staatschefs gilt ein besonderer Tarif.

Das Einsetzen eines Staatschefs kostet ebenso viel wie sein Vorrücken um einen Schritt (Schritte sind die markierten Kreisabschnitte oder der grenzüberschreitende, mit Pfeilen bezeichnete Schritt vor dem Kreis eines Landes zu dem eines Nachbarstaates.)

Das Einsetzen und Vorrücken um einen Schritt kostet:

für einen König	2 Millionen
für einen Präsidenten	2 Millionen
für den Diktator	1 Million
für den Guerillaführer	1 Million

Das Vorrücken eines Königs oder eines Präsidenten um fünf Schritte kostet demnach 10 Millionen, das eines Diktators oder Guerillaführers um fünf Schritte 5 Millionen.

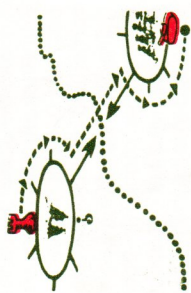
Der Angriff ist jedoch nur möglich, wenn

- die angegriffene Figur in einer Hauptstadt sitzt,
- die angegriffene Figur eine andere ist als die angreifende (beispielsweise darf ein König keinen König angreifen),
- der für die Angriffsbewegung zu entrichtende Preis – 1 bzw. 2 Millionen pro Schritt – gezahlt wird.

In der nebenstehend abgebildeten Situation ist der König entschlossen, den Diktator des Nachbarlandes anzugreifen. Der König legt die Schritte zurück, die ihn von der vom Diktator besetzten Hauptstadt trennen. (Die Grenzüberschreitung bei den Pfeilen gilt als ein Schritt, von einem Kreis zum andern.)

Bei der Ankunft des Königs räumt der Diktator das Feld (wird aus dem Spiel gezogen). Der König nimmt als neuer Herrscher die Hauptstadt ein.

Dieser Angriffskrieg kostet den Spieler 14 Millionen (7 Schritte à 2 Millionen). Im Härten der eroberten Hauptstadt liegende Tankschiffe fallen in die Hand des neuen Herrschers, ebenso eine vom früheren Herrscher gebaute Pipeline.



4. Die Tankschiffe.

Jeder Spieler erhält am Beginn des Spieles ein Tankschiff kostenlos. Jedes weitere Schiff, das ein Spieler erwerben will, muß er bei der Bank bezahlen: 5 Millionen pro Stück.

Bei jeder Runde darf ein Spieler nur ein Schiff kaufen, einsetzen, vorrücken lassen oder verkaufen.

Schiffe können zu einem Preis von 3 Millionen an die Bank zurückverkauft werden.

Das Vorrücken.

Die Tankschiffe können beim Kauf von ihrem Käufer auf hoher See oder im Hafen eines von ihm regierten Landes stationiert werden.

Wenn dieses Land von einer fremden Macht bedroht wird, kann ein Tankschiff auf hohe See in Sicherheit gebracht, d. h. an den Spielbrettrand gesetzt werden. Diese Bewegung ist mit einem Schritt bei einer Runde zulässig.

Wenn der Spieler später das bedrohte Land verliert, verliert er nicht auch noch seine wertvollen Schiffe.

Er kann sie später – ein Schiff pro Runde – in einen sicheren Hafen beordern und gewinnbringend einsetzen.

Ein Tankschiff darf nicht in einem Zug von einem Hafen zum andern fahren. Es muß zwischen zwei Häfen stets die hohe See (den Spielbrettrand) aufsuchen.

Von dort wird es bei der nächsten Runde – oder später – in den neuen Bestimmungshafen gebracht.

In das gegenüberliegende Meer (auf der anderen Seite des Spielbretts) kann ein Schiff nur durch den Kanal gelangen. Das Durchfahrtsrecht steht nur dem Beherrscher der U.O.R. zu.

Wenn die U.O.R. nicht von einer Großmacht kontrolliert wird, steht jedem Spieler die Durchfahrt durch den Kanal offen.

