

REVENGE OF THE DICTATORS

LOSE YOUR FRIENDS & RULE THE WORLD

DIKTATOR WERDEN FÜR DUMMIES





**ALOHA
HAWAII**

Stell dir vor...

ein kristallklarer azurblauer Ozean soweit das Auge reicht.
Eingeschlossen von endlosen Palmen und goldenen Sandstränden und
Innerhalb der Reichweite deiner Hängematte ein erfrischender
Ananas-Kokos Cocktail, mit einem süßen Zuckerrand und einem schönes
rosa Cocktailschirmchen.

Ist dies das Paradies welches du suchst?
Ist dein Heimatland nicht in der Lage, dich mit allem zu versorgen, was du
dir wünschst?

Hast du genug davon, immer neue Arten zu bedenken, wie du deine
unwürdigen Einwohner bestrafen könntest?
Dann besuche dieses Jahr den Jahreskongress für Diktatoren auf...

Hawaii!

EINLEITUNG

WAS ALLES ALS EIN FREUNDLICHER KONGRESS UNTER KOLLEGEN BEGANN, ERWIES SICH ALS DER ANFANG VON ETWAS SELTSAMEM ZU SEIN. NACH EIN PAAR TAGEN ENTSPANNUNG, DIE ANZAHL DER ZIMMER IN IHREN PALÄSTEN VERGLEICHEND UND VORFÜHREN IHRER MEDAILLEN, WAREN DIE DIKTATOREN GELANGWEILT. OBWOHL DIE MEISTEN VON IHNEN HART ARBEITENDE MENSCHEN SIND MIT EINER ANTIPATIE FÜR NINE-TO-FIVE-MENTALITÄT, HATTE KEINER VON IHNEN SEIN ZIEL ERREICHT: NÄMLICH **WELTHERRSCHAFT!** UND DA SIE BEREITS DAS US-ZOLLAMT ÜBERQUERT HATTEN, GAB ES KEINEN BESSEREN ORT UM DIE BRENNENDE FRAGE ZU STELLEN:

WER IST DER BÖSARTIGSTE, MEIST TAKTISCHE UND INSGESAMT DER BESTE DIKTATOR DER WELT?

DER DIREKTESTE, ABER MÖGLICHERWEISE NICHT DER MEIST LOGISCHE WEG DIESES ZIEL ZU ERREICHEN, WÄRE DEN AMERIKANISCHEN PRÄSIDENTEN ÜBERZEUGEN SEINE MACHT AUFZUGEBEN. LEIDER HATTE DIE USA EINIGE SICHERHEITSMABNAHMEN "FÜR ALLE FÄLLE" VORGENOMMEN. VERTEILT ÜBER DIE STATEN SIND MEHRERE NUKLEARANLAGEN MIT BEWAFFNETEN ATOMRAKETEN, DIE AUF DIE HEIMATLÄNDER DER DIKTATOREN AUSGERICHTET SIND. TROTZDEM LÄSST DIESER UNGLÜCKLICHE RÜCKSCHLAG DIE DIKTATOREN NICHT STOPPEN! UM DEN PRÄSIDENTEN ZU ÜBERZEUGEN, MÜSSEN DIE DIKTATOREN EINIGE NUKLEARANLAGEN ENTWAFFNEN, WÄHREND SIE IN DER ZWISCHENZEIT IHRE NICHT SO VERTRAUENSWÜRDIGEN "KOLLEGEN" ÜBERWINDEN MÜSSEN.

DENN SCHLIEßLICH KANN ES AM ENDE NUR EINEN GEBEN!

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELINHALT.....	03
SPIELAUFBAU.....	04
SPIELZIEL.....	05
GRUNDREGELN.....	05
SPIELVERLAUF.....	05
DEN KOMMANDO STAPEL.....	06
AKTION / BESITZ / UNTERBRECHUNG KARTEN.....	06
FOUNDING FATHER / DEFCON / TRIDENT NUCLEAR DETERRENT KARTEN	07
EINE NUKLEARANLAGE ENTWAFFNEN.....	08
KERNZONE 4.....	08
TRIDENT NUCLEAR DETERRENT.....	09
DEN PRÄSIDENTEN KONFRONTIEREN UND ÜBERZEUGEN.....	09
DAS SPIELBRETT.....	10
INTERNATIONAL FLÜGE.....	10
KERNZONEN / ZEITZONEN.....	10
BENACHBARTETE STAATEN / WASHINGTON D.C. / BESONDERE ORTEN.....	10
STRASSENPERRE UND FLUGVERBOTSZONE SPIELSTEINEN.....	10
ERWEITERTE REGELN.....	11
FAQ.....	12
CREDITS.....	13
BACKERS.....	14



SPIELINHALT



1. 1 KARTe VON NORDAMERIKA



2. 14 DIKTATOR KARTEN

3.

102 KOMMANDO KARTEN BESTEHEND AUS:



66 AKTION KARTEN



31 UNTERBRECHUNG KARTEN



5 BESITZ KARTEN

4.

18 EREIGNIS KARTEN BESTEHEND AUS:



4.1 15 FOUNDING FATHER KARTEN



4.2 2 DEFCON KARTEN



4.3 1 TRIDENT NUCLEAR DETERRENT KARTE



5. 12 PRÄSIDENTEN KARTEN

6.

