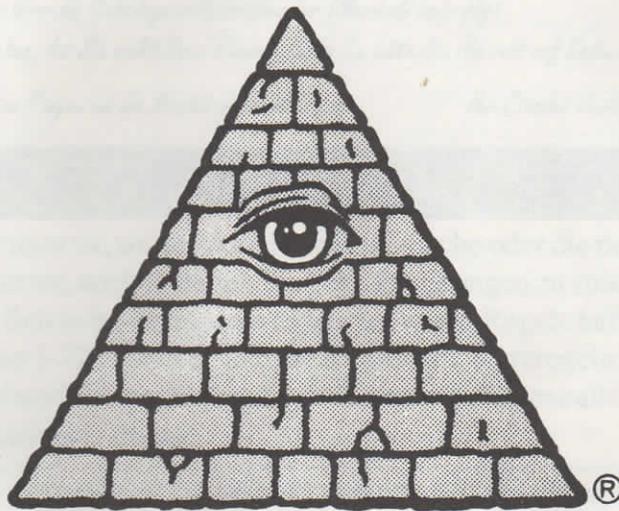


ILLUMINATI®



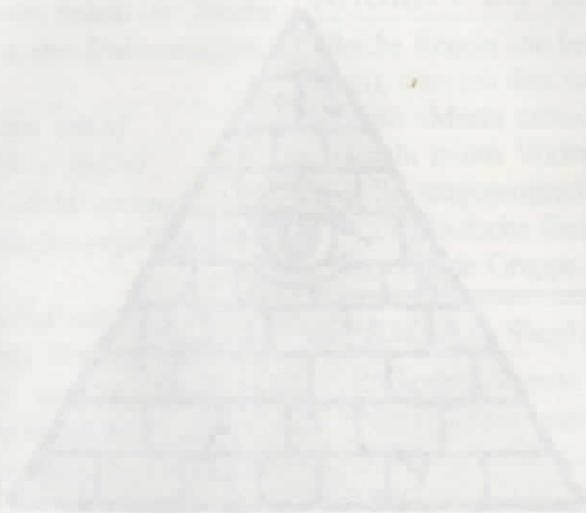
Das geistreiche, geradezu geniale und garantiert nie langweilige
Gesellschaftsspiel um Gesinnungen, Geld und Geheimgesellschaften

E I N S A T I R I S C H E S
C I T A D E L
S P I E L

unter Lizenz von
STEVE JACKSON GAMES

weitere Citadel-Gesellschaftsspiele:

Isaac Asimov's Sternenhändler
König Artus und die Ritter der Tafelrunde



ILLUMINATI

1. Auflage

Oktober 1988

© Copyright der Originalausgabe unter dem Titel »ILLUMINATI® Deluxe Edition« 1982, 1983, 1987 by Steve Jackson Games, Austin, Texas/USA. ILLUMINATI® und das Logo mit dem Auge in der Pyramide sind in den USA eingetragene Warenzeichen von Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Originaltitel:
ILLUMINATI® Deluxe Edition

Design & Entwicklung:
Steve Jackson

Titelbild:
Dave Martin

Spielkarten-Illustrationen:
J. David George

© Copyright der deutschen Ausgabe 1988 by Citadel Verlag, Hamburg. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Übersetzung aus dem Amerikanischen:

Irmhild Hübner

Redaktionelle Bearbeitung der deutschen Ausgabe:

Thomas M. Loock

Neue Spielkarten-Illustrationen der deutschen Ausgabe:

Frank Gerwin

Printed in Germany

Artikel-Nr. 61103

Willkommen zu ILLUMINATI, dem geistreichen, geradezu genialen und garantiert nie langweiligen Gesellschaftsspiel um Gesinnungen, Geld und Geheimgesellschaften!

Mit dem Kauf dieses Spiels haben Sie Ihren guten Geschmack unter Beweis gestellt. Herzlichen Glückwunsch!

Es könnte natürlich auch sein, daß unsere Werbung beziehungsweise die äußere Aufmachung von ILLUMINATI Sie zum Kauf verführt haben. Aber wenn Ihnen ILLUMINATI auch nur halb so viel Spaß macht wie den Redakteuren des Citadel Verlages, die es sogar in ihrer Freizeit spielen, werden Sie bestimmt nicht enttäuscht sein.

Seit der bekannte Spiele-Erfinder Steve Jackson das Spiel 1982 erstmals veröffentlichte, vergnügen sich bereits über einhunderttausend Amerikaner regelmäßig mit jenen Geheimgesellschaften, die versuchen, die Welt zu beherrschen. ILLUMINATI gewann kurz nach Erscheinen den begehrten »Game Designers Guild Select Award« und wurde in den USA seitdem fünfmal nacheinander in die Liste der besten 100 Spiele gewählt – ein Rekord!

Ein Tip – lesen Sie sich die Regeln einmal in aller Ruhe durch, und machen Sie dann erstmal ein Probespiel. Lassen Sie sich durch den Umfang dieses Regelhefts nicht schrecken – die Regeln sind dennoch einfach; wir haben sie bewußt ausführlich erklärt und zusätzlich viele Beispiele, Spielvariationen, offizielle (wenn schon, denn schon) Mogelregeln, ein paar strategische Tips und einen Anhang über die Geheimgesellschaften der Illuminati beigelegt.

Sollten Sie tatsächlich ein Problem haben, das Sie nicht lösen können, lesen Sie bitte den Hinweis auf Seite 23.

Viel Spaß beim spannenden und amüsanten Ringen um die Macht wünscht Ihnen

Ihr Citadel Verlag

Grundregeln

Wer bereits mit den Regeln vertraut ist, sei es über die amerikanische oder die deutsche Ausgabe, oder wer sich zutraut, auch ohne ausführliche Erklärungen zu spielen und nicht zuletzt derjenige, der Spiele bevorzugt, die möglichst wenig Regeln haben, kann sich die Lektüre der Seiten 1-22 schenken und stattdessen die Kurzregeln auf Seite 23 lesen. Zusammen mit dem Referenzblatt auf Seite 24 enthalten diese alle für das Spiel notwendigen Informationen. Fnord.

Das satirische Citadel-Gesellschaftsspiel ILLUMINATI enthält 110 Spielkarten (9 Illuminati-Karten; 83 Karten, die gesellschaftliche Gruppen darstellen; 3 Blanko-Karten für eigene Ideen oder als Ersatz und 15 Sonderkarten), echtes Schwarzgeld in Form von 170 Megatalermünzen (kurz: MT), 2 Würfel und dieses Regelheft.

Der stolze Besitzer eines ILLUMINATI-Spiels trägt seinen Teil zur Gestaltung des Spiels bei, indem er 1 (in Worten: ein) Gummiband spendiert, mit dem er die Spielkarten zusammenhält, nachdem diese ihre schützende Folie verlassen haben. Weitere Eigenleistungen sind nicht erforderlich, da auch keine Stifte und Zettel benötigt werden. Wir empfehlen, das Schwarzgeld später lose in der Box aufzubewahren, da es in einem Beutel dazu tendiert, den Deckel aufzudrücken. Aus diesem Grund haben wir auch darauf verzichtet, einen Polybeutel beizulegen. Wer's nicht glaubt und Spaß an physikalischen Versuchen hat, sollte es ruhig einmal versuchen.

ILLUMINATI ist für drei bis sechs Spieler gedacht.

Anmerkung: Spiele mit 2 Personen sind regeltechnisch machbar, aber nicht sehr zu empfehlen, da sie keinerlei Möglichkeiten für Verhandlungen, Bündnisse und Absprachen bieten. Spiele mit mehr als sechs Personen sind durchaus möglich, führen aber zu sehr langen Spielen und unterliegen kleinen Regelvarianten, um einen zügigen Spielverlauf zu gewährleisten (siehe Seite 16).

Dieses Regelheft ist in fünf Abschnitte untergliedert: Grundregeln, Ausbauregeln, Mogelregeln, Strategie und Anhang. Auf dem Referenzblatt auf der Rückseite findet sich eine übersichtliche Zusammenfassung aller Punkte, die man im Spiel benötigt.

Man (Um Mißverständnisse auszuräumen: Wir meinen natürlich auch »frau«.) sollte sich bei der Lektüre des Regelheftes zunächst auf die Grundregeln konzentrieren und die Seiten 3-14 einmal in aller Ruhe durchlesen. Dabei sollte man sich keine Sorgen machen, wenn man etwas nicht beim ersten Mal versteht und auch nicht versuchen, sich gleich alles zu merken. Bei Fragen, die im Spiel auftauchen, kann man den entsprechenden (strittigen) Punkt jederzeit nachlesen. Erfahrungsgemäß wird man das Regelheft nach drei oder vier Spielen nur noch sehr selten brauchen, da die Regeln einfach sind und da auf dem Referenzblatt alle wesentlichen Informationen zu finden sind, die im Spiel benötigt werden.

Hinweis für Schlaue und Faule

Inhalt des Spiels

Anzahl der Spieler

Inhalt des Regelhefts

Spielziel

Das Ziel von ILLUMINATI ist - einfach ausgedrückt - Macht. Jeder Spieler vertritt eine Illuminati-Gruppe - eine geheime Verschwörung, deren Ziel es ist, die Welt zu kontrollieren. Während des Spiels übernehmen die Illuminati andere gesellschaftliche Gruppen (die, wie auch Illuminati selbst, durch Karten dargestellt sind). Diese werden an die Illuminati (und später auch an andere Gruppen) angelegt. Zusammen mit der Illuminati-Karte bilden die Gruppenkarten die sogenannte »Machtstruktur« und handeln dann im Sinne der Illuminati, die sie kontrolliert.

Gewonnen hat derjenige Spieler, der entweder eine bestimmte - von der Anzahl der Mitspieler abhängige - Anzahl von Gruppen kontrolliert oder das individuelle Ziel seiner eigenen Illuminati erreicht. Es gibt somit zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Beide Siegbedingungen sind auf dem Referenzblatt genau beschrieben. Es ist dabei durchaus möglich, daß zwei oder mehrere Spieler gleichzeitig gewinnen - sei es aus Zufall, oder weil sie sich abgesprochen und geeinigt haben.

Spielbeginn

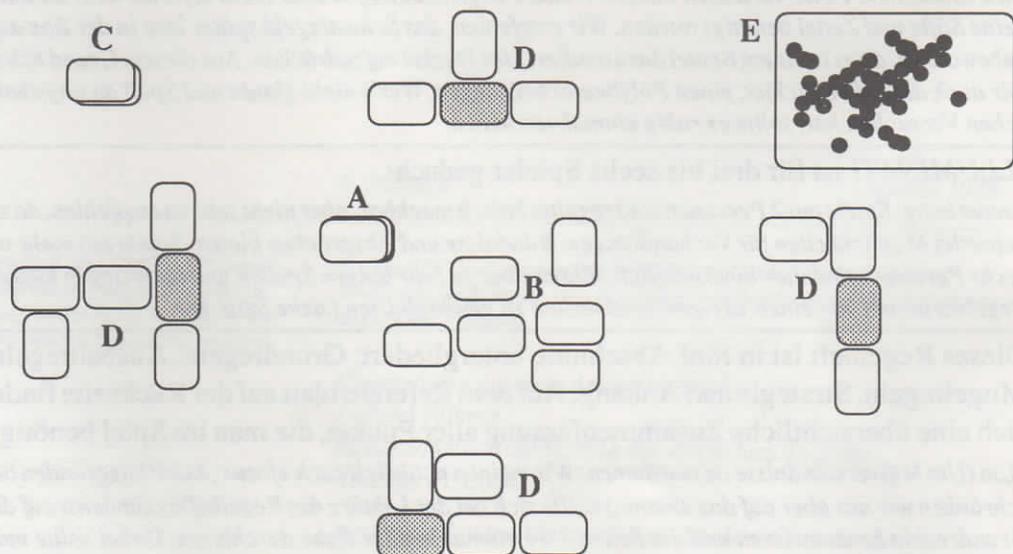
Die 9 Illuminati-Karten (leicht an den roten Vorder- und schwarz-weißen Rückseiten zu erkennen) werden aus den Karten herausgesucht und verdeckt auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler zieht nun eine davon und legt sie aufgedeckt vor sich hin.

Bei ILLUMINATI gibt es keinen Bankhalter. Die Megataler werden in den Deckel der Schachtel geschüttet, und jeder Mitspieler nimmt sich selbst sein auf der Illuminati-Karte angegebenes Einkommen, das mitten auf der Karte gestapelt wird. Wie immer man das Schwarzgeld im Spiel handhabt - zwei Dinge sind dabei wichtig: Jeder nimmt sich seine Megataler selbst - auch wenn er Schwarzgeld wechselt - und sollte dabei so ehrlich sein, nicht zu schummeln - das Spiel leidet sonst darunter!

Übriggebliebene Illuminati-Karten werden für den Rest des Spieles nicht benötigt. Die drei Blanko-Karten werden ebenfalls dem Kartenstapel entnommen und für kreative Augenblicke oder verlorengegangene andere Karten aufgehoben.

Die verbliebenen Karten (einschließlich der Sonderkarten) werden gemischt und verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Nun werden aus diesem Stapel vier Karten aufgedeckt und offen mitten auf den Tisch gelegt. Werden dabei Sonderkarten aufgedeckt (sie sind daran zu erkennen, daß ausschließlich Text auf der Karte steht), kommen diese wieder in den Stapel, und es werden dafür neue Karten abgehoben, bis schließlich vier Gruppen auf dem Tisch liegen, die nun die ersten sogenannten »Unkontrollierten Gruppen« darstellen.

Abbildung 1:
Der Spieltisch



A = Stapel mit verdeckten Karten; B = Unkontrollierte Gruppen; C = Stapel mit zerstörten Gruppen; D = Machtstrukturen der vier Spielteilnehmer (jede ist um die grau dargestellte Illuminati-Karte des Spielers herum aufgebaut); E = die Bank.

Es wird abwechselnd nacheinander im Uhrzeigersinn gespielt. Ist ein Spieler an der Reihe, hat er in seinem Zug folgendes - in der vorgegebenen Reihenfolge - zu tun:

Spielablauf

1 Einkommen kassieren: Für jede Gruppe seiner Machtstruktur, die über ein Einkommen verfügt, nimmt er aus der Bank die entsprechenden Megataler, die er dann mitten auf die jeweilige Karte legt (sie bilden das sogenannte »Gruppenvermögen«). Die Megataler werden so aufgestapelt, daß man nur den Wert des obersten Talers sehen kann. Wenn jemand es wünscht, kann er sein Schwarzgeld natürlich auch offen zur Schau stellen.

Einkommen kassieren

Wichtiger Hinweis: Das Spiel geht viel zügiger voran, wenn sich jeder Spieler das Einkommen bereits nimmt, bevor er an der Reihe ist und es zunächst neben die jeweiligen Gruppenkarten legt. Die Megataler dürfen aber nicht eher auf die Karten gelegt werden, als bis der Spieler dann tatsächlich an der Reihe ist.