Der Beherrscher der U.O.R. kann keine Durchfahrtsrechte an andere Mächte gewähren, weder kostenlos noch gegen Bezahlung.

Einkünfte der Tankschiffe.

Wie bereits erwähnt, muß ein Schiff mit einem Bohrturm ein Produktionspaar bilden, um Gewinn bringen zu können.

Solange ein Tankschiff auf hohe See geschickt wird, bringt es keinerlei Einkünfte.

Zusammenfassung.

Alle Einkünfte resultieren aus der Zusammenarbeit von Staatschef, Bohrtürmen und Tankschiffen.

Die Staatseinkünfte.

Die Staatseinkünfte resultieren aus dem Besitz der Produktionseinheiten Erdölbohrturms/Tankschiff. (Ein Bohrturm ohne Tankschiff oder umgekehrt bringt nichts.) Demnach benötigt ein Spieler zur restlosen Ausnutzung der Ölvorkommen eines Küstenlandes zwei Tankschiffe, nicht mehr.

Wenn er eine Pipeline in ein von ihm beherrschtes Binnenland konstruiert, kann er dessen Ölfelder nur nutzen, wenn er Schiffe hinzuwirft (für jeden Bohrturm benötigt er ein Schiff).

Die individuellen Einkünfte der Staatsschefs.

Es gibt – hinsichtlich der Funktion der einzelnen Staatsschefs – zwei verschiedene Einkommensskalen.

Bei jeder Runde, also jedesmal wenn er „dran ist“, erhält jeder Spieler automatisch von der Bank seine Staatseinkünfte: für einen König oder einen Präsidenten, der in einer der Hauptstädte residiert, erhält er zwei Millionen für jedes in dem betreffenden Land in Betrieb befindliche Produktionspaar Bohrturm/Tankschiff.

Ein in der Hauptstadt sitzender Diktator oder Guerillaführer bringt nur 1 Million Einnahmen pro Produktionspaar.

Das Spiel beginnt.

Am Anfang sind noch alle Länder unbesetzt. Der erste Spieler führt folgende Handlungen durch:

1. Er setzt einen beliebigen Staatsschef auf den roten Punkt (die Hauptstadt) irgendeines Landes, das er beherrschen möchte. Dafür bezahlt er – entsprechend dem Tarif – eine oder zwei Millionen.
2. Er stellt seinem Staatsschef den Geheimagenten zur Seite. Das kostet nichts.
3. Er kann (muß aber nicht) sein Tankschiff im Hafen seiner Hauptstadt stationieren.

Damit hat der erste Spieler alle notwendigen Schritte vollzogen. Es folgt nun sein linker Nachbar, usw.

Jedesmal wenn die Reihe wieder an ihn kommt, hat jeder – in der angegebenen Reihenfolge – folgendes zu tun:

1. Er kassiert von der Bank die ihm zustehenden Einkünfte.
 2. Er läßt seinen Geheimagenten – ohne Kosten – vier Schritte vorrücken.
 3. Er setzt einen Staatsschef in eine freie Hauptstadt ein oder läßt einen Staatsschef vorrücken.
- Dafür zahlt er den festgesetzten Preis. Jeder Spieler darf außerdem ein Tankschiff kaufen, verkaufen oder vorrücken lassen und eine Pipeline erwerben und einsetzen.

Einzelne Spielfunktionen:

1. Die Staatsschefs.

Das Einsetzen.

Die Figuren der Staatsschefs können während des ganzen Spielverlaufs in das Spiel eingesetzt werden.

Bei jeder Runde, d.h. wenn er „dran ist“, kann ein Spieler einen Staatsschef in eine freie Hauptstadt einsetzen, vorausgesetzt er kann den Preis für das Einsetzen oder das Vorrücken des Staatsschefs entrichten.