40 NUKLEARANLAGE KARTEN BESTEHEND AUS:



11 KERNZONE 1 KARTEN



12 KERNZONE 2 KARTEN



8 KERNZONE 3 KARTEN



9 KERNZONE 4 KARTEN



7. 30 STRABENSPERRE SPIELSTEINE UND AUFKLEBER



8. 5 FLUGVERBOTSZONE SPIELSTEINE UND AUFKLEBER



9. 15 KERNZONE 4 SPIELSTEINE UND AUFKLEBER



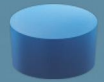
10. 14 MEEPLES UND AUFKLEBER



11. 5 6-SEITIGE WÜRFEL



12. 1 20-SEITIGE WÜRFEL



13. 1 DEFCON STUFE SPIELSTEIN



14. 1 TRIDENT NUCLEAR DETERRENT SPIELSTEIN UND AUFKLEBER



15. 10 TURN-TRACKER/SKIP-A-TURN KARTEN



16. 2 REGELHEFTE (1 ENGLISCH UND 1 NIEDERLÄNDISCH)



SPIELAUFBAU

- LEGE DIE KARTE VON NORDAMERIKA AUF DEN SPIELTISCH (1).
- MISCH DEN STAPEL MIT DEN DIKTATOR KARTEN (2) UND GIB JEDEM SPIELER EINE DAVON. DIESE DIKTATOR KARTE IST SICHTBAR FÜR ALLE SPIELER.
- LEGE DIE PASSENDEN MEEPLE (10) AUF HAWAII, DA DIES DIE AUSGANGSPOSITION FÜR JEDES SPIEL IST.
- MISCH NUN GETRENNT DIE EINZELNEN STAPEL DER VERSCHIEDENEN KERNZONEN (6). JEDER SPIELER ERHÄLT 1 ZUFÄLLIGE KARTE VON JEDEM KERNZONE STAPEL. EIN SPIELER KANN JEDERZEIT WÄHREND DES SPIELS AUF SEINE EIGENE KERNZONE KARTEN SCHAUEN. DA ES JEDOCH EIN GEHEIMNIS FÜR DIE ANDEREN SPIELER SEIN SOLL WELCHE KERNANLAGEN DU ENTWAFFNEN MUSST, SOLLTEST DU SICHER STELLEN, DASS DIE KARTEN VERDECKT AUSGETEILT WERDEN.
- LEGE NUN JEWELYS EINEN ZUFÄLLIGEN 'KERNZONE 4' SPIELSTEIN (9) VERDECKT AUF DIE KERNANLAGEN IN MEXIKO UND KANADA.
- MISCH DIE KOMMANDO KARTEN (3). TEILE 4 KARTEN AN JEDEN DIKTATOR AUS.
- MISCH DIE FOUNDING FATHER KARTEN (4.1) UND ZIEHE VERDECKT 3 ZUFÄLLIGE DAVON.
- MISCH DIE 3 FOUNDING FATHER KARTEN (4.1), DIE 2 DEFCON KARTEN (4.2) UND DIE TRIDENT NUCLEAR DETERRENT KARTE (4.3) ZUSAMMEN MIT DEN KOMMANDO KARTEN (3) UM DEN KOMMANDO STAPEL ZU ERSTELLEN.
- MISCH DEN PRÄSIDENTEN KARTENSTAPEL (5). FÜR ANFÄNGER EMPFEHLEN WIR DIE "OOPS" KARTE VOM KARTENSTAPEL ZU ENTFERNEN.
- PLATZIERE DEN DEFCON SPIELSTEIN (13) AUF DEFCON STUFE 5.
- PLATZIERE DIE STRABENSPERRE SPIELSTEINE (7), DIE FLUGVERBOTSZONE SPIELSTEINE (8), DEN TRIDENT NUCLEAR DETERRENT SPIELSTEIN (14), UND DIE ÜBRIGEN KERNZONE 4 SPIELSTEINE (9) ERREICHBAR FÜR JEDEM SPIELER.
- JEDER SPIELER ERHÄLT EINEN 6-SEITIGEN WÜRFEL (11).
- LEGE DEN 20-SEITIGEN WÜRFEL (12) ERREICHBAR FÜR JEDEN SPIELER.
- LEGE DIE TURN-TRACKER/SKIP-A-TURN KARTEN (15) ERREICHBAR FÜR JEDEM SPIELER.

JETZT BIST DU BEREIT, DIE USA ZU EROBERN!



SPIELZIEL

DAS ZIEL DES SPIELS IST EINFACH: **ERREICHE WASHINGTON D.C., KONFRONTIERE UND ÜBERZEUGE DEN PRÄSIDENTEN UND EROBERE DIE USA.**

ALLE SPIELER STARTEN AUF HAWAII. VON DORT MACHEN SIE SICH AUF DEN WEG DURCH DIE USA (UND MÖGLICHERWEISE MEXIKO UND/ODER KANADA) ZUM PRÄSIDENTEN. JEDER SPIELER SPIELT EINEN DIKTATOR MIT SEINEN EIGENEN SPEZIELLEN FÄHIGKEITEN. AUF DIESEN GLORREICHEN WEG RICHTUNG DES PRÄSIDENTEN IN WASHINGTON D.C., VERSUCHEN DIE SPIELER KERNANLAGEN ZU ENTWAFFNEN. JE MEHR KERNANLAGEN EIN DIKTATOR ENTWAFFNET, DESTO HÖHER IST SEINE CHANCE, DEN PRÄSIDENTEN ERFOLGREICH ZU ÜBERZEUGEN UND SO DAS SPIEL ZU GEWINNEN.

GRUNDREGELN

DER SPIELER, DER AM BESTEN ALS DIKTATOR VERKLEIDET IST, DARF DAS SPIEL STARTEN. ALTERNATIV: JEDER SPIELER WIRFT DEN 20-SEITIGEN WÜRFEL UND DER SPIELER MIT DER HÖCHSTEN ZAHL STARTET DAS SPIEL. DIE SPIELZÜGE WERDEN ZUNÄCHST IM UHRZEIGERSINN ABGEHANDELT.