2 Karte vom Stapel ziehen: Wenn die Karte eine Gruppe darstellt, wird sie offen zu den anderen Unkontrollierten Gruppen auf den Tisch gelegt. Handelt es sich um eine Sonderkarte, behält der Spieler sie und legt sie verdeckt vor sich hin. Er muß die Karte jedoch sichtbar aufbewahren und darf sie nicht etwa in die Tasche stecken. Die anderen Spieler haben zwar kein Recht zu erfahren, was auf der Karte steht, wohl aber Anspruch darauf zu wissen, wieviele Karten jeder Spieler hat. Wer will, kann die Sonderkarte auch offen ablegen.

Karte ziehen

3 Erste Aktion ausführen: Es gibt folgende (reguläre) Aktionen: ein Angriff (zur Übernahme, zur Neutralisierung oder zur Zerstörung), ein Transfer von Megatalern zu einer anderen Gruppe, das Umpositionieren einer Gruppe oder das Abgeben einer Gruppe (alle Aktionen, und natürlich auch die verschiedenen Angriffe werden noch einmal ausführlich im Text erklärt).

1. Aktion

4 Zweite Aktion ausführen: (siehe unter »Erste Aktion ausführen«) Jeder Spieler darf in seinem Zug zwei reguläre Aktionen ausführen.

2. Aktion

5 »Freie Aktion« ausführen: Es gibt folgende freie Aktionen: das Abstoßen einer Gruppe, das Abgeben von Geld und/oder Sonderkarten und das Ausspielen einer Sonderkarte. Freie Aktionen zählen nicht mit zu den zwei (regulären) Aktionen, die ein Spieler pro Zug unternehmen darf, und dürfen vor, zwischen oder nach den beiden regulären Aktionen eines Spielers ausgeführt werden.

Freie Aktionen

Hinweis: Anstelle der drei Aktionen (der beiden regulären und der freien) kann ein Spieler auch 5 Megataler von der Bank kassieren. Er kassiert dann in dieser Runde zwar sein Einkommen, zieht auch eine Karte und kann Megataler transferieren - darf allerdings keine einzige Aktion unternehmen!

6 Megataler transferieren: Teile - oder auch die Gesamtsummen - von zwei Gruppenvermögen können auf jeweils benachbarte Gruppen überwiesen werden (siehe dazu Seite 12).

Megataler transferieren

7 Besondere Aktionen unternehmen: Die *Gnome von Zürich* können ihre Megataler beliebig zwischen ihren Gruppen auf- bzw. verteilen. Das *Bermuda-Dreieck* kann seine Machtstruktur neu organisieren. Die anderen Illuminati haben keine Sonderaktionen am Ende ihres Zuges (dafür aber andere spezielle Eigenschaften, die wiederum die *Gnome* und das *Dreieck* nicht haben).

Besondere Aktionen

Es wird solange im Uhrzeigersinn gespielt, bis ein (oder mehrere!) Spieler am Ende eines Zuges (seines oder eines anderen Spielers) durch Erreichen einer der Siegbedingungen (entweder der vor Spielbeginn festgelegten Anzahl von kontrollierten Gruppen oder seiner besonderen Siegbedingung) gewonnen hat (siehe hierzu »Gewinn des Spiels« auf Seite 14).

Spielende

Gruppen

Abbildung 2:
Typische Gruppenkarte
(wohlwissend, daß die
Mafia zwar kein gutes
Vorbild, aber doch ein
recht gutes Beispiel ist)



Jede Karte (außer Illuminati-Karten) weist einen nach innen gerichteten Pfeil auf (1). Wird eine Gruppe Teil einer Machtstruktur, wird dieser Pfeil an den ausgehenden Pfeil eben jener Gruppe angelegt, von der sie kontrolliert wird. Außer diesem nach innen weisenden Pfeil kann eine Gruppenkarte noch bis zu drei

nach außen weisende Pfeile haben (2). Diese Pfeile repräsentieren das Potential dieser Gruppe, andere Gruppen zu kontrollieren. Die Mafia, die drei Auswärts-Pfeile hat, ist also eine sehr mächtige Gruppe. Hat eine Gruppe keinen Auswärts-Pfeil, so besitzt sie überhaupt keine Macht. - Oben auf der Karte ist der Name der Gruppe angegeben (3). Verfügt eine Gruppe über eine besondere Fähigkeiten, so steht diese direkt darunter (4). Die Gesinnung der Gruppe ist unten rechts angegeben (5). Ihre Macht, ihr Widerstand und ihr Einkommen stehen unten links (6).

Gesinnung

Jede gesellschaftliche Gruppe hat eine bestimmte Gesinnung. Manche sind friedlich, manche verrückt, manche wiederum friedlich und verrückt. Andere haben gar keine Gesinnung, aber das ist ja schließlich auch eine Form von Gesinnung. Im Spiel gibt es zehn verschiedene Gesinnungen (das wirkliche Leben ist da noch etwas vielseitiger, aber für das Spiel wäre das zu kompliziert).

Gruppen mit gleicher Gesinnung lassen sich leichter kontrollieren oder neutralisieren und Gruppen mit entgegengesetzter Gesinnung leichter zerstören.

Die Bedeutung dieser Gesinnungen für das Spiel ist wie folgt:

regierungstreu - ein Arm der (Bundes-)Regierung, Amerika- und/oder NATO-freundlich; *Gegensatz: kommunistisch*

kommunistisch - von den Sowjets oder China oder der Ostzone oder sonstwem beeinflusst; *Gegensatz: regierungstreu*

liberal - politisch »links«, was immer das heißen mag; *Gegensatz: konservativ*

konservativ - können die Linken, Liberalen und Linksliberalen im allgemeinen nicht ausstehen; *Gegensatz: liberal*

friedlich - verabscheuen Gewaltanwendung; *Gegensatz: gewalttätig*

gewalttätig - bewaffnet und/oder gefährlich, dabei aber nicht unbedingt böseartig; *Gegensatz: friedlich*

bürgerlich - soziale Mittelklasse, der Durchschnittsbürger, ordentliche Leute, die Nachbarn; *Gegensatz: verrückt*

verrückt - seltsam, unkonventionell, unterscheiden sich deutlich von ihren Nachbarn; *Gegensatz: bürgerlich*

kriminell - erleichtern Bürger durch Gesetzesverstöße, Drohungen oder Gewalt um Megataler; *kein Gegensatz!* (nur im Spiel wohlgemerkt)

fanatisch - haben ein stark eingeschränktes Weltbild, sind völlig von ihrer Sache überzeugt und zeigen teils missionarischen Eifer; zwei fanatische Gruppen stehen immer im Gegensatz zueinander; *Gegensatz: alle anderen fanatischen*

Macht

Jede Gruppe (die Illuminati und die gesellschaftlichen Gruppen) hat Macht. Der auf ihrer Karte angegebene Wert für Macht ist ein Maß für die Fähigkeit der Gruppe, andere Gruppen zu beherrschen. Je höher die Zahl, desto größer die Macht.

Sind für eine Gruppe zwei Ziffern angegeben (z.B. 7/4), dann bezieht sich die erste Ziffer auf die (reguläre) Macht und die zweite auf die sogenannte »übertragbare« Macht, mit der diese Gruppe eine andere bei einem Angriff unterstützen kann (siehe »Unterstützte Angriffe« auf Seite 9).

Eine Gruppe ohne Macht kann niemanden angreifen. Drei Gruppen verfügen lediglich über übertragbare Macht (*die Störungsstelle, die Systemprogrammierer und Die Männer in Schwarz*). Diese drei können selbst nicht angreifen, wohl aber andere Gruppen bei einem Angriff unterstützen. Profifußballer sind, wie wir alle wissen, etwas Besonderes: Sie verfügen über Macht »0« und können niemanden unterstützen, wohl aber selbst zerstört werden (*was »zerstören« bedeutet, steht auf Seite 11*).

Widerstand ist das Maß für die Fähigkeit einer Gruppe, sich gegen Angriffe zu wehren. Je niedriger der Widerstand einer Gruppe, desto einfacher ist es, sie zu übernehmen ... und um so schwieriger ist es, sie anschließend zu schützen.

Widerstand

Die meisten Gruppen haben ein Einkommen, das in Megatalern (kurz: MT) angegeben wird. Wenn ein Spieler am Zug ist, kassiert er für jede von ihm kontrollierte Gruppe die auf der Karte angegebene Summe an MT. Dieses Einkommen wird mitten auf die jeweilige Karte gelegt und ist nun Teil des Gruppenvermögens. Ist für eine Gruppe kein Einkommen angegeben, bekommt sie auch keine Megataler. Logisch. Unkontrollierte Gruppen erhalten ebenfalls keine Megataler. Fnord.

Einkommen

Das *Finanzamt* bezieht sein Einkommen, indem es die anderen Spieler mit je 2 MT besteuert, wenn es an der Reihe ist. Die *Post* muß 1 MT pro Runde abgeben (zahlbar von ihr selbst, der sie kontrollierenden Gruppe oder ihrer Illuminati).

Alle Illuminati und einige der gesellschaftlichen Gruppen verfügen über besondere Fähigkeiten, die jeweils auf der Karte angegeben sind. Es gibt zwei Arten dieser besonderen Fähigkeiten - solche, die individuell mit einer bestimmten Gruppe zusammenhängen und jene, die bei jedem Versuch, etwas bestimmtes zu tun, der gesamten Machtstruktur einen Bonus verleihen.

Besondere Fähigkeiten

Die Gruppen, die bei »jedem Versuch«, etwas bestimmtes zu tun, einen Bonus haben, machen die gesamte Machtstruktur mächtiger, denn der Bonus kommt immer zum Tragen, unabhängig davon, mit welcher seiner Gruppen man etwas tut.

Ein Beispiel: Die Rocker haben »+2 auf jeden Versuch, jegliche Gruppe zu zerstören«. Wer die Rocker kontrolliert, erhält bei jedem Versuch, eine andere Gruppe zu vernichten, einen Bonus von »+2« - und zwar unabhängig davon, mit welcher seiner Gruppen er das versucht. (Dieser Bonus von +2 wirkt sich übrigens auf das Würfelergebnis aus - siehe auch unter »Angriffe« ab Seite 8). Diese besondere »zerstörerische« Fähigkeit erlangt man, sobald man die Kontrolle über die Rocker hat, und man verliert sie wieder, wenn man die Rocker verliert.

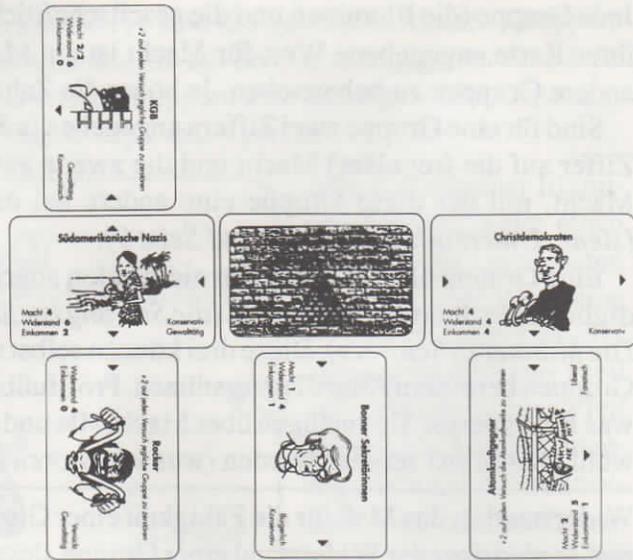
Andere besondere Fähigkeiten betreffen nur die Gruppe selbst, und man kann diese Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn man etwas mit dieser Karte unternimmt. Auf die Möglichkeiten anderer Gruppen, etwas zu tun, hat diese besondere Fähigkeit keinen Einfluß. Die meisten dieser Fähigkeiten sind eindeutig und bedürfen keiner Erklärung; generell kann man nach den Anweisungen auf der Karte vorgehen.

Noch ein Beispiel: Die Mafia hat einen Bonus von »+3 für die direkte Kontrolle jeder kriminellen Gruppe«. Diesen Bonus kann man bei dem Versuch einsetzen, mit der Mafia die Kontrolle über eine kriminelle Gruppe zu erlangen. Für einen Versuch, eine kriminelle Gruppe mit einer anderen Karte als der Mafia zu übernehmen, ist es ohne Belang, ob man die Mafia besitzt. Man sollte aber bedenken, daß ein Bonus wie dieser zusätzlich zu jedem anderen Bonus gilt, den eine Gruppe z.B. aufgrund ihrer Gesinnung erhält. Die Mafia hätte also auch einen Bonus von »+4« für die Kontrolle anderer krimineller Gruppen, weil ihre eigene Gesinnung kriminell ist (siehe Seite 9), also einen Gesamtbonus von »+7« für die Kontrolle anderer krimineller Gruppen!

Natürlich sind weder Rocker noch Mafia vorbildliche Beispiele. Aber nähme man die Pfadfinder oder das Bundeskriminalamt, so könnten die Rocker und Mafiosi zu Recht behaupten, daß auch die beiden keine so guten Beispiele wären.

Abbildung 3:
Eine typische
Machtstruktur

Das Zentrum jeder Machtstruktur bildet stets die Illuminati-Karte. Jeder Spieler beginnt mit einer der neun Illuminati-Karten; sie sind alle unterschiedlich und weisen jeweils besondere Fähigkeiten auf. In nebenstehendem Beispiel kontrollieren die Bayerischen Illuminati drei Gruppen unmittelbar: die Christdemokraten, die Bonner Sekretärinnen und die Südamerikanischen Nazis. Die Südamerikanischen Nazis kontrollieren ihrerseits zwei Gruppen: den KGB und die Rocker. Die Christdemokraten kontrollieren nur eine Gruppe: die Atomkraftgegner.



Die Christdemokraten kontrollieren nur eine Gruppe: die Atomkraftgegner.

An dieser Stelle erscheint es angebracht, noch einmal ausdrücklich darauf hinzuweisen, daß ILLUMINATI ein satirisches Spiel ist. Natürlich können die Christdemokraten nicht die Atomkraftgegner kontrollieren. Oder doch?

Aktionen (reguläre)

Es gibt vier Arten von (regulären) Aktionen: Angriff, MT-Transfer, Umpositionierung und Abgabe einer Gruppe. Jede Aktion muß abgeschlossen sein, ehe eine neue Aktion begonnen werden darf. Ein Spieler kann sich auch dafür entscheiden, gar keine Aktionen zu unternehmen und stattdessen lieber 5 MT für sein Illuminati-Vermögen zu kassieren. Aktionen können nicht für spätere Runden aufgehoben werden.