Wenn er einen Staatsschef ins Spiel einbringt, darf er nicht in der selben Runde einen anderen Staatsschef vorrücken lassen.

Das Vorrücken.

Jeder Spieler muß bei jeder Runde einen Staatsschef vorrücken lassen, es sei denn, er setzt einen anderen neu ins Spiel ein.

Andererseits darf er nur einen Staatsschef vorrücken lassen, es sei denn, er hat durch das Haltmachen eines Staatsschefs auf einem Fragezeichen eine Order zum Vorrücken oder zum Rückzug eines Staatsschefs durch eine Karte „Innenpolitische Zwischenfälle“ erhalten.

Die Ausführung einer solchen Order gilt als zusätzliche Bewegung eines Staatsschefs.

Wenn die Karte „Innenpolitische Zwischenfälle“ das Vorrücken oder den Rückzug eines bestimmten Staatsschefs (z. B. eines Präsidenten oder des Diktators) fordert, so darf nicht ersatzweise eine andere Figur vorgerückt oder zurückgezogen werden.

Die Staatsschefs rücken schrittweise um den Kreis jedes einzelnen Landes. Sie können in beliebiger Richtung vorrücken, jedoch keinen Richtungswechsel im gleichen Zug vornehmen.

Sie dürfen auf den Pfeilen von einem Land zum andern überwechseln. (Der große Schritt von Kreis zu Kreis zählt als ein Schritt.)

Selbstverständlich muß für jeden Schritt eines Staatsschefs die vorgeschriebene Gebühr bezahlt werden.

Ein Staatsschef darf keinen anderen Staatsschef passieren oder ein Feld mit ihm teilen.

Der Staatsschef darf ein Feld mit dem Geheimagenten eines Gegners teilen, darf aber nicht an ihm vorbeigehen. Sein Vorrücken wird durch die Gegenwart des Geheimagenten blockiert.

Ein Staatsschef darf bei einem Zug kein Fragezeichen übergehen: er muß dort anhalten. Der Spieler muß die oberste Karte „Innenpolitische Zwischenfälle“ ziehen und die Anweisungen der Karte befolgen.

Der Staatsschef darf dann bei der nächsten Runde weiterrücken. Ein Staatsschef darf nur auf die Weisung einer Karte „Innenpolitische Zwischenfälle“ oder bei erfolgreichem Angriff eines Gegners vom Spielfeld entfernt werden.

2. Die Geheimagenten.

Das Einsetzen.

Am Anfang des Spieles stellt jeder Spieler seinen Geheimagenten in die Hauptstadt neben seinen Staatsschef.

Der Geheimagent bleibt auf dem Spielfeld, solange der Spieler am Spiel teilnimmt.

Das Vorrücken.

Bei jeder Runde muß jeder Spieler seinen Geheimagenten um vier Schritte, ganz gleich in welche Richtung, vorrücken lassen. Er darf jedoch während eines Zuges die Richtung nicht ändern.

Während des Vorrückens um vier Schritte überschreitet der Geheimagent ein Fragezeichen ohne Folgen. Nur wenn er auf ein Fragezeichen zu stehen kommt, muß der Spieler eine Karte „Innenpolitische Zwischenfälle“ ziehen.

Wenn die Karte vom Spieler das Vorrücken oder den Rückzug eines Staatsschefs fordert, muß er diesen Zug unverzüglich durchführen. Diese Bewegung ersetzt die übliche dritte Handlung jeder Runde, d. h. das Einsetzen oder Vorrücken eines Staatsschefs. Eine solche Aktionist erst wieder bei der nächsten Runde möglich.

Im Gegensatz zu den Staatsschefs darf der Geheimagent einen anderen Staatsschef oder Geheimagenten überholen, an ihm vorbeigehen oder ein Feld mit ihm teilen.

Dagegen darf der Geheimagent weder eine andere Figur angreifen noch ein Land regieren.

3. Der Angriff.

Ein Staatsschef kann aus jeder beliebigen Position angreifen.