MANCHE KARTEN KÖNNEN DIE GRUNDREGELN VERÄNDERN! WENN ES IRGENDWELCHE PROBLEME ODER STREITPUNKTE WÄHREND DES SPIELS GEBEN SOLLTE, ENTSCHEIDET DERJENIGE, DER DAS DOMINANTE ARGUMENT HAT, WAS PASSIEREN WIRD. DAS BEDEUTET NICHT, DASS DIES AUCH DAS RICHTIGE ARGUMENT IST, ABER IHR SEID NUN MAL DIKTATOREN!

JEDER DIKTATOR HAT EINE BESONDERE FÄHIGKEIT DIE MAN AUF DEN DIKTATORKARTEN SEHEN KANN. EINIGE KÖNNEN NUR IN DEINEM EIGENEN ZUG VERWENDET WERDEN, ANDERE ZU JEDER ZEIT. EIN PAAR KÖNNEN NUR EINMAL VERWENDET WERDEN, WÄHREND ANDERE IN JEDER RUNDE VERWENDET WERDEN KÖNNEN.

SPIELVERLAUF

JEDER DIKTATOR HAT WÄHREND SEINES ZUGES MAXIMAL 3 AKTIONEN. DAS HEIßT, MAN KANN AUCH WENIGER ALS 3 AKTIONEN VERBRAUCHEN. DIE REIHENFOLGE UND KOMBINATION DER VERSCHIEDENEN AKTIONEN IST DEM DIKTATOR SELBST ÜBERLASSEN.



REISE (NUR EINMAL PRO ZUG!)

BEWEGE DEINEN MEEPLE VON EINEM ORT ZUM ANDEREN, ENTLANG EINER DER STRASSEN. DIE  WIRD AUCH FÜR ANDERE ELEMENTE DES SPIELS BENUTZT.



KARTE ZIEHEN

FÜHRE EINE AKTION AUS UM EINE KARTE VOM KOMMANDO STAPEL ZU ZIEHEN. AM ENDE DEINES ZUGES DARFST DU MAXIMAL 5 KARTEN IN DEINER HAND HALTEN. DU DARFST SOGAR MEHR KARTEN ZIEHEN ALS DEIN HANDKARTENLIMIT BETRÄGT. ALLE ÜBERZÄHLIGEN KARTEN WERDEN AM ENDE DES ZUGES ABGEWORFEN.

SOBALD DER KOMMANDOSTAPEL LEER IST, MISCH DEN DAZUGEHÖRIGEN ABLEGESTAPEL UND FÜGE 3 ZUFÄLLIGE NEUE FOUNDING FATHER KARTEN HINZU, UM EINEN NEUEN KOMMANDOSTAPEL ZU ERSTELLEN.

SPIELE EINE AKTION/BESITZ KARTE



VERWENDE DIE MENGE VON AKTIONEN WIE AUF DER KARTE ANGEGEBEN IST, UM DIE KARTE ZU SPIELEN.

AKTIVIERE EINE BESITZKARTE



VERWENDE DIE MENGE VON AKTIONEN WIE NEBEN DER FÄHIGKEIT AUF DIE BESITZKARTE ANGEGEBEN, UM DIE FÄHIGKEIT ZU AKTIVIEREN.



DEN KOMMANDO STAPEL

ES GIBT 6 VERSCHIEDENE ARTEN VON KARTEN IM KOMMANDOSTAPEL:



AKTIONKARTEN

DIKTATOREN DÜRFEN **AKTIONKARTEN** NUR WÄHREND IHR EIGENEN ZUG SPIELEN. MANCHE **AKTIONKARTEN** KOSTEN MEHR ALS 1 AKTION, UM SIE AUSZUSPIELEN. DIES IST DURCH DIE ZAHL AUF DER LINKEN SEITE DER KARTE ERKENNBAR.



BESITZKARTEN

BESITZKARTEN DÜRFEN NUR WÄHREND DEINEN EIGENEN ZUG GESPIELT WERDEN. WENN DU EINE **BESITZKARTE** SPIELST, LEGE SIE VOR DICH HIN. DU BIST NUN IN DER LAGE DIE FÄHIGKEIT/FÄHIGKEITEN IN JEDEM DEINER ZÜGE ZU AKTIVIEREN, BIS SIE ENTFERNT WIRD. UM EINE FÄHIGKEIT ZU AKTIVIEREN, VERWENDE DIE MENGE VON AKTIONEN WIE ANGEZEIGT.



UNTERBRECHUNGKARTEN

DIKTATOREN DÜRFEN **UNTERBRECHUNGKARTEN** ZU JEDEM ZEITPUNKT AUSSPIELEN, AUCH WÄHREND DES ZUGES EINES ANDEREN DIKTATOREN. ZUSÄTZLICH KOSTEN **UNTERBRECHUNGKARTEN** KEINE AKTION, WAS MAN AN DER **0**, DIE BEI DEN AKTIONSKOSTEN STEHT, ERKENNEN KANN.



VORAUSSETZUNGEN

KOMMANDOKARTEN KÖNNEN EINE SPIELEINSCHRÄNKUNG ODER EIN MEHRERE-ZÜGEN SYMBOL HABEN.



DER EFFEKT DIESER KARTE IST NUR IN DEN USA VERWENDBAR.



DIESE KARTE IST FÜR 2 ZÜGE DES BEZÜGLICHEN SPIELERS GÜLTIG.