Angriffe

Die wichtigsten Aktionen bei ILLUMINATI sind die Angriffe. Bei einem Angriff setzt eine Gruppe ihre Macht (und eventuell ihre Megataler) ein, um die Kontrolle über eine andere Gruppe zu gewinnen, sie zu neutralisieren oder zu zerstören.

Die Illuminati können selbst angreifen, jedoch nicht angegriffen werden. Außer den UFOs kann keine Illuminati mehr als einen Angriff pro Runde durchführen.

Angriff mit der Absicht zu Kontrollieren

Dieser Angriff kann gegen jede andere im Spiel befindliche Gruppe geführt werden, außer gegen Illuminati oder Gruppen, die der Spieler bereits selbst kontrolliert. Die angreifende Gruppe muß mindestens einen Auswärts-Pfeil auf ihrer Karte frei haben. Hat eine Gruppe keinen Auswärts-Pfeil frei (sei es, daß alle bereits besetzt oder durch andere Gruppen blockiert sind), kann sie nicht versuchen, die Kontrolle über eine neue Gruppe zu gewinnen.

Um anzugreifen, erklärt der Spieler, welche Gruppe angreift, welche angegriffen wird und mit welcher Absicht dies geschieht.

Beispiel: »Meine Bayern versuchen, die Kontrolle über das Finanzamt zu erlangen.« oder »Die Mafia greift mit Unterstützung der Post die Brauereien an, um sie zu kontrollieren.«

Der Erfolg des Angriffs wird durch einen Wurf mit den beiden Würfeln bestimmt (die beiden Augenzahlen werden dabei zusammengezählt). Welche Augenzahl für einen erfolgreichen Angriff nötig ist, errechnet man, indem man den Widerstandswert der verteidigenden Gruppe vom Machtwert der angreifenden Gruppe abzieht.

Beispiel: Greift eine Gruppe mit einer Macht von 6 eine mit einem Widerstand von 2 an, gelingt ihr der Angriff mit einer Augenzahl von 4 oder weniger. Wenn Macht 10 ebenfalls Widerstand 2 angreift, gelingt der Angriff mit 8 oder weniger, was eine erheblich bessere Chance ist.

Automatischer Fehlschlag

Bei einer Augenzahl von »11« oder »12« schlägt jeder Angriff automatisch fehl. Das ist unabhängig von den daran beteiligten Machtwerten und möglicherweise eingesetzten Megatalern der Fall. Gegen Patzer hilft halt auch kein Schwarzgeld.

Alle Illuminati und einige gesellschaftliche Gruppen verfügen über übertragbare Macht. Hat eine Gruppe zwei durch einen Schrägstrich getrennte Angaben für Macht, z.B. 5/2, dann bezieht sich die zweite Zahl auf ihre übertragbare Macht.

Führt eine Gruppe in einer Runde selbst keinen Angriff aus, so kann sie ihre übertragbare Macht einmal pro Runde dazu verwenden, eine beliebige andere Gruppe aus ihrer Machtstruktur beim Angriff zu unterstützen (dies zählt nicht als Aktion).

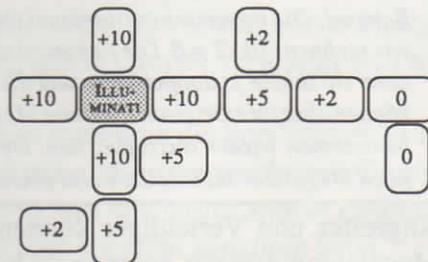
Ein Angriff kann durch die übertragbare Macht beliebig vieler Gruppen unterstützt werden. Jede Gruppe darf jedoch in einer Runde nur einmal an einem Angriff teilnehmen. (Ausnahme: die UFOs, die zweimal pro Runde angreifen dürfen.)

Beispiel: Eine Gruppe mit Macht 6, die von einer Gruppe mit einer übertragbaren Macht von 4 unterstützt wird, greift eine Gruppe mit einem Widerstand von 3 an. Der Angreifer verfügt dann über eine Gesamtmacht von 10 und muß 7 oder weniger würfeln, um erfolgreich zu sein.

Wenn ein Angriff angekündigt wird, muß alle übertragbare Macht, die an dem Angriff beteiligt sein soll, mit angekündigt werden, und zwar noch ehe Megataler zur Unterstützung eingesetzt werden (siehe unten). Während des Angriffs darf keine übertragbare Macht mehr hinzugezogen werden.

Die Gesinnung der Gruppe, die ihre übertragbare Macht zur Verfügung stellt, spielt keine Rolle.

Wird eine Gruppe bereits von einem Gegner kontrolliert, ist es schwieriger, sie zu übernehmen. Je näher sie einer Illuminati-Karte ist, desto höher ist der Bonus, den sie auf ihren Widerstand erhält. Wie man auf nebenstehender Abbildung sehen kann, erhält eine den Illuminati direkt benachbarte Gruppe einen Bonus von +10! Befindet sich zwischen ihr und den Illuminati eine Gruppe, beträgt der Bonus +5. Liegen zwei Gruppen dazwischen, ist der Bonus noch +2. Weiter entfernt liegende Gruppen erhalten keinen Bonus. Wertvolle Gruppen sollten also möglichst nahe bei den Illuminati liegen!



Die Gesinnungen der beiden Gruppen (Angreifer und Angegriffener) haben ebenfalls Auswirkungen auf einen Angriff. Identische Gesinnungen vereinfachen die Kontrollübernahme, entgegengesetzte Gesinnungen erschweren sie. Bei Gruppen mit identischer Gesinnung wird die tatsächliche Macht des Angreifers um je +4 erhöht. Haben die Gruppen entgegengesetzte Gesinnungen, wird der Widerstand des Verteidigers um je +4 erhöht.

Beispiele: Die Kubanischen Flugzeugentführer (konservativ, kommunistisch) versuchen, die Kontrolle über die Versicherungskonzerne (liberal, regierungstreu) zu erlangen. Durch die beiden entgegengesetzten Gesinnungen erhöht sich der Widerstand der Versicherungskonzerne von respektablen 4 um 8 (zweimal +4) auf stolze 12. Greifen die Kubaner stattdessen jedoch die Christdemokraten (konservativ) an, sinkt deren Widerstand auf 0, weil diese die gleiche Gesinnung haben.

Die besondere Fähigkeit, über die einige Gruppen verfügen, hilft bei deren Angriffen oder der Verteidigung gegenüber bestimmten Gruppen. Alle diese Fähigkeiten sind jeweils auf der Karte angegeben.

Ein Angreifer kann seine Chancen verbessern, indem er bei einem Angriff kräftig Megataler einsetzt. (Klar, Schwarzgeld regiert die Welt - ein schlüssiger Beweis, daß ILLUMINATI ein lebensnahes, erzieherisches Spiel ist.) Jeder eingesetzte Megataler erhöht die Macht pro Angriff um 1. Ehe Megataler bei einem Angriff eingesetzt werden dürfen, muß zunächst jegliche »übertragbare Macht«, die man einsetzen will, angekündigt werden. Also: Erst Macht, dann Megataler!

Die Megataler für einen Angriff können entweder aus dem Vermögen der angrei-

Unterstützte Angriffe

Position in der Machtstruktur

Abbildung 4:
Widerstandsbonus
aufgrund der Position
innerhalb der
Machtstruktur

Auswirkung der Gesinnungen

Besondere Fähigkeit

Einsatz von Megatalern bei einem Angriff

fenden Gruppe oder aus dem Vermögen der eigenen Illuminati stammen. Andere Gruppen der Machtstruktur können keine Megataler investieren, um damit Angriffe zu unterstützen (können aber in der 1. Aktion MT zu den Illuminati transferieren).

Beispiel: Die kubanischen Flugzeugführer fürchten (zu Recht), daß sie es nicht schaffen würden, die Versicherungskonzerne zu übernehmen, weil sie bei ihrem Angriff nicht von anderen Gruppen unterstützt werden und sie somit vor dem Würfeln -8 überwürfeln müßten. Also setzen sie 18 MT ein. Nun müssen sie 10 oder weniger würfeln, was wesentlich einfacher ist.

Wenn die zum Erfolg notwendige Augenzahl einmal bei 10 liegt, hat es keinen Zweck, weitere Megataler einzusetzen; 11 oder 12 Augen bedeuten, wie wir ja schon auf Seite 8 lesen konnten, immer einen Fehlschlag. Trotzdem können zusätzliche Megataler oder Macht (zu einem anderen Zeitpunkt) nützlich sein. Wenn ein Angreifer z.B. so viel Megataler und Macht einsetzt, daß er den Widerstand seines potentiellen Opfers um 20 überschreitet, müßte der Verteidiger 20 MT aufwenden, um die Augenzahl des Angreifers wieder auf 0 zu drücken!

Einsatz von Megatalern zur Verteidigung

Wenn die verteidigende Gruppe bereits kontrolliert wird, kann der Verteidiger einen Angriff kontern, indem er jene Megataler einsetzt, die auf der angegriffenen Gruppe bzw. Karte liegen. Der Widerstand für diesen Angriff erhöht sich dann für jeden aus dem Vermögen der verteidigenden Gruppe eingesetzten MT um 2 und um je 1 pro MT aus dem Vermögen seiner Illuminati. Andere Gruppen können sich bei dieser Art der Abwehr finanziell nicht beteiligen. Alle eingesetzten Megataler werden sofort in die Bank einbezahlt.

Beispiel: Die Bayerischen Illuminati (Macht 10) greifen die Feministinnen (Widerstand 2) an; wir rechnen: $10 - 2 = 8$. Die Feministinnen haben 3 MT. Sie setzen alle drei (sprich: sechs MT, denn sie zählen ja doppelt) ein, und die Bayern müssen nun statt einer 8 schon eine 2 würfeln, können aber ihrerseits auch weitere Megataler einsetzen, um die eingesetzten Megataler der Feministinnen wieder auszugleichen. Der Spieler der Feministinnen kann natürlich ebenfalls noch Megataler seiner Illuminati einsetzen, die aber nur einfach zählen.

Fortgesetzter Einsatz von Megatalern

Angreifer und Verteidiger können sich gegenseitig überbieten und immer mehr Megataler einsetzen, solange sie können und wollen. Wenn beide Spieler ihre Einsätze nicht mehr erhöhen wollen, wird gewürfelt, um den Ausgang des Angriffs zu ermitteln. Denken Sie daran: 11 oder 12 Augen bedeuten automatisch Fehlschlag, gleichgültig, wieviele Megataler oder Macht eingesetzt wurde.

Ergebnisse eines Angriffs

Schlägt der Angriff fehl, bleibt die verteidigende Gruppe auf ihrem Platz.

Ist ein Angriff zur Kontrolle erfolgreich, gilt die Zielgruppe als übernommen und wird der Machtstruktur des Angreifers einverleibt. Sie wird an die Gruppe angelegt, von der sie erobert wurde, und zwar so, daß ihr Einwärts-Pfeil an einem Auswärts-Pfeil des Angreifers zu liegen kommt. Es spielt keine Rolle, ob eine Karte horizontal, vertikal oder auf dem Kopf liegt, solange die Pfeile richtig aneinanderstoßen (siehe auch Abbildung 3 auf Seite 8).

Falls die eroberte Gruppe andere Gruppen kontrollierte, werden diese ebenfalls mit erobert. Werden sie in die Machtstruktur des Angreifers eingegliedert, sollten sie im Verhältnis zu der kontrollierenden Gruppe den gleichen Aufbau wie ursprünglich beibehalten. Ist das nicht möglich, weil sie mit Karten überlappen, die bereits im Besitz des Angreifers waren, so dürfen die neuen, überlappenden Karten umarrangiert werden, müssen dabei aber weiter unter der Kontrolle der ursprünglichen Gruppe bleiben. Neue Gruppen, die auch dann noch nicht in die Machtstruktur eingebaut werden können, müssen fallengelassen werden und werden zu Unkontrollierten Gruppen.

Die Hälfte der Megataler (abgerundet) aus dem Gruppenvermögen der eroberten Gruppe, geht mit ihr an den neuen Eigentümer, der Rest fällt an die Bank zurück.

Die angreifende Gruppe kann sofort ihr ganzes oder einen Teil ihres Vermögens

an jene Gruppe überweisen, die sie gerade erobert hat. Dies gilt dann nicht als einzelne Aktion, sondern zählt noch zum Angriff. Eine solche Überweisung ist oft sinnvoll, entweder um die neue Gruppe vor einem Angriff zu schützen, oder um sie für einen eigenen Angriff auszustatten.

Ist die erste Aktion eines Spielers ein Angriff, und dieser schlägt fehl, so kann der Spieler dieselbe Gruppe in seiner zweiten Aktion erneut angreifen. Dieser Angriff kann jedoch nicht mit der gleichen Gruppe wie zuvor durchgeführt werden, da keine Gruppe (mit Ausnahme der UFOs) zweimal pro Zug angreifen darf.

Eine neu erworbene bzw. eroberte Gruppe kann im gleichen Zug, in dem sie erobert wurde, schon selbst angreifen.

Ein Angriff mit der Absicht, eine Gruppe zu neutralisieren, ist regeltechnisch einem Kontrollangriff gleichzusetzen - mit folgenden Abweichungen:

- 1** Es können nur solche Gruppen angegriffen werden, die bereits von einem anderen Spieler kontrolliert werden - keine neutralen Gruppen.
- 2** Der Angreifer erhält einen zusätzlichen Bonus von +6 (für die Tatsache, daß es ein Angriff zur Neutralisierung - und nicht zur Kontrolle ist).
- 3** Wenn der Angriff erfolgreich ist, werden die angegriffene Gruppe und alle von ihr kontrollierten Gruppen in den Bereich der »Unkontrollierten Gruppen« gelegt. Ihre gesamten Vermögen fallen an die Bank zurück.

Ein Angriff mit der Absicht, eine Gruppe zu zerstören, ist regeltechnisch einem Kontrollangriff gleichzusetzen - mit folgenden Abweichungen:

- 1** Statt »Macht minus Widerstand« wird vom Angreifer »Macht minus Macht« gewürfelt. Anders ausgedrückt, die angegriffene Gruppe verteidigt sich mit ihrer Macht und nicht mit ihrem Widerstand.

Einige Gruppen haben keine Macht - sie können nur durch die Sonderkarte »Flüsterkampagne« zerstört werden. Denn jene Faktoren, die eine machtlose Gruppe davon abhalten, sich ausreichend zu organisieren, um wiederum andere Gruppen kontrollieren zu können, führen auch dazu, daß man sie nicht zerstören kann.

- 2** Unterschiedlich gesinnte Gruppen können einander einfacher zerstören. Ein Zerstörungsangriff erhält einen Bonus von +4 für jede entgegengesetzte Gesinnung und entsprechend -4 für jede identische Gesinnung.
- 3** Eine Gruppe braucht keinen freien Kontrollpfeil, um einen Zerstörungsangriff durchzuführen (denn die angegriffene Gruppe soll ja nicht angelegt werden).
- 4** Hat der Angriff Erfolg, geht die Zielgruppe in den Stapel mit den »zerstörten Gruppen«. Alle Gruppen, die an dieser Karte anlagen, werden bei einem erfolgreichen Zerstörungsangriff allerdings nicht zerstört, sondern nur zu Unkontrollierten Gruppen. Eine zerstörte Gruppe kann nur durch die Sonderkarte »Pressekampagne« wiederbelebt werden.
- 5** Man kann versuchen, eine Gruppe zu zerstören, die man selbst kontrolliert. In diesem Fall bietet die Nähe der Zielgruppe zu den Illuminati keinen Schutz. Keine Gruppe darf sich jedoch selbst angreifen oder versuchen, sich zu zerstören.

**Angriff mit der
Absicht zu
Neutralisieren**

**Angriff mit der
Absicht zu
Zerstören**

Glauben Sie nichts von dem, was Sie über die Illuminati lesen. Es ist alles wahr. Um die *Principia Discordia* zu zitieren: »Alle Dinge sind wahr ... auch die falschen.«

Eingreifen

Jeder Spieler kann einen anderen beim Angriff oder bei der Verteidigung einer Gruppe unterstützen. Dazu muß er erklären, wen er unterstützen will und dann entsprechend Megataler beisteuern (die aber nur aus dem Vermögen seiner Illuminati kommen dürfen). Diese Megataler gehen an die Bank. Jeder eingesetzte Megataler wirkt sich mit 1 zusätzlichen Punkt pro MT auf die Augenzahl aus.

Privilegierte Angriffe

Ein Angreifer kann verhindern, daß ein anderer eingreift, indem er einen »privilegierten Angriff« erklärt. Dafür muß er eine seiner Sonderkarten abgeben. Diese Karte wird dann für die gesamte Dauer des Spiels beiseite gelegt; der Text der Sonderkarte wird ignoriert und kommt nicht zum Tragen.

Der Spieler muß seinen Angriff sofort als »privilegiert« ankündigen. Niemand darf bei einem privilegierten Angriff eingreifen.

Ein privilegierter Angriff kann nur durch die Sonderkarte »Einmischung« durchbrochen werden. Geschieht das, kann dieser Angriff (in diesem Zug!) nicht erneut zu einem »privilegierten« erklärt werden.

Die Bayerischen Illuminati haben die besondere Fähigkeit, einen Angriff pro Runde gegen Zahlung von 5 MT aus ihrem Illuminati-Vermögen als »privilegiert« zu erklären. Wenn dieser Spieler seine besondere Fähigkeit einsetzen will, muß er dies bei der Ankündigung seines Angriffs erklären und 5 MT an die Bank zahlen.

Abbruch eines Angriffs

Hat ein Spieler einen Angriff angekündigt, kann er sich noch anders besinnen und ihn abbrechen - aber nur solange er noch keine Megataler eingesetzt hat. Sobald er Megataler aus seinem Vermögen entnimmt und es in die Bank einzahlt, ist der Angriff bindend. Er muß dann ausgeführt werden und zählt als (reguläre) Aktion.

Setzt der Angreifer keine Megataler ein, ist der Angriff aber auch dann bindend, wenn entweder ein anderer Spieler Megataler einsetzt (ob für oder gegen ihn) oder wenn der Angreifer würfelt.

Megataler-Transfer

Eine Gruppe kann - als eine Aktion - eine beliebige Megatalersumme an eine benachbarte Gruppe transferieren - entweder an eine Gruppe, die sie kontrolliert, oder an eine Gruppe, von der sie kontrolliert wird.

Ein Spieler kann zwei Transfer vornehmen, wenn er am Zug ist (*siehe »Spielablauf«, Seite 5*). Wenn nötig, kann er aber auch Megatalerüberweisungen als reguläre Aktionen durchführen. Durch aufeinanderfolgende Transfer können Megataler in einer Runde damit über 2 bis maximal 4 Gruppen hinweg transferiert werden.

Umpositionierung einer Gruppe

Eine Aktion ist es auch, wenn ein Spieler seine Machtstruktur neu organisiert, indem er eine Gruppe an einen anderen freien Auswärts-Pfeil anlegt. Der neue Kontrollpfeil kann zur selben Gruppe gehören wie der ursprüngliche Pfeil oder zu irgendeiner anderen Gruppe der eigenen Machtstruktur. Jede Gruppe, die von der umpositionierten Gruppe kontrolliert wird, wird ebenfalls mit verlegt, wie auch die von diesen Gruppen kontrollierten Gruppen usw.

Karten dürfen sich nicht überlappen. Wenn das Umpositionieren einer Gruppe dazu führen würde, daß die von ihr kontrollierten Gruppen (oder deren Untergruppen) sich überlappen, dann dürfen sie auch an andere Kontrollpfeile angelegt werden, solange sie weiterhin von derselben Gruppe kontrolliert werden.

Eine untergeordnete Gruppe, für die sich ein Überlappen nicht vermeiden läßt, ist rettungslos verloren. Na ja, fast, denn diese und möglicherweise von ihr kontrollierte Gruppen werden (zunächst) wieder zu Unkontrollierten Gruppen.

Vielleicht stecken die Illuminati hinter diesem Spiel.
Ganz bestimmt sogar - sie stecken, per definitionem,
hinter allem.
Robert Shea

Einige Dinge dürfen bevor, während oder nach den beiden (regulären) Aktionen ausgeführt werden, wenn ein Spieler am Zug ist, ohne dabei als eigentliche (reguläre) Aktion zu zählen. Sie werden daher als »freie Aktionen« bezeichnet. Zu diesen freien Aktionen gehören:

Abstoßen einer Gruppe - Die Gruppe wird aus der Machtstruktur entfernt und zu den anderen Unkontrollierten Gruppen gelegt. (Zumeist wird es sich dabei um solche Gruppen handeln, die für »attraktivere« Platz machen müssen.)

Aufpassen - alle Untergruppen werden dabei ebenfalls wieder Unkontrolliert!

Geschenke & Geschäfte - siehe unten

Ausspielen einer Sonderkarte - folgen Sie einfach den leichtverständlichen Anweisungen auf der Karte. Achtung - Ausnahme: Der Einsatz der Sonderkarte »Bestechung« gilt als eine reguläre und nicht etwa als eine freie Aktion!

(Megataler zählen - Jeder Spieler darf jederzeit die Megataler zählen, die auf seinen Gruppen liegen.)

Hinweis: Man kann sich aber auch (wie es die amerikanischen Regeln vorschlagen) vor dem Spiel darauf einigen, daß Schwarzgeld zählen eine freie Aktion ist. In diesem Fall gilt auch ein striktes Buchführungsverbot: Man darf sich keine schriftlichen Notizen über seinen aktuellen Vermögensstand machen.

Megataler oder Sonderkarten können jederzeit verschenkt, getauscht oder verkauft werden. Ausnahme: Wenn bereits ein »privilegierter« Angriff erklärt wurde, dürfen die anderen Spieler keine Transaktionen mehr vornehmen, die auf diesen Angriff Einfluß haben können. Megataler müssen von einer Illuminati-Karte kommen und an eine andere Illuminati-Karte gehen. Zwischen den gesellschaftlichen Gruppen dürfen keine Megataler-Transaktionen durchgeführt werden.

Gruppen können dagegen nicht »mal einfach so zwischendurch« getauscht werden: Eine kontrollierte Gruppe kann nur dann abgegeben werden, wenn der sie besitzende Spieler am Zug ist, und dies gilt als (reguläre) Aktion. Ihre Untergruppen wie auch deren sämtliche Vermögen müssen ebenfalls mit abgegeben werden. Man kann jedoch keinem Spieler eine Gruppe aufzwingen, die er nicht haben will.

Derjenige Spieler, der die Gruppe bekommt, muß sie und ihre Untergruppen sofort in seine Machtstruktur einbauen, ebenso wie das bei umpositionierten oder eroberten Gruppen der Fall ist. Können dabei Überlappungen nicht vermieden werden, so werden alle überlappenden Gruppen zu Unkontrollierten.

Alles (Gruppen, Sonderkarten oder Megataler) kann verkauft, getauscht oder verkauft werden. Das gilt als Geschenk oder Geschäft (siehe oben), und unterliegt den entsprechenden Regeln.

Wenn zwei Spieler sich auf ein Tauschgeschäft einigen, ist das Abkommen verbindlich, wenn der Austausch sofort durchgeführt wird. Ein Abkommen ist allerdings nicht verbindlich, wenn eine sofortige Leistung gegen eine zukünftige Leistung getauscht werden soll...

Beispiel: Der Spieler der Atlanter schlägt dem Spieler der Jünger Cthulhus folgendes Geschäft vor: »Wenn du mir jetzt die Pfadfinder gibst, bekommst du von mir dafür 20 MT auf die Hand.« Geben die Jünger ihm dann die Pfadfinder, müssen die Atlanter die versprochenen 20 MT auch sofort zahlen. Bieten die Atlanter jedoch hinterhältig an: »Wenn du mir jetzt die Pfadfinder gibst, bekommst du von mir in der nächsten Runde 20 MT.«, und die vertrauensvollen Jünger geben ihnen die Karte auch, können die Atlanter in der nächsten Runde nicht dazu gezwungen werden, ihr Versprechen einzuhalten und ihre Schuld zu zahlen (es sei denn, sie wollen es)!

Spieler, die sich nicht an Versprechen halten, haben damit zwar unter Beweis gestellt, daß sie die Regeln verstanden haben, müssen aber auch damit rechnen, von dem Moment an entsprechend behandelt zu werden. Einen Regelverstoß haben sie dadurch jedoch nicht begangen.

Freie Aktionen

Geschenke & Geschäfte

Abgabe von Gruppen

Tauschgeschäfte und Verkäufe

Drohungen, offene und geheime Absprachen

Jede Absprache zwischen Spielern, ob geheim oder offen, ist erlaubt, solange sie nicht die Regeln des Spiels verletzt. Offene Absprachen haben den Vorteil des Einschüchterns von Dritten, geheime wiederum das Überraschungsmoment auf ihrer Seite, wenn sie bekannt werden. Einige Vorschläge hierzu finden sich unter dem Stichwort »Verhandlungen« bei den Strategietips auf Seite 18.

Es ist insbesondere völlig legal, wenn man versucht, einen Gegner durch (falsche oder ehrlich gemeinte) Versprechungen oder Drohungen von seinen Vorhaben abzubringen. Man könnte sogar behaupten, daß das sehr zur Unterhaltung beiträgt.

Sonderkarten

Jede Sonderkarte ist für den Spieler, der sie zieht, von Vorteil. Sonderkarten werden verdeckt aufbewahrt, können aber auch offen zur Schau gestellt werden. Die Entscheidung darüber liegt im Ermessen jedes Einzelnen und sollte situationsbedingt getroffen werden. Sonderkarten können jederzeit getauscht, verkauft oder abgegeben werden; das gilt als freie Aktion.

Jede Sonderkarte darf nur einmal benutzt werden; manche dürfen zu jedem beliebigen Zeitpunkt eingesetzt werden, andere nur als Teil einer bestimmten Aktion. Nachdem eine Karte benutzt wurde, wird sie aus dem Spiel genommen.

Jede Sonderkarte kann auch dazu verwendet werden, einen »privilegierten Angriff« zu erklären (*siehe Seite 12*). Doch nur die Karte »Maulwurf« kann einen privilegierten Angriff wieder aufheben.

Falls zwei Karten gespielt werden, die einander widersprechen (z.B. »Attentat« und »Murphys Gesetz«), gilt die jeweils zuletzt ausgespielte Karte.

Ausscheiden eines Spielers

Nach den Grundregeln ist es nicht möglich, daß ein Spieler ausscheiden muß, denn schließlich sollen alle ihren Spaß haben, auch diejenigen, die lieber zuschauen als handeln. Wer Spiele nicht mag, in denen man nicht ausscheiden kann, findet in den Ausbauregeln auf Seite 16 eine entsprechende Regel.

Ausstieg aus dem Spiel

Steigt ein Spieler freiwillig (oder weil er sonst die letzte Bahn verpaßt) aus dem Spiel aus, werden seine Gruppen unkontrolliert und ihre Vermögen fallen an die Bank zurück. Seine Illuminati werden aus dem Spiel genommen.

Gewinn des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende eines Zuges (seines eigenen *oder* eines anderen Spielers) seine Siegbedingung erfüllt. Falls zwei oder mehr Spieler gleichzeitig ihre Siegbedingungen erfüllen - wunderbar! Sie teilen sich den Sieg, indem sie die Welt unter sich aufteilen und sind fortan gute Freunde (wenn sie nicht gerade darüber sauer sind, daß der andere auch gewonnen hat).

Die normalen Siegbedingungen sind für alle Spieler gleich: Sie müssen die Kontrolle über eine bestimmte Anzahl von Gruppen erlangen. Diese Anzahl hängt davon ab, wieviele Spieler zu Beginn des Spiels teilnehmen. Bei 2-3 Spielern sind das einschließlich der Illuminati) 13 Gruppen, bei 4 Spielern 12, bei 5 Spielern 10, bei 6 Spielern 9 und bei 7-9 Spielern 8 Gruppen. Steigt ein Spieler aus oder scheidet er aus (Ausbauregel!), ändert sich die Anzahl der zum Gewinn benötigten Gruppen dadurch nicht.

Die Sonderziele sind eine andere Möglichkeit, zu gewinnen. Das Sonderziel ist für jeden Spieler anders und stellt ein bestimmtes Ziel oder Vorhaben der jeweiligen Illuminati dar. Ein Spieler kann am Ende jeder Runde gewinnen, wenn er sein Sonderziel erreicht hat. Im Teil »Über die Illuminati« (Seiten 19-22) sind die jeweiligen Sonderziele aufgeführt. Außerdem sind die normalen Siegbedingungen sowie die Sonderziele zusätzlich auf dem Referenzblatt aufgeführt, so daß man sie jederzeit leicht einsehen bzw. nachschlagen kann.

Regeln? Was heißt hier Regeln! Regeln sind dazu da, daß man sie ändert.

Dieter S.

Einige Ideen und Vorschläge für Ausbauregeln

Die folgenden Ausbauregeln sollte man erst lesen, wenn man schon ein paar Mal ILLUMINATI gespielt hat. Mit diesen zusätzlichen Regeln kann man das Spiel variieren oder ergänzen. Zunächst sollte man nach und nach nur jeweils eine dieser Regeln hinzunehmen, damit sich alle Mitspieler daran gewöhnen können.

Erfahrungsgemäß spielen die meisten Gruppen auch noch nach Jahren nach den Grundregeln und nehmen höchstens eine oder zwei Varianten hinzu.

ILLUMINATI kann so knifflig und komplex gemacht werden, wie es den Spielern am besten gefällt. Denn wie bei fast allen Gesellschaftsspielen ist es nicht nur legitim, sondern ein Zeichen von Kreativität, die Regeln zu ändern - wenn man das so macht, daß das Spiel schließlich *allen* Spaß macht.