DIESE KARTE IST FÜR 3 ZÜGE DES BEZÜGLICHEN SPIELERS GÜLTIG.

FOUNDING FATHER KARTEN

SOBALD DU EINE FOUNDING FATHER KARTE VOM KOMMANDOSTAPEL ZIEHST, MUSST DU SIE OFFEN VOR DIR HINLEGEN, UND DER EFFEKT GLEICH AUSFÜHREN. NEIN, DU BEKOMMST KEINE NEUE KARTe ALS ERSATZ. DIE FOUNDING FATHER KARTe UND DEMEN EFFEKT BLEIBT DAUERHAFT IM SPIEL, SOLANGE NICHTS ANDERES ANGEZEIGT IST, DIE KARTe ENTFERNT WIRD ODER BIS DU EINE NEUE FOUNDING FATHER KARTe ZIEHST. IN ALL DIESEN FÄLLEN WERDEN DIE FOUNDING FATHER KARTEN AUF EINEN SEPARATEN ABLEGESTAPEL GELEGT.



DEFCON KARTEN

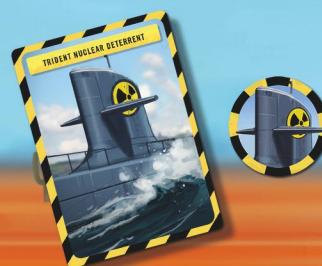
SOBALD EINE DEFCON KARTe GEZOGEN WIRD ODER DU BEKOMMST EINE IN DIE HAND, WIRD DIESE SOFORT VORGEZEIGT. DIE DEFCON STUFE AUF DEM SPIELBRETT WIRD SOFORT ERHÖHT, UND DER EFFEKT DER NEUEN STUFE WIRD AUSGEFÜHRT. UND NEIN, MAL WIEDER BEKOMMST DU KEINE NEUE KARTe ALS ERSATZ. NACHDEM DER EFFEKT ABGEHANDELT WURDE, WIRD DIE DEFCON KARTe AUF DEN ABLEGESTAPEL DES KOMMANDOSTAPELS GELEGT. ES IST MÖGLICH, EINE DEFCON KARTe MIT MAO "ZE BONG" VOM ABLEGESTAPEL ZU ZIEHEN ODER EINE IN DIE HAND ZU BEKOMMEN MIT "JUST WHAT I NEEDED!".



TRIDENT NUCLEAR DETERRENT KARTe

SOBALD DIE TRIDENT NUCLEAR DETERRENT KARTe GEZOGEN WIRD, ODER DU BEKOMMST DIESE IN DIE HAND, WIRD DIESE SOFORT VORGEZEIGT. WENN ES DAS ERSTE MAL IST, DAS DIESE KARTe GEZOGEN WIRD, LEGE DEN TRIDENT NUCLEAR DETERRENT SPIELSTEIN AUF SEINE STELLE AUF DEM BRETT IN DEN GOLF VON MEXIKO. DER TRIDENT NUCLEAR DETERRENT KANN NUR EINMAL PRO SPIEL ERSCHEINEN.

WENN ES DAS ZWEITE MAL IST, DASS DIESE KARTe GEZOGEN WIRD, ENTFERNE DEN SPIELSTEIN VOM BRETT. IN BEIDEN FÄLLEN BEKOMMST DU KEINE NEUE KARTe ALS ERSATZ. WENN EIN DIKTATOR AUF DEM TRIDENT NUCLEAR DETERRENT SPIELSTEIN STEHT, FALLS SIE ENTFERNT WIRD, BEWEGE DEN DIKTATOR NACH GUANTANAMO BAY. ES IST MÖGLICH DIE TRIDENT NUCLEAR DETERRENT KARTe MIT MAO "ZE BONG" VOM ABLEGESTAPEL ZU ZIEHEN ODER IN DIE HAND ZU BEKOMMEN MIT "JUST WHAT I NEEDED!".



EINE NUKLEARANLAGE ENTWAFFNEN

JEDE NUKLEARANLAGE HAT IHRE EIGENE EINZIGARTIGE NUKLEARANLAGE KARTE.



JEDER DIKTATOR KANN SICH FREI ENTSCHEIDEN, IN WELCHER REIHENFOLGE UND WIE VIELE DER NUKLEARANLAGEN, DIE IHM AM ANFANG DES SPIELS ZUGETEILT WURDEN ER ENTWAFFNEN WILL. DIE DIKTATOREN KÖNNEN NUR IHRE EIGENEN NUKLEARANLAGEN ENTWAFFNEN! DIE NUKLEARANLAGEN AUS DEN KERNZONEN 1, 2 UND 3 ZÄHLEN ZUR ANZAHL DER ENTWAFFNETEN NUKLEARANLAGEN DAZU, WENN ES DARUM GEHT, DEN PRÄSIDENTEN ZU KONFRONTIEREN. DIE NUKLEARANLAGEN DER KERNZONE 4 JEDOCH NICHT! DIESE GEBEN DIR EINEN ZUFÄLLIGEN BONUS.



UM EINE NUKLEARANLAGE ZU ENTWAFFNEN MUSST DU DIE FOLGENDEN HANDLUNGEN ERFÜLLEN:

- DU MUSST AN DEM PASSENDEN ORT SEIN, WIE AUF DER NUKLEARANLAGE KARTE
- VERBRINGE DEINE  UND EINE ZUSÄTZLICHE 
- WÜRFEL EINE 3-6 MIT EINEM 6-SEITIGEN WÜRFEL

WENN DU ERFOLGREICH WARST, ZEIGE DIE NUKLEARANLAGEKARTE OFFEN VOR UND LEGE SIE AUFGEDECKT VOR DICH HIN, UM ALLE ANDERE SPIELER AN DEINEN ERFOLG ZU ERINNERN. WENN DU NICHT ERFOLGREICH WARST (ZUM BEISPIEL WENN DU EINE 1 ODER 2 WÜRFELTEST), HÄLTST DU DIE KARTE FÜR DICH. ES GIBT KEINE STRAFE FÜR FEHLER. DU KANNST VERSUCHEN, DIE NUKLEARANLAGE WIEDER ZU ENTWAFFNEN WENN DU GENÜGENDE AKTIONEN HAST.