Eine ILLUMINATI-Runde dauert erfahrungsgemäß cirka 1 - 4 Stunden.

Für ein längeres Spiel wird einfach die Anzahl der Gruppen für die normale Siegbedingung erhöht. Für ein besonders langes Spiel kann man sowohl die normalen Siegbedingungen als auch die Sonderziele ignorieren und stattdessen so lange spielen, bis keine Unkontrollierten Karten mehr übrig sind; dann wird die gesamte Macht jedes Spielers zusammengezählt und jeweils 1 Punkt für jede Gruppe addiert. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Entsprechend sollte man für ein kürzeres Spiel die für den Sieg erforderliche Anzahl von Gruppen senken. Dabei ist es den Spielern belassen, die besonderen Siegbedingungen der jeweiligen Gruppen ebenfalls anzupassen.

Hinweis: Die Spieldauer hängt - neben der Anzahl der Mitspieler - größtenteils vom Spielstil der Gruppe ab: Manche Gruppen spielen durchschnittlich ein bis eineinhalb Stunden, während andere selbst mit drei Mitspielern mit Leichtigkeit auf fünf oder sechs Stunden kommen.

Eine einfache Methode, das Spiel zu variieren, liegt darin, die Reihenfolge abzuändern, in der die Spieler am Zug sind. Damit verlängert man im allgemeinen auch die Spieldauer. Es bieten sich folgende Methoden an:

Versetzte Reihenfolge: Eine Runde ist erst dann vorbei, wenn jeder Spieler einmal am Zug war. Die 1. Runde verläuft wie normal im Uhrzeigersinn: A, B, C, D, E. Bei der nächsten wird dann der erste Spieler übersprungen: B, C, D, E, A. Bei der dritten Runde wird wieder einmal weitersprungen: C, D, E, A, B, usw.

Der Witz liegt darin, daß ein Spieler nur gewinnen kann, wenn er seine Siegbedingungen am Ende einer *Runde* erfüllt hat. Dieses System sorgt für sehr lange Spiele und macht geteilte Siege attraktiver. Warnung: Es kann die ganze Nacht dauern ...

Zufällige Reihenfolge: Nachdem jeder Spieler einmal am Zug war, wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Wer die höchste Augenzahl hat, ist als nächster am Zug. Ein Spieler darf zweimal hintereinander an die Reihe kommen, aber nie dreimal. Jeder Spieler muß selbst darauf achten, wie oft er an der Reihe war, denn ein Spieler kann nicht zum Ausscheiden (ebenfalls eine Ausbauregel!) gezwungen werden, bevor er nicht dreimal am Zug war.

Versteigerte Reihenfolge: Ähnlich wie die zufällige Reihenfolge, nur daß nach dem Würfeln jeder Spieler seine Augenzahl durch Setzen von Megatalern erhöhen kann. Dieses Bieten wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler nicht mehr überboten wird und die gebotene Summe aus dem Vermögen seiner Illuminati zahlt. Unterlegene Bieter zahlen natürlich nichts, sondern beglückwünschen ihn nur zu seinem siegreichen Gebot (und ärgern sich insgeheim, daß *sie* es nicht geschafft haben).

Die Spieler können übrigens auch Megataler auf die Gebote anderer beisteuern - beispielsweise um als Zweiter an der Reihe zu sein. Wiederum darf ein Spieler zwar zweimal, aber nie dreimal hintereinander an die Reihe kommen.

Varierte Spieldauer

Varierte Reihenfolge

Versetzt

Zufällig

Versteigert

Geheime Sieg- bedingung

Geheime Illuminati

Alle Illuminati verfügen weiterhin über ihre besonderen Fähigkeiten (*wie 2 Angriffe pro Runde, freies Umverteilen von Megatalern etc.*), aber - außer den UFOs - hat keine Geheimgesellschaft mehr ihr bisheriges Sonderziel (*wie die Kontrolle über eine bestimmte Anzahl bestimmter Gruppen etc.*). Stattdessen wählt jeder Spieler ein Sonderziel aus der Liste und schreibt es auf - so wie die UFOs es normalerweise tun.

Jeder Spieler legt seine Illuminati-Karte verdeckt (mit der roten Seite nach unten) vor sich hin. So weiß nur der Spieler selbst, welche Illuminati er kontrolliert. Ein Spieler kann wie bisher die Macht, das Einkommen und die besondere Fähigkeit seiner eigenen Gruppe nutzen. Aber er ist weder gezwungen, seine ganze Macht einzusetzen, noch sein ganzes Einkommen zu kassieren - damit kann er die anderen verunsichern bzw. in die Irre zu führen. In dem Moment, wo er seine besondere Fähigkeit einsetzt, offenbart er sich jedoch und verrät sein wahres Ich.

Achtung: Wer beim Mogeln erwischt wird, scheidet aus!

Ist ein Spieler am Zug, kann er während der Aktionsphase eine Anschuldigung gegen einen anderen Spieler erheben (z.B.: »Ich glaube, daß du die Jünger Cthulhus bist.«) Diese Anschuldigung gilt dann als eine der beiden (regulären) Aktionen des Spielers und geht stets von den Illuminati selbst aus. Eine falsche Anschuldigung hat keine Wirkung, eine richtige Behauptung zwingt die identifizierten Illuminati, fortan offen weiterzuspielen.

Der Vorteil, unerkannt zu bleiben, besteht natürlich darin, daß die Siegbedingung eines Spielers den anderen verborgen bleibt. Wenn die UFOs identifiziert wurden, müssen sie zwar offen spielen, ihre wahren Ziele bleiben aber weiterhin verborgen!

In Redateurskreisen wird dabei regelmäßig folgende Alternative gespielt: Eine unerkannte Illuminati-Gruppe darf rechtmäßig ihre Macht und/oder ihr Einkommen um 1 Punkt zu hoch oder zu niedrig angeben, bis sie identifiziert wird.

Und noch einmal - wer hier beim Schummeln ertappt wird, scheidet aus!

Citadel-Variante

Ausscheiden

Nach den Grundregeln ist es nicht möglich, daß ein Spieler ausscheidet. Folgende Regelvariante läßt dies durchaus zu: Ein Spieler scheidet dann aus, wenn er zu irgendeinem Zeitpunkt nach der dritten Spielrunde keine andere Gruppe außer seinen Illuminati kontrolliert. Sein Schwarzgeld fällt dann an die Bank zurück, und er kann den Rest des Spiels damit verbringen, die anderen Spieler gegen denjenigen aufzuhetzen, der ihn eliminiert hat.

Wichtige Ausnahme: Zerstören die Jünger Cthulhus ihre letzte eigene Gruppe und erfüllen damit ihre Siegbedingung von acht zerstörten Gruppen, dann müssen sie selbst nicht ausscheiden, sondern gewinnen das Spiel!

Größere Spielrunden

Normalerweise werden nicht mehr als sechs Spieler an einer ILLUMINATI-Runde teilnehmen. Schließlich gibt es kaum Tische, an denen sieben und sogar neun Spieler bequem Platz haben, und man muß auch erstmal sechs oder gar acht andere dazu überreden, bei ILLUMINATI mitzumachen. Aber es gibt ja neun Illuminati-Karten. Primär sind diese dazu gedacht, Abwechslung ins Spiel zu bringen. Wenn aber tatsächlich alle neun benutzt werden sollen, muß man damit rechnen, daß eine Runde ILLUMINATI bis zu 3, wenn nicht gar 5 (oder 9? 10?) Stunden dauert.

Bei einem Spiel zu siebt sollte das Einkommen jeder Illuminati-Gruppe um 3 MT pro Runde erhöht werden. Bei acht und neun Spielern sollte das Einkommen um je 5 MT pro Runde erhöht werden.

Ein Spiel mit neun Teilnehmern ist wohl möglich und kann sogar sehr lustig sein, sollte aber an langen Wochenenden (Vorschlag: Freitag abend anfangen, sonst wird's knapp!), bzw. bei Spielertreffen oder ähnlichen Gelegenheiten angesetzt werden. Hier bietet sich übrigens dann auch die einmalige Gelegenheit, einen Vorstoß hinsichtlich einer Eintragung ins Guinness®-Buch zu unternehmen ...

Die durchaus reizvolle Variante, die es legal macht, zu Mogeln

Manche Fieslinge glauben, daß ILLUMINATI noch mehr Spaß macht, wenn nichts - nicht einmal die Bank - heilig ist. In dieser Spielvariante sind fast alle Formen des Mogelns erlaubt. Ausnahmen:

1. Man darf den Tisch nicht umwerfen oder Karten wegpusten.
2. Man darf keine gegnerische Machtstruktur durcheinanderbringen.
3. Man darf weder falsches Schwarzgeld noch zusätzliche Megataler aus anderen Spielen verwenden.
4. Man darf nicht beim Kassieren des Einkommens von der Bank mogeln, denn das würde die Dinge allzusehr verlangsamen.

Einschränkungen

Alles andere ist erlaubt! Jeder, der beim Mogeln erwischt wird, muß seine Mogelei rückgängig machen. Eine andere Strafe gibt es nicht.

Strafe

Vorschläge fürs Mogeln:

Vorschläge

1. Das Würfelergebnis versehentlich falsch ablesen ...
2. Aus der Bank klauen ... aber nicht während der Einkommensphase!
3. Falsche Auskünfte über die Macht- und Widerstandswerte der eigenen Gruppen geben. Anders ausgedrückt: Lügen.
4. Beim Mischen schummeln oder beim Abheben der eigenen Karte die nächste(n) anschauen.
5. Interessante Gruppenkarten, auf die andere sehnsüchtig warten, an sich nehmen und behaupten, daß man eine Sonderkarte gezogen hätte.
6. Man darf zwar keine gegnerischen Machtstrukturen durcheinanderbringen, aber wer sagt, daß man keine gegnerischen Karten austauschen darf ...

Wenn jemand mal vom Tisch aufsteht, geht alles!

Wir empfehlen, nur mit sehr guten Freunden nach den Mogelregeln zu spielen oder aber mit Leuten, die man nie wiedersehen will! Fnord.

Einige Tips zum Thema Strategie

Manchmal scheint es einfacher, sich für einen geteilten Sieg zu verschwören, als nach dem ganzen Kuchen zu greifen. Dabei sollte man aber durchaus darauf achten, wem man meint, trauen zu können!

Sieg teilen!

.....
Wenn ein Spieler den Raum verläßt, kann man sich wunderbar gegen ihn verschwören. Es gibt fast immer eine Möglichkeit, die eigene Position etwas zu verbessern und die seine etwas zu verschlechtern.

Verschwören!

.....
Mit jedem verhandeln! Es ist weniger wahrscheinlich, daß ein Gegner einen angreift, wenn er glaubt, man wollte mit ihm ein Abkommen treffen, das beiden zum Sieg verhilft.

Verhandeln!

.....
Um nicht angegriffen zu werden, sollte man stark genug wirken, um sich verteidigen zu können, aber auch wieder nicht so stark, daß man eine Bedrohung darstellt.

Stärke zeigen?!

.....
Ebenso wichtig wie die Verfolgung des eigenen Spielziels ist es, die Mitspieler ständig im Auge zu behalten und genau zu verfolgen, wie nahe jemand seiner Siegbedingung ist. Oft ist es ratsam, zunächst den Gegner in die Schranken zu verweisen, bevor man sich dann wieder um seinen eigenen Sieg kümmert.

Aufpassen!

.....
Falls man Sonderkarten besitzt, steigt die Wahrscheinlichkeit, daß man seine Siegbedingung erfüllen kann, wenn man an der Reihe ist.

Sonderkarten

.....
Man sollte keinesfalls darauf vertrauen, daß andere Spieler vor Gefahren warnen, denn vielleicht haben zwei Spieler ein geheimes Abkommen getroffen!

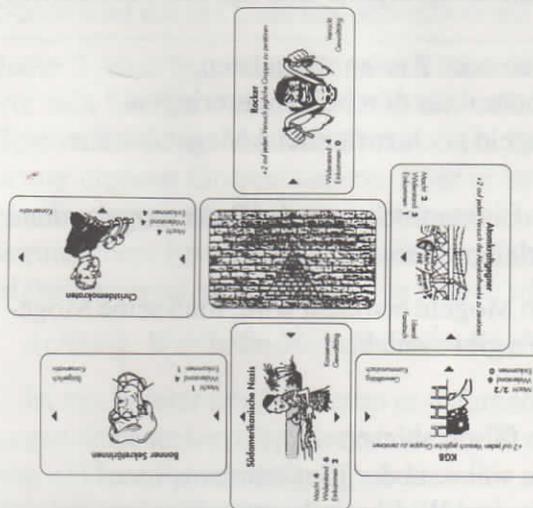
Vertrauen?

Der richtige Aufbau der Machtstruktur

Abbildung 5:
Schlechter Aufbau der Machtstruktur

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

Das bereits gezeigte Beispiel (Abbildung 3 auf Seite 8) ist eine gute Machtstruktur, da sie mehrere freie Kontrollpfeile enthält. Abbildung 5 zeigt eine andere durch-



aus legale Machtstruktur mit genau denselben Gruppen. Sie ist jedoch ziemlich schlecht, denn die Gruppen stehen einander im Weg, und obwohl die Illuminati noch über einen unbesetzten Kontrollpfeil verfügen, ist dieser Ausgangspfeil blockiert - durch die Atomkraftgegner. Die Bonner Sekretärinnen und Christdemokraten haben zwar noch unbesetzte Kontrollpfeile und können andere Gruppen übernehmen. Aber der noch freie Pfeil der Atomkraftgegner wird von den Illuminati blockiert. Der Spieler in diesem

Beispiel wird seine Machtstruktur über kurz oder lang umorganisieren müssen - und dabei vielleicht kostbare Zeit verlieren. Die Machtstruktur in Abbildung 3 dagegen kann frei erweitert werden. Man muß also gut aufpassen, wenn man Gruppen an- oder verlegt.

Man sollte unbedingt darauf achten, daß die eigene Machtstruktur ausbalanciert ist. Wenn alle Gruppen nach der dritten Runde von einem einzigen Illuminati-Kontrollpfeil abgehen, läuft man Gefahr, in einem einzigen Angriff ausgeschaltet oder zumindest spielentscheidend zurückgeworfen zu werden.