KERNZONE 4

WENN DU EINE NUKLEARANLAGE AUS DER KERNZONE 4 ENTWAFFNEST, SCHAUST DU DIR DIE RÖMISCHE ZIFFER UNTER DEM SPIELSTEIN AN. DU MUSST DIESEN SPIELSTEIN NICHT VORZEIGEN! DIESE ZIFFER BESCHREIBT EINEN BESONDEREN EFFEKT (NACHSTEHEND BESCHRIEBEN). DU DARFST DEN BESONDEREN EFFEKT NUR EINMAL UND NUR WÄHREND DEINEM EIGENEN ZUG AUSLÖSEN (WENN NICHT ANDERS ANGEZEIGT), OHNE EINE AKTION ZU VERBRINGEN. ES IST UNMÖGLICH, DEN EFFEKT DES SPIELSTEINES ABZUBRECHEN ODER ZU VERHINDERN.

- I BEWEGE DEINEN MEEPLE NACH WASHINGTON STATE ODER WASHINGTON D.C.
- II ENTWAFFNE EINE VON DEINEN NUKLEARANLAGE NACH WAHL.
- III DU ERHÄLTST EINEN EINMAL EINSETZBAREN BONUS VON +5 AUF DEINE WÜRFELWURF WENN ES DARUM GEHT DEN PRÄSIDENTEN ZU ÜBERZEUGEN. DU KANNST DICH VOR ODER NACH DEM WURF ENTSCHEIDEN, DIESEN BONUS EINZUSETZEN.
- IV TAUSCHE DEINE DIKTATORKARTE MIT EINER ANDEREN DIKTATORKARTE AUS DEM STAPEL. DU DARFST DIR DIE NEUE KARTE FREI AUSSUCHEN.
- V TAUSCHE DEINEN PLATZ MIT EINEM ANDEREN SPIELER. DIES BEINHÄLTET ALLES: DIKTATORKARTE, HANDKARTEN, NUKLEARANLAGEN, MEEPLE, SPIELSTEINE, UND AUSGESPIELTE KARTEN. DU DARFST DIESE FÄHIGKEIT NUR IN DEM ZUG EINSETZEN, IN DEM DU DIESEN SPIELSTEIN BEKOMMST.
- VI WÄHLE EINE BELIEBIGE ANZAHL AN MEEPLES. DU DARFST DIE POSITION DIESER MEEPLES UNTEREINANDER BELIEBIG VERTAUSCHEN.
- VII ZIEHE 5 PRÄSIDENTEN KARTEN UND WÄHLE EINE DAVON AUS. LEGE DIESE KARTE VERDECKT VOR DICH HIN. LEGE DIE RESTLICHEN KARTEN ZURÜCK AUF DEN PRÄSIDENTEN KARTENSTAPEL UND MISCH E SIE DANACH. WENN DU EINE KARTE VOM PRÄSIDENTEN KARTENSTAPEL ZIEHST, DARFST DU DICH ENTSCHEIDEN, STATTDIESSEN DIESE KARTE ZU ZIEHEN. DU KANNST DIESE KARTE NUR EIN EINZIGES MAL ZIEHEN.
- VIII ZEIGE DIE OBERSTEN 6 KARTEN DES KOMMANDOSTAPELS OFFEN VOR UND NIMM SIE AUF DIE HAND. JEDE KARTE DAVON DARFST DU IN DIESEM ZUG UMSONST AUSSPIELEN. MISCH JEDE EREIGNISKARTE, DIE DU AUF DIESE WEISE GEZOGEN HAST ZURÜCK IN DEN KOMMANDOSTAPEL.
- IX ZEIGE DIESEN SPIELSTEIN OFFEN VOR, SOBALD DEFCON STUFE 1 ERREICHT WIRD. DU GEWINNST DAS SPIEL.
- X ZIEHE 3 KOMMANDOKARTEN UND 3 FOUNDING FATHER KARTEN. MISCH SIE UND VERTEILE 1 ZUFÄLLIGE KARTE AN JEDEN ANDEREN SPIELER. MISCH DIE RESTLICHEN KARTEN IN DEN KOMMANDOSTAPEL.
- XI ENTFERNE ALLE KERNZONE 4 SPIELSTEINE VOM SPIELBRETT.

- XII TAUSCHE DEINE DIKTATORKARTE MIT DER DIKTATORKARTE EINES ANDEREN SPIELERS. WENN DU DEINE DIKTATORKARTE MIT JOSEPH "THE MAN OF STEAL" TAUSCHST, ZIEHT DIESER SPIELER EINE KERNZONE 1 KARTE.
- XIII ZEIGE DIESEN SPIELSTEIN OFFEN VOR, SOBALD DU EINE FOUNDING FATHER KARTE ZIEHST. GIB DIESE FOUNDING FATHER KARTE AN EINEN ANDEREN SPIELER DEINER WAHL.
- XIV ZIEHE 10 KARTEN. MISCH E ALLE GEZOGENEN EREIGNISKARTEN ZURÜCK IN DEN KOMMANDOSTAPEL.
- XV ENTFERNE EINE BELIEBIGE ANZAHL AN STRABENSPERRE  SPIELSTEINEN UND FLUGVERBOTSZONE SPIELSTEINEN  VOM SPIELBRETT.