Verhandlungen

Abkommen bzw. Absprachen können offen oder im geheimen getroffen werden. Solche Abkommen könnten wie folgt aussehen:

1. Der Spieler, der das Finanzamt kontrolliert, erklärt sich bereit, auf die Steuern eines anderen zu verzichten, wenn dieser ihm als Ausgleich dafür verspricht, ihn nicht anzugreifen.
2. Ein Spieler sieht, daß ein anderer demnächst seine Siegbedingung erfüllen wird, wenn er nicht eingreift. Er kann sich damit einverstanden erklären, nicht einzugreifen, wenn er dafür etwas bekommt, das er für seine eigene Siegbedingung braucht, und er so an dem Sieg teilhaben kann.
3. Ein Spieler droht, eine wichtige Gruppe zu zerstören. Befürchtet man, es könnte ihm gelingen, könnte man noch versuchen, ihn zu bestechen (in diesem Fall wird Bestechung als Geschenk aufgefaßt), um ihn dazu zu bringen, lieber jemanden anders anzugreifen.
4. Zwei Spieler kommen überein, während des ganzen Spiels zusammenzuarbeiten, so daß sie gleichzeitig ihre Siegbedingungen erfüllen - natürlich kann einer der beiden plötzlich ein Messer im Rücken haben - im übertragenen Sinne wohlgermerkt!
5. Ein Spieler bietet Schwarzgeld dafür, daß jemand seinen Erzfeind angreift.
6. Zwei oder mehr Spieler bilden eine Koalition, um einen Rivalen zu Fall zu bringen, der dem Sieg zu nahe kommt.

Die gleichzeitige Eroberung von zwei oder mehr Gruppen

Es ist lebenswichtig, besonders wichtige Gruppen für die eigene Machtstruktur und jene Gruppen zu schützen, die viele Untergruppen kontrollieren - man verliert sonst viel, wenn einem eine dieser Gruppen - und damit vielleicht ein ganzer Arm abgenommen wird. Ebenso gilt: Ein Spiel kann durch einen zeitlich gut abgepaßten Schlag gegen eine Gruppe gewonnen werden, die mehrere andere Gruppen kontrolliert und gut in die eigene Machtstruktur paßt.

Informationen, Hinweise und Spieltips zu den Illuminati

Die folgenden Seiten sind all jenen gewidmet, die sich wundern, warum sie immer verlieren.

Sie enthalten neben allgemeinen Informationen über die Illuminati auch Spieltips für diese Geheimgesellschaften und ihre Gegner!

Die Atlanter

Die Überlebenden des versunkenen Kontinents. Außer der Tatsache, daß man sie gelegentlich bei billigen Science Fiction-Filmen im Hintergrund sieht, ist nur wenig über sie bekannt. Sie verfügen über arkane Kräfte und werden häufig unterschätzt.

Macht und Ziele: Die Atlanter streben den Frieden an, wenn auch nicht gerade mit friedlichen Mitteln ... Sie haben das Spiel gewonnen, wenn zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels insgesamt fünf friedliche Gruppen (aufgedeckt) im Spiel sind; d.h. sie müssen von den Atlantern oder einer anderen Illuminati-Gruppe kontrolliert werden, oder unkontrolliert sein). Für jede gewalttätige Gruppe, die die Atlanter zerstören, muß eine friedliche Gruppe weniger im Spiel sein. Wenn Sie also zum Beispiel zwei gewalttätige Gruppen zerstören, müssen nur noch drei friedliche Gruppen im Spiel sein. Somit haben die Atlanter auch gewonnen, wenn sie fünf gewalttätige Gruppen zerstören.

Die besondere Macht der Atlanter liegt darin, daß das Einkommen aller von ihrer Machtstruktur kontrollierten friedlichen Gruppen verdoppelt wird.

Für den Spieler der Atlanter: Sie besitzen viel Macht und ein gutes Einkommen. Ein guter Verbündeter kann das Bermuda-Dreieck sein, das eine friedliche Gruppe zum Sieg benötigt und diese auch entsprechend verteidigen wird. Die Gnome werden an den friedlichen Gruppen wenig Interesse haben, da diese nur ein geringes Einkommen haben - erwägen Sie ein Bündnis. Zwei friedliche Gruppen gilt es besonders zu schützen - die Schrebergärtner und die Karnevalisten, denn diese verfügen im Gegensatz zu den anderen über Macht und können somit zerstört werden, wobei die Karnevalisten besonders interessant sind, da sie über ein Einkommen von 3 verfügen (bzw. von 6!, wenn Sie sie kontrollieren!) Wenn keine friedlichen Gruppen auftauchen - es sind nur wenige im Spiel! - müssen Sie anfangen, gewalttätige Gruppen zu zerstören.

Für Gegenspieler der Atlanter: Unterschätzen Sie die friedliebenden Atlanter nicht und verhindern Sie, daß diese die Karnevalisten unter Kontrolle bringen! Wenn die Atlanter zwei friedliche Gruppen kontrollieren, ist Gefahr im Verzug. Wenn sie drei haben, kann es zu spät sein, um sie noch aufzuhalten! Versuchen Sie, die Karnevalisten und die Schrebergärtner zu zerstören, denn die anderen können nur mit der Sonderkarte »Flüsterkampagne« zerstört werden (und auch nur eine davon).

Die Bayerischen Illuminati

Auch bekannt unter dem Namen »Die alten erleuchteten Seher von Bayern«. Sie sind die historisch »echten« ursprünglichen Illuminati. Viele halten sie sogar für den Prototyp aller subversiven Geheimgesellschaften. Sie wurden dreimal von der Spanischen Inquisition angeklagt, aber jedesmal konnten ihre Geheimhaltungsgelübde sie vor dem Schlimmsten bewahren. 1776 hieß es, die Bayern hätten die Freimaurer unterwandert und planten, diese Organisation von innen her zu übernehmen.

Macht und Ziele: Das Ziel der Bayern ist pure Macht. Sie gewinnen, wenn sie Gruppen mit einer Gesamtmacht von 35 kontrollieren (ihre eigene Macht von 10 mitgerechnet). Sie sind raffinierter als die anderen Illuminati, und ihre besondere Fähigkeit gestattet ihnen, jedesmal, wenn sie am Zuge sind, gegen Zahlung von 5 MT einen privilegierten Angriff auszuführen.

Für den Spieler der Bayern: Sie verfügen über die größte Macht, ein gutes Einkommen und eine besondere Fähigkeit, die es anderen Spielern erschwert, sich gegen Sie zu verteidigen. Nutzen Sie diese besondere Fähigkeit! Darüber hinaus steht Ihre Siegbedingung in direktem Zusammenhang mit der Stärke Ihrer Machtstruktur. Wenn Sie Ihre Position im Spiel aufbauen, marschieren Sie also direkt Ihrem Sieg entgegen.

Ihre beste Strategie ist, unbeirrt aber konservativ zu spielen. Halt bayrisch. Schlagen Sie keine Kapriolen, und ärgern Sie Ihre Mitspieler nicht. Wenden sich Ihre Mitspieler gegen Sie, können sie Sie zu Fall bringen. Falls man Sie aber in Ruhe läßt, haben Sie gute Aussichten, stetig dem Sieg zuzuschreiten - oder zu einem plötzlichen Schlag auszuholen, der Ihnen einen ganzen Arm der Machtstruktur eines anderen und damit die nötigen Machtpunkte für den Sieg einbringt. Die begehrtesten Gruppen für die Bayern sind andere Gruppen mit großer Macht: die Mafia, die Internationale Kommunistische Verschwörung usw.

Für Gegenspieler der Bayern: Viel Glück! Die Bayern haben nämlich keine ausgesprochene Schwachstelle. Am besten beobachten Sie sie sorgsam und setzen auf die Angst der anderen Illuminati vor den mächtigen Bayern. Gemeinsam können Sie Ihren Gegner zu Fall bringen oder ihn wenigstens so schwach halten, daß er nicht gewinnen kann.

Das Bermuda-Dreieck

Schiffe versenken ist nur eine Nebenbeschäftigung dieser Leute. Ihre Philosophie ist es, ihre Kontrolle zu sichern, indem sie so viele verschiedene Arten von Gruppen wie nur möglich übernehmen. Sie verbreiten Furcht und hüllen sich in geheimnisvolles Dunkel, so daß es immer andere Gruppen sind, die die Verantwortung für alle diese unerklärlichen Vorfälle um ihr Hauptquartier vor der Küste von Florida übernehmen.

Macht und Ziele: Der Spieler des Bermuda-Dreiecks hat die Fähigkeit, seine Machtstruktur nach seinem Zug frei umzuorganisieren. Das Dreieck gewinnt mit einer Sammlung von mindestens je einem Exemplar der zehn verschiedenen Gesinnungen. Hat eine Gruppe mehrere Gesinnungen, zählt jede einzeln.

Für den Spieler des Bermuda-Dreiecks: Ihre Feinde werden Ihnen ständig auf die Karten schauen und Gesinnungen zählen. Wenn Sie erst einmal sechs oder sieben beisammen haben, werden sie es Ihnen schwer machen, an weitere zu kommen. Oft ist es für Sie am vernünftigsten, ein Abkommen mit einem der anderen Spieler zu treffen - ein Tausch, bei dem Sie drei oder vier Gruppen auf einmal erhalten und die so Ihren Gewinn besiegeln, und bei dem der andere von Ihnen bekommt, was er für seine Siegbedingung braucht. Alternativ sollten Sie versuchen, auf einen Schlag die fehlenden Gesinnungen zu holen, in dem Sie z.B. einen ganzen Seitenarm eines anderen erobern.

Von allen Illuminati haben Sie wahrscheinlich den meisten Nutzen von einem Abkommen. Pflegen Sie Ihre Kontakte und versuchen Sie, möglichst immer ein paar Megataler und ein oder zwei Sonderkarten übrig zu haben, mit denen Sie Ihre Verhandlungsposition stärken können.

Wenn Ihre Feinde andererseits wie besessen dabei sind, Ihre bereits gesammelten Gesinnungen zu zählen und Sie von Ihrem Sonderziel abzuhalten, versuchen Sie, mit einem Schlag einen regulären Sieg davonzutragen. Das funktioniert öfter als man zunächst denken mag, und Ihre Gegner werden Sie und besonders sich selbst dafür hassen, daß Ihnen das gelungen ist!

Die begehrtesten Gruppen für Sie sind jene mit einer Kombination verschiedener Gesinnungen: Die Intergalaktische Befreiungsfront ist der absolute Haupttreffer! Und die Meinungsforschungsinstitute können Ihnen zum Sieg verhelfen, indem sie im richtigen Moment die Gesinnung einer Gruppe ändern.

Für Gegenspieler des Bermuda-Dreiecks: Achten Sie vor allem darauf, daß das Dreieck nicht die Intergalaktische Befreiungsfront in die Hände bekommt. Suchen Sie sich eine relativ seltene Gesinnung (wie friedlich oder kommunistisch) und stellen Sie sicher, daß das Dreieck keinen Zugriff darauf hat. Die Zwieträchter werden helfen, verrückte Gruppen aus dem Umlauf zu ziehen, aber lassen Sie sie dabei nicht zu weit gehen!

Das Bermuda-Dreieck wird die Meinungsforschungsinstitute haben wollen. Sie müssen sie vor ihm sicherstellen.

Allgemein gilt: Beobachten Sie das Dreieck genau, aber konzentrieren Sie sich nicht einfach darauf, wieviele Gesinnungen es gesammelt hat. Achten Sie eher darauf, welche es noch benötigt. Wenn es immer noch friedliche Gruppen zu übernehmen versucht, kann man es aufhalten. Aber wenn der Spieler des Bermuda-Dreiecks nur noch eine gewalttätige Gruppe braucht, heißt es aufgepaßt! Gewalttätige Gruppen gibt es überall, und manche sind zudem noch ziemlich leicht zu erobern.

Die Gesellschaft der Assassinen

Aufgekommen im Mittleren Osten, waren die Assassinen ein Geheimorden der muslimischen Sekte der Ismaeliten. Den Höhepunkt ihrer Macht erreichten sie im Mittelalter, doch es gibt sie noch heute. Oft müssen sie nicht einmal handeln ... der bloße Hinweis auf ihr Mißfallen reicht aus, Feinde einzuschüchtern. Die uralte Warnung der Assassinen, ein auf einem Kissen zurückgelassener Dolch, ließ schon Könige zittern.

Macht und Ziele: Sie haben gewonnen, wenn Sie sechs gewalttätige Gruppen kontrollieren. Ihre besondere Fähigkeit besteht in einem Zusatzbonus von +4 auf die Neutralisierung von vom Feind kontrollierten Gruppen.

Für den Spieler der Assassinen: Ihre besondere Fähigkeit hilft Ihnen nicht beim Aufbau Ihrer Machtstruktur, denn es handelt sich um eine reine Angriffswaffe. Setzen Sie sie sparsam ein; sie ist eine starke Bedrohung. Wenn Sie jedoch einen anderen Spieler mit einem Neutralisierungsversuch angreifen, erhalten Sie von weiteren Spielern möglicherweise Unterstützung, da Sie nicht unmittelbar davon profitieren. (Sie können natürlich einen Neutralisierungsangriff unternehmen und dann versuchen, die Kontrolle über die soeben neutralisierte Gruppe zu gewinnen!) Ihre Feinde werden es vielleicht sogar mit Bestechung versuchen, um von Ihnen in Ruhe gelassen zu werden.

Zum Sieg brauchen Sie gewalttätige Gruppen. Sie kommen häufig vor und sind oft sehr mächtig. Bauen Sie sich eine Megatallerreserve auf, um Ihre Chancen zu verbessern, gute gewalttätige Gruppen unter Kontrolle zu bekommen und sie anschließend auch halten zu können. Es gibt viele Gruppen, die sowohl gewalttätig als auch mächtig (Rüstungskonzerne, Verfassungsschutz, Mafia etc.) und somit sehr interessant für Sie sind.

Für Gegenspieler der Assassinen: Was Sie auch tun, achten Sie darauf, daß Sie von den Assassinen nicht als Erzfeind auser-

koren werden! Mit ihrer Neutralisierungsfähigkeit sind sie ein sehr gefährlicher Feind. Bieten Sie ihnen stattdessen ihre Hilfe an, wenn sie versuchen, Gruppen eines anderen zu neutralisieren; so profitieren die Assassinen nicht unmittelbar, schaden jemandem anders und machen sich auch woanders Feinde.

Raffiniert und mächtig wie die Assassinen sind, geht man am besten über Umwege und mit List gegen sie vor. Vielleicht erliegen Sie der Versuchung, gewalttätige Gruppen zu zerstören - aber aufgepaßt! - das ist ein sehr offensichtlicher Trick. Achten Sie auf die Machtstruktur der Assassinen. Sobald sie fünf gewalttätige Gruppen beisammen haben, ist es höchste Zeit, jede Form der Raffinesse aufzugeben und direkt anzugreifen.

Die Gnome von Zürich

Die »Gnome« - der alte Spitzname für die Schweizer Bankiers, die in dem Ruf stehen, die Finanzherrscher der Welt zu sein. Sie verfügen über riesige Megatalersummen (wer sagt da Schwarzgeld?), und können es auch schnell und unkompliziert transferieren - sie stecken wirklich hinter jedem Megatalergeschäft.