TRIDENT NUCLEAR DETERRENT

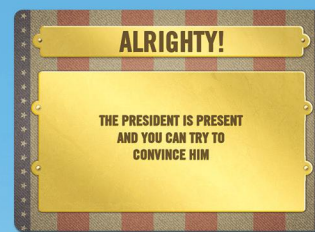


DAS TRIDENT NUCLEAR DETERRENT TRÄGT SO VIELE ATOMSPRENGKÖPFE (KERNZONE 4 SPIELSTEINE), WIE DIKTATOREN SPIELEN. SOLANGE DER TRIDENT NUCLEAR DETERRENT SPIELSTEIN AUF DEM SPIELBRETT BLEIBT, KANN JEDER DIKTATOR VERSUCHEN, DIE ATOMSPRENGKÖPFE ZU ENTWAFFNEN. EINEN ATOMSPRENGKOPF ZU ENTWAFFNEN, FUNKTIONIERT AUF DIE GLEICHE WEISE WIE EINE NUKLEARANLAGE. WENN DU EINEN ATOMSPRENGKOPF VOM TRIDENT NUCLEAR DETERRENT ENTWAFFNEST, ZIEHST DU EINEN ZUFÄLLIGE UNGENUTZTE KERNZONE 4 SPIELSTEIN.

DEN PRÄSIDENTEN KONFRONTIEREN UND ÜBERZEUGEN

WENN DU DEN PRÄSIDENTEN KONFRONTIEREN WILLST, FOLGE DEN NÄCHSTEN SCHRITTEN:

- DU MUSST IN WASHINGTON D.C. SEIN
- AM ANFANG DEINES ZUGES ZIEHST DU EINE KARTE VOM PRÄSIDENTEN STAPEL UND ZEIGST SIE OFFEN VOR. DIES KOSTET DICH KEINE AKTION.
- WENN DER PRÄSIDENT ANWESEND IST ('THE PRESIDENT IS PRESENT'), WIE AUF DER KARTE ANGEZEIGT, KONFRONTIERST DU IHN ERFOLGREICH UND BRAUCHST IHN NUR ZU ÜBERZEUGEN. DAS KOSTET DICH DEINEN GANZEN ZUG.



WENN DU DEN PRÄSIDENT ÜBERZEUGEN WILLST, WÜRFELE EINEN 20-SEITIGEN WÜRFEL. WERFE EINEN BLICK AUF DIE FOLGENDE TABELLE, UM ZU SEHEN, WELCHES WÜRFELERGEBNIS DU ERZIELEN MUSST. DAS HÄNGT AB VON DER ANZAHL DER NUKLEARANLAGEN DIE DU ENTWAFFNET HAST.

ENTWAFFNETE NUKLEARANLAGEN
(KERNZONE 1-2-3)

MINIMALES WÜRFELERGEBNIS

0	20
1	18
2	14
3	8

WENN DU ERFOLGREICH BIST UND KEINER HINDERT DICH, GEWINNST DU DAS SPIEL!

SOLTEST DU KEINEN ERFOLG HABEN, KANNST DU ES IM NÄCHSTEN ZUG ERNEUT VERSUCHEN, ABER DU MUSST WIEDER DEN SCHRITTEN OBEN FOLGEN.

SOLLTE DER PRÄSIDENT NICHT ANWESEND SEIN, SCHAFFST DU NICHT IHN ZU KONFRONTIEREN. FÜHRE DIE EFFEKTE DER KARTE AUS. DU KANNST DEINEN ZUG WIE ÜBLICH WEITER AUSFÜHREN.

DAS SPIELBRETT

INTERNATIONAL FLÜGE

Ein internationaler Flug (international flight) wird angedeutet mit der gepunkteten Linie auf dem Spielbrett. Um sich über eine internationale Fluglinie zu bewegen, musst du eine  verbringen und eine zusätzliche .



KERNZONEN

Das Spielbrett ist in 4 verschiedene Kernzonen (nuclear zones) aufgeteilt. Jede Kernzone besteht aus Orten mit Nuklearanlagen und Orten ohne Nuklearanlagen. Eine derartige Nuklearanlage kannst du an dem nuklearen Warnzeichen erkennen .



STRABENSPERRE UND FLUGVERBOTSZONE SPIELSTEINEN

Ein  kann nur auf einer Straße aufgestellt werden, und es kann nicht mehr als ein Spielstein auf einer Straße sein. Wenn eine Straße einen  hat, können die Spieler nicht über diese Straße bewegen. Sie brauchen jetzt eine Karte, um entweder den Spielstein zu entfernen oder um da sich vorbeizubewegen.

Ein  kann nur auf einer Zeitzone platziert werden. Wenn eine Zeitzone ein  hat, können die Spieler nicht einen internationalen Flug oder Helicopter verwenden um sich, aus oder über diese Zeitzone zu bewegen.

BENACHBARTE STAATEN (ADJACENT)

Die USA wird in Staaten (states) aufgeteilt. Jeder Staat hat eine oder mehrere Stellen, die durch Straßen verbunden sind. Jeder Staat grenzt an einen Nachbarstaat. Das bedeutet, dass es nicht eine Verbindungsstraße zwischen diesen Staaten sein muss (siehe unten).

Hinweis: Hawaii ist nicht neben einem anderen Staat.

WASHINGTON D.C.

Im Spiel wird Washington D.C. als Staat (state) behandelt. Er grenzt an (adjacent) Pennsylvania, Maryland, West Virginia, Virginia und der CIA HQ.