Macht und Ziele: Die Gnome können in jeder Runde am Ende ihres Zuges freizügig Megataler zwischen allen ihren Gruppen bewegen. Sie gewinnen, wenn sie auf ihrer ganzen Machtstruktur ein Vermögen von 150 Megatalern angehäuft haben.

Für den Spieler der Gnome: Versuchen Sie, die Kontrolle über Gruppen mit hohem Einkommen zu erlangen, wie das Finanzamt, die Mineralölkonzerne oder die Mafia. Wenn Sie allerdings zu offen die Gruppen mit den Supereinkommen aufs Korn nehmen, müssen Sie damit rechnen, daß Ihre Gegner auf die Idee kommen, man sollte Sie nun besser massiv angreifen.

Manchmal ist es daher produktiver, sich eine größere Anzahl von Gruppen mit gemäßigttem Einkommen vorzunehmen. Das Gesamteinkommen bleibt dabei gleich, und Ihre Machtstruktur ist ausgedehnter und nicht so leicht zu zerstören.

Wenn Sie die Karte »Marktmanipulation« bekommen, behalten Sie sie, bis Sie auf einen Schlag gewinnen können. Zögern Sie aber nicht, Megataler auszugeben, wenn es erforderlich ist. Greifen Sie nicht wahllos an, aber verteidigen Sie jene Gruppen, die Ihnen ein gutes Einkommen bringen. Sollten Sie zuviel Einkommen verlieren, können Sie auch gleich aufgeben.

Für Gegenspieler der Gnome: Behalten Sie die Megatalersumme im Auge, die die Gnome in jeder Runde kassieren. Wenn ihr Einkommen pro Runde etwa 25 MT erreicht, stehen die Gnome wahrscheinlich kurz vor dem Sieg. Angriff! Eine Koalition ist vermutlich die einzige Chance; greifen Sie an, um die Kontrolle zu erlangen oder zu neutralisieren, selbst wenn ein Angriff hoffnungslos erscheint - so können Sie die Gnome finanziell ausbluten. Greifen Sie jene Gruppen an, die kein großes Vermögen haben, dann wird deren Verteidigung teurer. Wann immer Sie versuchen, ein Abkommen mit den Gnomen zu schließen, verlangen Sie viele Megataler, »weil du ja genug hast«.

Je länger das Spiel dauert, desto reicher werden die Gnome. Um sie aufzuhalten, muß man daher eher aggressiv spielen.

Die Jünger Cthulhus

Sie studieren die Dinge, die nicht für die Menschen bestimmt sind. Sie trachten danach, obskure Mächte zu beherrschen, auch wenn Sie dabei Leib und Seele aufs Spiel setzen. Brr...

Macht und Ziele: Die Jünger Cthulhus suchen die Zerstörung, und darin sind sie wahre Meister; der Spieler der Cthulhus erhält einen Bonus von +2 auf jeden Versuch, eine Gruppe zu zerstören. Ihr Ziel in diesem Spiel ist es, acht andere Gruppen zu

zerstören. Gelingt es ihnen, eine andere Illuminati-Gruppe aus dem Spiel zu werfen (Ausbauregel!), zählen auch die zerstörten Illuminati mit.

Für den Spieler der Cthulhus: Beginnen Sie früh damit, andere Gruppen zu zerstören, sonst erreichen Sie Ihr Ziel nie - aber übertreiben Sie es nicht. Wann immer einer der anderen Spieler eine Gruppe zu zerstören wünscht (vor allem in der Anfangsphase des Spiels, wenn Ihr Sieg noch weit entfernt scheint und Sie nicht gefährlich wirken), bieten Sie an, die schmutzige Arbeit für ihn zu erledigen. Will er sich mit Megatalern dafür erkenntlich zeigen, umso besser! Wenn Sie Gelegenheit haben, einen anderen Illuminati-Spieler zu vernichten (Ausbauregel!), werden Ihnen die anderen vielleicht sogar dabei helfen.

Wenn Sie sechs oder sieben Gruppen zerstört haben, geraten die anderen Spieler meist so sehr in Panik, daß sie den Überblick darüber verlieren, wieviele Gruppen Sie nun kontrollieren und lassen Sie dann oft einen leichten regulären Sieg davontragen.

Übernehmen Sie einige Gruppen mit geringer Macht, anstatt sie zu zerstören. Sie können dann während des Spiels deren Einkommen für sich nutzen, und sollten Sie dann später weitere Opfer brauchen, haben Sie sie schon bei der Hand.

Um Ihre Zerstörungsarbeit zu erleichtern, brauchen Sie Gruppen mit Megatalern und Macht. Nützlich sind auch Gruppen, die ihrem Besitzer einen Bonus auf Zerstörung einbringen (der KGB, die Rocker, die Intergalaktische Befreiungsfront). Aber gehen Sie dabei nicht zu weit - sie sind nicht viel besser als Gruppen mit übertragbarer Macht, lassen Sie aber gefährlicher wirken. Vergessen Sie nicht: Wenn Sie einen Feind aus dem Spiel werfen, indem Sie seine letzte Gruppe erobern, zählen die zerstörten Illuminati für Ihre Siegbedingung mit.

Für Gegenspieler Cthulhus: Beginnen Sie, wenn die Jünger noch schwach ist; denn sind sie erst einmal mächtig, kann nur noch Glück helfen. Sie können nach zwei Strategien vorgehen:

Die erste ist, ihnen die Beute abzujagen - eine Gruppe kann nicht mehr zerstört werden, wenn sie nicht mehr existiert. Taucht eine Gruppe mit niedrigem Machtwert auf, schlagen Sie zu und schützen Sie sie, wenn sie nützlich ist; hat die Gruppe keinen Nutzen für Sie, zerstören Sie sie, ehe die Jünger es tun können.

Sie können sich aber auch mit den anderen verschwören und ganz bewußt Gruppen mit geringer Macht verwundbar lassen. Wenn die Cthulhus die ersten Runden damit verbringen, fröhlich kleine Fische zu zerstören, können sie keine Machtstruktur aufbauen ... und können durch einen verärgerten Angriff in der vierten oder fünften Runde ganz ausgeschaltet werden!

Das Netzwerk

Manche behaupten, das Netzwerk sei eine internationale Verschwörung der Computerprogrammierer; andere glauben, daß die Programmierer lediglich Staffage sind und die Computer selbst die Macht übernommen haben. Wie auch immer, das Netzwerk ist reich und mächtig, und vielleicht beobachtet es Sie gerade jetzt. Das Netzwerk weiß alles, und es weiß es zuerst.

Macht und Ziele: Der Spieler des Netzwerks zieht jedesmal zwei Karten, wenn er am Zug ist. Das Netzwerk gewinnt, wenn es übertragbare Macht im Gesamtwert von 20 Punkten gesammelt hat (seine eigenen 7 Punkte mitgerechnet).

Für den Spieler des Netzwerks: Ihre besondere Fähigkeit ist sehr wertvoll, denn dadurch bekommen Sie nicht nur gute Gruppen, sondern auch mehr Sonderkarten als andere! Versuchen Sie, mindestens eine Sonderkarte zu behalten; diese Karten können einen ausgezeichneten Verhandlungsvorteil bilden.

Ihr Sonderziel ist jedoch schwierig, da nur wenige Gruppen über hohe übertragbare Macht verfügen, und solche sind für jeden wertvoll. Für Sie ist es oft am besten, auf einen regulären Sieg zu setzen, wenn die richtigen Gruppen nicht auftauchen, denn er ist für Sie einfacher als für manchen Ihrer Feinde.

Für Gegenspieler des Netzwerks: Zerstören Sie keine Gruppen mit übertragbarer Macht (es sei denn, Sie spielen die Cthulhus); übernehmen, schützen und benutzen Sie sie lieber: Vielleicht können Sie dem Netzwerk eine solche Gruppe weit über Wert verkaufen. Falls das Netzwerk mehrere Sonderkarten hat, können Sie die anderen Spieler damit reizen und so eine Koalition bilden. Versuchen Sie, das Netzwerk gegen die Bayern auszuspielen, da beide oft hinter denselben Gruppen her sind.

Das Netzwerk hat bei einem Spiel mit unerfahrenen Spielern einen besonderen Vorteil, da diese anfangs wahrscheinlich selbster Jagd auf Gruppen mit übertragbarer Macht machen.

Die UFOs

Sind es Wesen aus dem All oder nur menschliche Superwissenschaftler? Niemand weiß es. Die UFOs sind vielleicht die am wenigsten greifbaren von allen Illuminati. Ihre Ziele bleiben im Dunkel und wechseln ständig.

Macht und Ziele: Der Vorteil der UFOs ist ihre Geschwindigkeit; diese Illuminati können zweimal pro Runde angreifen (oder einen Angriff unterstützen). Das kann keine andere Geheimgesellschaft. Ihre Siegbedingung wird vom Spieler der UFOs zu Beginn des Spiels selbst ausgewählt. Er sucht sich eines der acht Sonderziele der anderen Illuminati aus und schreibt es verdeckt auf. Er kann es jederzeit enthüllen, wird dies in den meisten Fällen aber erst dann tun, wenn er sein Ziel erreicht hat!

Für den Spieler der UFOs: Ihr größter Vorteil liegt darin, daß Ihre Gegner nicht wissen, was Sie vorhaben. Lassen Sie sie im Unklaren! Zerstören Sie ein oder zwei Gruppen, damit die anderen sich fragen, ob Sie vielleicht die Cthulhus sind (und damit die echten Cthulhus sie nicht bekommen). Megataler sind immer nützlich, und eine anständige Summe wird die anderen zu der Überlegung veranlassen, ob Sie vielleicht die Gnome spielen. Übernehmen Sie ein paar verrückte Gruppen, und schon stürzen Sie die Zwieträchtler ins Ungewisse. Und so fort.

Wenn Sie einen Köder für Verhandlungen brauchen, können Sie anbieten, Ihr wahres Sonderziel zu offenbaren. Da ihnen keiner traut, können sie sogar erwägen, die Wahrheit zu sagen!

Ihre besondere Fähigkeit, zweimal anzugreifen, kann - richtig eingesetzt - sehr wertvoll sein. Statt unmittelbar zu handeln, können die UFOs z.B. zweimal in einer Runde einen Angriff unterstützen, indem sie ihre Macht den anderen mächtigen Gruppen unter ihrer Kontrolle leihen - für verheerende Angriffe, die nicht viel kosten.

Für Gegenspieler der UFOs: Zuerst müssen Sie herausfinden, was die UFOs vorhaben. Passen Sie gut auf! Danach gehen Sie so vor, wie für das jeweilige Sonderziel vorgeschlagen. Sehen Sie, daß die UFOs irgendeinem Sonderziel gefährlich nahekommen, müssen Sie das Schlimmste annehmen. In der Zwischenzeit versuchen Sie, die UFOs von allen Gruppen mit besonders großer Macht und hohem Einkommen fernzuhalten - vorsichtshalber sozusagen.

Die Zwietracht-Gesellschaft

Als Anhänger von Eris, der griechischen Göttin des Streits und des Chaos, finden Sie Ihr Vergnügen in der Verwirrung. Die Zwieträchtler trachten danach, alle seltsamen und merkwürdi-

gen Elemente der Gesellschaft unter ihrem Banner zu versammeln, und sie ergötzen sich ganz besonders daran, unter den »Bürgerlichen« ihrer Umgebung Verwirrung zu stiften.

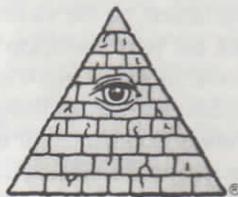
Macht und Ziele: Die Zwieträchtler gewinnen, wenn sie fünf verrückte Gruppen kontrollieren, und sie erhalten einen Bonus von +4 auf jeden Versuch, eine solche Gruppe zu kontrollieren. Wegen ihres chaotischen Wesens sind sie immun gegen Angriffe von regierungstreuen oder bürgerlichen Gruppen: Regierungstreue oder bürgerliche Gruppen dürfen die Machtstruktur der Zwietracht-Gesellschaft auf keinen Fall angreifen oder einen Angriff auf diese unterstützen.

Für den Spieler der Zwieträchtler: Ihre besondere Fähigkeit hat keinen offensiven Wert, und Ihre Macht und Ihr Einkommen sind nicht besonders hoch. Aber immer am Ball bleiben! Die anderen Spieler werden mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit in Ihnen keine Bedrohung sehen. Vergrößern Sie daher allmählich Ihre Machtstruktur und sammeln Sie verrückte Gruppen, wo Sie nur können. Achten Sie darauf, daß Sie ein paar Gruppen mit zwei oder drei Kontrollpfeilen erwischen, denn viele verrückte Gruppen haben überhaupt keine Kontrollpfeile.

Um Ihren »harmlosen« Eindruck zu verstärken, können Sie gelegentlich sogar Annäherungsversuche machen. Sobald Ihre Feinde Sie als Bedrohung einstufen, sollten Sie mit ihnen ein Abkommen treffen ... und wenn sie angreifen, müssen sie es ohne die Unterstützung ihrer mächtigsten Gruppen tun, da Bürgerliche oder Regierungstreue Ihnen nichts anhaben können.

Für Gegenspieler der Zwieträchtler: Da nur sehr wenige verrückte Gruppen Macht besitzen, können sie nicht zerstört werden (außer durch die »Flüsterkampagne«). Die wenigen verrückten Gruppen, die über Macht verfügen, sind für die Zwieträchtler sehr wertvoll. Zerstören Sie diese oder übernehmen Sie sie selbst. Die Internationale Kommunistische Verschwörung, die Mafia und die Gewerkschaften sind gute Werkzeuge gegen die Zwieträchtler.

Wenn die Zwietracht drei verrückte Gruppen kontrolliert, seien Sie auf der Hut. Wenn sie vier hat, heißt es zuschlagen!



Anmerkungen und Anregungen von Steve Jackson, dem Autor von ILLUMINATI

Verschwörungen sind ein uralter Zeitvertreib und ebenso deren Studium. Heimlichkeiten selbst sind harmlos, erregen jedoch unfehlbar Aufmerksamkeit. Und viele »bekannte« Geheimbünde sind tatsächlich mächtig! Versuchen Sie einmal, sich die kriminelle Welt ohne die Mafia vorzustellen, die amerikanische Bürgerrechtsbewegung ohne den Ku-Klux-Klan oder deutsche Universitäten ohne ihre Studentischen Burschenschaften. Schätzungsweise haben allein in den USA fast fünfzehn Millionen Menschen in irgendeiner Form mit geheimen (oder zumindest heimlichtuerischen) Bündnissen zu tun.

Eine Anzahl ausgezeichnete Quellen steht all denen zur Verfügung, die mehr wissen wollen über erstens die Illuminati, zweitens die Leute, die an sie glauben, und drittens die Leute, die ihren Spaß daran haben, falsche Fährten auszulegen, um jene Leute zu verwirren, die an eben die Illuminati glauben.