BESONDERE ORTEN

Es gibt eine bestimmte Anzahl an besonderen Orten auf dem Spielbrett:



GUANTANAMO BAY



CIA HEADQUARTERS



AREA 51

ZEITZONEN

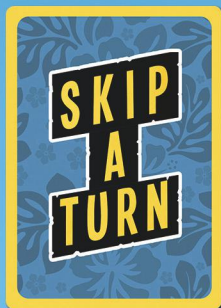
Das Spielbrett ist eingeteilt in verschiedene Zeitzone (time zones), wie durch die orangefarbenen Linien angedeutet. Die Zeitzone werden nur innerhalb der USA verwendet. Hawaii hat seine eigene Zeitzone.



ERWEITERTE REGELN

AUSSETZEN VON ZÜGEN UND MEHRERE-ZÜGE KARTEN

MANCHE KARTEN LASSEN DICH EINEN ZUG AUSSETZEN. DAS AUSSETZEN VON ZÜGEN IST KUMULATIV. SIEHE BEISPIEL 1. WENN DU EINEN ZUG AUSSETZEN MUSST, LEGST DU EINE "SKIP-A-TURN" KARTE VOR DICH HIN.



MANCHE KARTEN BLEIBEN FÜR MEHR ALS EINEN ZUG IM SPIEL. WENN DU EINE MEHRERE-ZÜGE-KARTE IN DEINEM EIGENEN ZUG ERHÄLTST, WIRD ES ALS DER ERSTE ZUG DIESER KARTE ZÄHLEN. UM DIE ANZAHL DER ZÜGE DIE EINE KARTE IM SPIEL BLEIBT ZU ZEIGEN, KANNST DU DIE "TURN-TRACKER" KARTEN BENUTZEN. SOLLTEST DU EINEN ZUG AUSSETZEN MÜSSEN, WIRD DIESER NICHT ZU DER ANZAHL DER ZÜGE HINZUGERECHNET, FÜR DIE DIESE KARTE IM SPIEL BLEIBT. SIEHE BEISPIEL 2.



BEISPIEL 1

JOSEPH "THE MAN OF STEAL" SPIELT "AMTRAK" UND BEWEGT SICH VON OKLAHOMA NACH OHIO. WEGEN "AMTRAK" MUSS ER SEINEN NÄCHSTEN ZUG AUSSETZEN. JOSEPH'S ZUG IST ZU ENDE UND DER NÄCHSTE SPIELER, FIDEL "THE FIDDLER" SPIELT NUN "EMP" AUF OHIO. JETZT MUSS JOSEPH EINEN WEITEREN "NÄCHSTEN" ZUG AUSSETZEN. DA SEIN NÄCHSTER ZUG ERST DANN BEGINNT, WENN ER WEGEN "AMTRAK" SCHON EINEN ZUG AUSGESETZT HAT, WIRD ER INSGESAMT 2 ZÜGE AUSSETZEN MÜSSEN.

BEISPIEL 2

ZUSÄTZLICH ZUM ERSTEN BEISPIEL ZIEHT JOSEPH "THE MAN OF STEAL" NUN EINE FOUNDING FATHER KARTE IM GLEICHEN ZUG IN DEM ER AUCH "AMTRAK" SPIELT. ES HANDELT SICH UM GOUVERNEUR MORRIS! JOSEPH KANN KEINE KARTE AM ENDE SEINES ZUGES ABWERFEN UND VERLIERT DAHER SEINEM "NÄCHSTEN" ZUG. DA DAS AUSSETZEN VON ZÜGEN KUMULATIV IST, MUSS JOSEPH NUN INSGESAMT 3 ZÜGE AUSSETZEN ("AMTRAK", "EMP" UND GOUVERNEUR MORRIS). GOUVERNEUR MORRIS BLEIBT FÜR DREI VON JOSEPH'S ZÜGEN IM SPIEL, INKLUSIVE DEM ZUG IN DEM ER GEZOGEN WURDE. DA JOSEPH SEINE "NÄCHSTEN" 3 ZÜGE AUSSETZEN MUSS, WERDEN DIE 2 ZUSÄTZLICHEN ZÜGE IN DENEN GOUVERNEUR MORRIS IM SPIEL BLEIBT, ERST NACHDEM JOSEPH 3 ZÜGE AUSGESETZT HAT, GEZÄHLT.

DAS SPIEL ANPASSEN

MANCHE SPIELER WOLLEN DAS SPIEL EIN WENIG SCHWERER ODER LEICHTER MACHEN. DAFÜR GIBT ES FOLGENDE MÖGLICHKEITEN:

ERHÖHE DEN SCHWIERIGKEITSGRAD:

- FÜGE MEHR FOUNDING FATHER KARTEN ZU DEN KOMMANDO STAPEL HINZU.
- FÜGE DIE "OOPS" KARTEN ZUM PRÄSIDENTEN KARTENSTAPEL HINZU.
- STARTE DAS SPIEL MIT DEFCOON STUFE 4 ANSTATT 5.

SENKE DEN SCHWIERIGKEITSGRAD:

- ENTFERNE EINIGE ODER ALLE FOUNDING FATHER KARTEN VOM KOMMANDO STAPEL.
- ENTFERNE EINE DEFCOON KARTEN VON ENTWEDER DEN KOMMANDO STAPEL, DEN PRÄSIDENTEN KARTENSTAPEL, ODER BEIDE.

BACKERS

BESONDEREN DANK!

WIR MÖCHTEN ALLEN UNSEREN FREUNDEN UND FAMILIEN BEDANKEN, DIE UNS GEHOLFEN HABEN DIESES PROJEKT ZU REALISIEREN. DU WEIßT WER DU BIST!



WWW.BLACKBOXADVENTURES.COM
INFO@BLACKBOXADVENTURES.COM

© 2016 BLACK BOX ADVENTURES. ALL RIGHTS RESERVED. NO PART OF THIS PRODUCT MAY BE REPRODUCED WITHOUT SPECIFIC PERMISSION. REVENGE OF THE DICTATORS, BLACK BOX ADVENTURES AND THEIR LOGOS ARE TRADEMARKS OF BLACK BOX ADVENTURES. VISUALS ARE NOT BINDING. COLOR AND DETAIL MAY VARY. WARNING! THIS PRODUCT CONTAINS SMALL PARTS THAT CAN BE SWALLOWED AND MAY NOT BE SUITABLE FOR USE BY CHILDREN UNDER 36 MONTHS. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER. PLEASE KEEP THIS INFORMATION FOR FURTHER REFERENCE. MADE IN THE NETHERLANDS

GAME DESIGNERS

BAS DAMOISEAUX

BART LATTEN

ALINA MANZHELEVSKA

MOHAMED ABDULKADIR

ARTWORK

FREDERICK VAN DE BUNT

WWW.FREDERICKVANDEBUNT.NL

KURZÜBERSICHT

SPIELVERLAUF

EIN SPIELER HAT EIN MAXIMUM VON 3 AKTIONEN PRO ZUG. VERWENDBAR IN BELIEBIGE REIHENFOLGE UND MENGE.

REISE  (NUR EINMAL): BEWEGE VON EINEM ORT ZUM ANDEREN, ENTLANG EINER DER STRABEN

ZIEHE : ZIEHE EINE KARTÉ VOM KOMMANDO STAPEL

SPIELE   : SPIELE EINE **AKTION** ODER **BESITZ** KARTÉ

AKTIVIEREN    : AKTIVIERE DIE FÄHIGKEIT VON EINE **BESITZ** KARTÉ

HINWEIS: DU DARFST ZU JEDEM ZEITPUNKT **UNTERBRECHUNG** KARTEN AUSSPIELEN.

DEINEN NUKLEARANLAGE ODER ATOMSPRENGKOPF ENTWAFFNEN

- DU MUSST AN DEM PASSENDEN ORT SEIN.
- VERBRINGE DEINE  UND EIN ZUSÄTZLICHE .
- WÜRFEL EINE 3-6 MIT EINEM 6-SEITIGEN WÜRFEL.

DEN PRÄSIDENTEN KONFRONTIEREN UND ÜBERZEUGEN

- DU MUSST IN WASHINGTON D.C. SEIN.
- AM ANFANG DEINES ZUGES ZIEHST DU EINE KARTÉ VOM PRÄSIDENTEN STAPEL UND ZEIGST SIE OFFEN VOR. DIES KOSTET DICH KEINE AKTION.
- WENN DER PRÄSIDENT ANWESEND IST, WÜRFEL EINE MINDESTZAHL MIT EINEM 20-SEITIGEN WÜRFEL, WIE UNTEN ZU SEHEN IST:

ENTWAFFNETE NUKLEARANLAGEN
(KERNZONE 1-2-3)

MINIMALES WÜRFELERGEBNIS

0	20
1	18
2	14
3	8

WICHTIG: KERNZONE 4 ZÄHLT NICHT MIT WENN DU DEN PRÄSIDENTEN ÜBERZEUGEN WILLST, SONDERN GIBT DIR EIN KERNZONE 4 SPIELSTEIN.

INTERNATIONAL FLÜGE

VERBRINGE DEINE  UND EIN ZUSÄTZLICHE .

SOBALD DU EINE **EREIGNISKARTÉ** ZIEHST ODER IN DEINE HAND BEKOMMST, WIRD DIESÉ SOFORT VORGEZEIGT. FÜHRE DEN EFFEKT GLEICH AUS.

DU DARFST **MAXIMAL 5 KARTEN** IN DEINER HAND HALTEN AM ENDE DEINES ZUGES. ÜBERZÄHLIGEN KARTEN WERDEN AM ENDE DES ZUGES ABGEWORFEN.

SYMBOLE AUF DEN KARTEN



EINE REISE AKTION.



KOSTET KEINE AKTIONEN ZUM SPIELEN ODER AKTIVIEREN.



KOSTET 1 AKTION ZUM SPIELEN ODER AKTIVIEREN.



KOSTET 2 AKTIONEN ZUM SPIELEN ODER AKTIVIEREN.



KOSTET 3 AKTIONEN ZUM SPIELEN ODER AKTIVIEREN.



DER EFFEKT DIESER KARTÉ IST NUR IN DEN USA VERWENDBAR.



DIESÉ KARTÉ IST FÜR 2 ZÜGEN DES BEZÜGLICHEN SPIELERS GÜLTIG.



DIESÉ KARTÉ IST FÜR 3 ZÜGEN DES BEZÜGLICHEN SPIELERS GÜLTIG.



EIN STRABENSPERRE SPIELSTEIN. DIE STRABE IST NICHT PASSIERBAR.



EIN FLUGVERBOTS SPIELSTEIN. DIE SPIELER KÖNNEN KEINE INTERNATIONAL FLÜGE ODER HELICOPTER VERWENDEN UM SIC IN, AUS ODER ÜBER DIESÉ(R) ZEITZONE ZU BEWEGEN.



EINE **AKTION** KARTÉ.



EINE **BESITZ** KARTÉ.



EINE **UNTERBRECHUNG** KARTÉ.