Jede gute Enzyklopädie enthält auch Artikel über die Historische Gesellschaft der Assassinen, über die Bayerischen Illuminati und die

Freimaurer, sowie über bekannte und vermutete Verbindungen zwischen ihnen.

Die Trilogie *Illuminatus!* von Robert Shea und Robert Anton Wilson ist für jeden Anhänger von Verschwörungen Pflichtlektüre. Wilson ist die herausragende Autorität unseres Jahrhunderts auf dem Gebiet der Illuminati, obgleich seine Bücher ihren Informationsgehalt oft unter Scherzen, Lügen und philosophischen Thesen verbergen. Seine Trilogie *Schrödingers Katze* ist zwar unterhaltsam, enthält aber wenig Informationen. *Cosmic Trigger - Die letzten Geheimnisse der Illuminati* enthält wissenschaftlich-philosophische Kommentare, eingebettet in eine Diskussion über Verschwörungen und seltsame Zusammenkünfte. *Die Masken der Illuminati* ist fiktionalisierte Historie oder historisierte Fiktion, wie immer man das sehen will.

A History of Secret Sciences (Eine Geschichte der Geheimwissenschaften) von »Arkon Daraul« ist eine interessante Fibel, die viele Illuminati, Pseudo-Erleuchtete und andere, in keinem Zusammenhang damit stehende Gruppen vorstellt. Man sollte es nicht gerade als Evangelium betrachten, aber es ist ein guter Leitfaden zur Erforschung dieses Gebiets.

Die Versteigerung von No. 49 von Thomas Pynchon ist eine klassische Studie über Entfremdung (und dazu sehr amüsant!). Wenn man die Illuminati akzeptiert, dürfen dann die Finsteren Günstlinge von Tristero zurückstehen? Was Pynchon hier nicht sagt, ist erheblich wichtiger als das, was er sagt.

Die Principia Discordia von »Malaclypse dem Jüngeren« ist die Bibel der Zwieträchtler. Unterhaltsamer als die meisten heiligen Bücher, enthält es auch eine Reihe von Wahrheiten, die nicht alle von den Autoren beabsichtigt waren.

Die Illuminoiden von Neal Wilgus beschäftigt sich nicht mit den Illuminati selbst, sondern mit jenen Männern und Frauen, welche die verschiedenen Verschwörungstheorien studieren und daran glauben.

Weltrevolutionen von Nesta H. Webster ist ein schwülstiges Werk von einer Frau, die schon Illuminati jagte, als die meisten von uns noch gar nicht geboren waren. Sie nimmt die Bayerischen Illuminati sehr ernst und bezeichnet sie als die Drahtzieher hinter Kommunismus, der Französischen Revolution usw. Ein bigottes, unheilswangeres Buch, das eindringlich vor »der Gefahr, die unsere Zivilisation bedroht« warnt. Selten, aber in großen Bibliotheken manchmal erhältlich.

Ebenfalls aus den 20er Jahren stammen Charles Forts *Das Buch der Verdammten* und *Lo!*, in denen viele Fälle des Seltsamen und Unerklärlichen aufgeführt werden: Froschregen, Verschwindende Menschen, Unmögliche Zusammenkünfte. Sein Lieblingsthema: von den Behörden unterdrückte, weil nicht erklärbare Tatsachenberichte. Typische Vermutung: »Ich glaube, wir sind nur Requisiten.«

Martin Gardners *Fixe Ideen und Irrtümer im Namen der Wissenschaft* enthält detaillierte, aber ablehnende Darstellungen einer Reihe von »Rand«-Kulten, Pseudowissenschaften und seltsamen Phänomenen. Es könnte den Leser dazu anregen, sich Gruppen auszudenken, die viel seltsamer sind als alles, was in diesem Spiel vorkommt.

Schließlich enthalten die Bücher des Überlebens-/Finanzautors Howard Ruff viele Verweise auf (und Entlarvungen von) modernen Theorien über Wirtschaftsverschwörungen. Was geschah 1981-82 wirklich mit den Silberpreisen? Warum brach der Aktienmarkt 1987 zusammen? Warum inflationiert die Inflation weiter, und wer hat den meisten Nutzen davon?

Wer weiterhin an dem Geheimnis um die Illuminati interessiert ist, wird ohne Zweifel weitere Studien betreiben, welche die Arbeiten von Aleister Crowley, Abd al-Azrad, Tirion Palantir, Bob Dobbs, O.K. Ravenhurst, Kilgore Trout usw. einschließen. Bitte, schreiben Sie mir nicht, was Sie alles erfahren haben. Ich will es nicht wissen!

Und machen Sie nicht mir Vorwürfe, wenn Sie in einer nebligen Nacht verschwinden und nie wieder gesehen werden. Schließlich ist es ja nur ein Spiel, nicht wahr? Fnord.

Steve Jackson

Gewidmet den Schlaunen, Faulen ... und Vergeßlichen: die Kurzregeln

Jeder der drei bis (vernünftigerweise maximal) sechs Spieler zieht verdeckt eine der neun ILLUMINATI-Karten (rote Vorderseite) und nimmt sich dafür das auf der Karte vermerkte Einkommen von der Bank. Übriggebliebene ILLUMINATI-Karten und Blankokarten werden aussortiert, die anderen Karten (gesellschaftliche Gruppen und Sonderkarten) werden gemischt und mit dem Bild nach unten auf einen Stapel mitten auf dem Tisch gelegt. Bei Spielbeginn werden vier Gruppenkarten aufgedeckt (dabei aufgedeckte Sonderkarten werden wieder in den Stapel gemischt), welche nun die ersten vier »Unkontrollierten Gruppen« bilden.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, und derjenige mit der höchsten vorab gewürfelten Zahl beginnt. Wenn man am Zug ist, kassiert man für jede Gruppe der eigenen Machtstruktur (die Illuminati und daran direkt und indirekt anliegende gesellschaftliche Gruppen) das auf der jeweiligen Karte vermerkte Einkommen (Gruppen, die kein Einkommen auf der Karte vermerkt haben, erhalten auch kein Geld). Danach nimmt man eine Karte vom Stapel: Gruppenkarten werden offen in die Mitte des Spieltisches zu den anderen »Unkontrollierten« gelegt, Sonderkarten behalten. Als nächstes führt man die beiden (regulären) Aktionen und die freie(n) Aktion(en) durch (anstelle dieser Aktionen kann man auch fünf Megataler kassieren). Abschließend hat man noch bis zu zweimal die Möglichkeit, Megataler zu transferieren. *Hinweis: Während dieses Zuges legt bereits der nächste Spieler, der danach an der Reihe ist, die ihm zustehenden Megataler neben seine entsprechenden Karten.* Sind die »Gnome« oder das »Dreieck« im Spiel, so dürfen diese noch ihre besondere Aktion durchführen, bevor dann der nächste Spieler am Zug ist.

Gewonnen hat derjenige, der am Ende seines Zuges (oder dem eines Mitspielers) entweder die spezielle Siegbedingung seiner Illuminati erfüllt hat oder die (von der Zahl der Mitspieler abhängige) erforderliche Gesamtzahl von Gruppen kontrolliert.

That's All, Folks.

Wir hoffen, daß Sie mit ILLUMINATI viele unterhaltsame und spannende Stunden haben und daß Ihnen das Spiel ebensoviel Spaß macht, wie uns die Arbeit daran. Sollten Sie Verbesserungsvorschläge, Kritik daran, Ideen für dieses und neue Spiele oder auch einfach nur ein kleines Lob für uns übrig haben, so freuen wir uns sehr über Ihre Zuschriften.

Der Citadel Verlag bemüht sich bei der Zusammenstellung der Spiele um größte Sorgfalt. Da unsere Spiele aber nicht von Maschinen, sondern von Menschen gepackt werden, können Fehler vorkommen. Sollten bei Ihrem Exemplar Teile fehlen oder beschädigt sein, so wenden Sie sich bitte an den Händler, von dem Sie dieses Spiel gekauft haben. Er wird Ihnen dieses Teil gegen Vorlage des Spiels und einer Kaufquittung sicherlich gerne ersetzen. Sollten Sie Probleme haben, so wenden Sie sich bitte direkt an den Citadel Verlag.

Sollten Sie einen Katalog über weitere Spiele wünschen, oder Fragen zu den Regeln bzw. zum Spiel selbst haben, so schreiben Sie bitte direkt an den Citadel Verlag. Bitte legen Sie dem Schreiben einen an Sie selbst adressierten und frankierten Umschlag bei, und verfassen Sie eventuelle Regelfragen wenn möglich so, daß sie mit »Ja« oder »Nein« beantwortet werden können.

Citadel Verlag, betr. »ILLUMINATI«, Mühlendamm 41-43, D-2000 Hamburg 76

Wie weit doch der Einfluß der Illuminati reicht ...

Natürlich wissen wir, wie man »privilegiert« schreibt. Trotzdem findet sich auf den Spielkarten dreimal die falsche Schreibweise »priviliert« - seltsam nicht wahr? Schließlich haben wir sowohl eine humanistische Schulbildung genossen, als auch sind wir im Besitz eines Dudens. Welche Illuminati haben wohl Interesse daran, uns zu diskriminieren? Oder steckt mehr dahinter ...?

Wenn Sie also weitere Tipp-, Druck-, Satz- und Inhaltsfehler in diesem Spiel finden, wissen Sie nun, woran das liegt. Versuchen Sie solche Fehler zu korrigieren, und merken Sie sich die Stelle ...

Vorbereitung

Spielablauf

Spielende

Verlagshinweis

Warnung

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 ist der Gegensatz von ... **fanatisch**
(fanatische Gruppen stehen immer im Gegensatz zueinander)

SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt; jeder Zug umfaßt:

- 1** Einkommen kassieren
- 2** Karte ziehen Die Sonderkarten behält der Spieler, alle Gruppenkarten werden offen zu den Unkontrollierten Gruppen gelegt
- 3** Erste Aktion ausführen (siehe unten)
- 4** Zweite Aktion ausführen (siehe unten)
- 5** Freie Aktionen ausführen (siehe unten); können auch vor, zwischen oder nach den beiden regulären Aktionen ausgeführt werden
- 6** Megataler transferieren Ein Teil oder auch die Gesamtsumme eines Gruppenvermögens kann auf das Gruppenvermögen einer benachbarten Gruppe überwiesen werden. Es sind pro Zug 2 Transfer möglich.
- 7** besondere Aktionen der Gnome von Zürich oder des Bermuda-Dreiecks

AKTIONEN

Reguläre Aktionen: Angriffe auf eine Gruppe (zur Kontrolle, zur Neutralisierung oder zur Zerstörung); Transfer von Megatalern, Umpositionieren einer Gruppe, Abgeben einer Gruppe

Freie Aktionen: Abstoßen einer Gruppe, Geschenke und Geschäfte, Ausspielen einer Sonderkarte (*Ausnahme: »Bestechung« ist eine reguläre und keine freie Aktion!*)

Passen: Jeder Spieler kann darauf verzichten, Aktionen auszuführen, und stattdessen 5 MT kassieren

ANGRIFF zur KONTROLLE

Der Widerstand der verteidigenden Gruppe wird von der Macht der angreifenden Gruppe (einschließlich übertragbarer Macht aller unterstützenden Gruppen) abgezogen. Dieser Wert wird entsprechend der besonderen Fähigkeiten von Angreifer und Verteidiger, den von beiden Seiten eingesetzten Megatalern und anderer Faktoren (siehe nachfolgende Tabelle) modifiziert. Der Angreifer muß mit zwei sechsseitigen Würfeln (Augen zusammenzählen) diese Zahl erreichen oder darunter bleiben. Ein Wurf mit 11 oder 12 Augen ist ein automatischer Fehlschlag.

Modifikationen

dieselbe Gesinnung (z.B. *verrückt gegen verrückt*): +4
 entgegengesetzte Gesinnung (z.B. *bürgerlich gg. verrückt*): -4

jeder MT (Megataler) vom Angreifer:.....	+1
jeder MT von der Verteidigergruppe selbst:	-2
jeder MT von den Illuminati des Verteidigers:	-1
jeder MT von anderen Spielern für den Verteidiger:	-1
jeder MT von anderen Spielern für den Angreifer:	+1
Verteidigergruppe liegt direkt an den Illuminati an:	-10
Verteidigergruppe ist 1 Gruppe von Illuminati entfernt:	-5
Verteidigergruppe ist 2 Gruppen von Illuminati entfernt:	-2

ANGRIFF zur NEUTRALISIERUNG

Gleiche Regeln wie bei einem *Angriff zur Kontrolle* (s.o.), aber der Angreifer erhält zusätzlich einen Bonus von +6

ANGRIFF zur ZERSTÖRUNG

Gleiche Regeln wie bei einem *Angriff zur Kontrolle* (siehe oben), aber mit den folgenden Abweichungen:

- Es gilt »Macht minus Macht« und nicht wie sonst »Macht minus Widerstand«
- +4 für entgegengesetzte Gesinnung
- -4 für identische Gesinnung
- Angreifende Gruppe braucht keinen freien Kontrollpfeil

NORMALE Siegbedingung

Zu kontrollierende Gruppen (inklusive der Illuminati):

2 Spieler (<i>nicht zu empfehlen</i>)	13
3 Spieler	13
4 Spieler	12
5 Spieler	10
6 Spieler	9
7 - 9 Spieler (<i>Achtung - lange Spieldauer!</i>)	8

BESONDERE Siegbedingungen

Die Atlanter: 5 friedliche Gruppen - unkontrolliert oder von einem beliebigen Mitspieler kontrolliert - im Spiel haben (abzüglich jeder von den Atlanten bzw. von Gruppen ihrer Machtstruktur zerstörten gewalttätigen Gruppe)

Die Bayerischen Illuminati: Kontrolle über Gruppen mit einer Macht von insgesamt 35 Punkten (die eigene Macht der Bayern von 10 mitgerechnet)

Das Bermuda-Dreieck: Kontrolle über mindestens je eine der 10 Gruppen-Gesinnungen; jede Gesinnung bei Gruppen mit mehr als einer Gesinnung zählt einzeln

Die Gesellschaft der Assassinen: Kontrolle über 6 gewalttätige Gruppen

Die Gnome von Zürich: Gesamtvermögen von 150 Megatalern ansammeln (in der gesamten Machtstruktur)

Die Jünger Cthulhus: Zerstörung von 8 Gruppen

Das Netzwerk: Kontrolle über Gruppen mit einer gesamten übertragbaren Macht von 20 (die eigene von 7 mitgerechnet)

Die UFOs: Zu Beginn des Spiels sucht sich der Spieler der UFOs eines der acht hier aufgeführten Sonderziele aus und schreibt es auf, hält es aber vor den anderen Spielern verborgen

Die Zwietracht-Gesellschaft: Kontrolle über 5 verrückte Gruppen