

Ein Spiel von Miguel Bruque
 illustriert von Heiko Günther
 1 bis 4 Spieler
 12+ Jahre
 30 Minuten

NEW CORP ORDER

EIN SPIEL ÜBER MARKETING UND MANIPULATION

Angesichts stetig schwindender Macht schuldbewusster Regierungen übernehmen MegaCorps mehr und mehr die Führung der Welt. Aber auch ihre Macht hat Grenzen; In dieser schönen neuen Welt völlig vernetzter Weltbürger halten Medienkonzerne alle Fäden in der Hand.

Als leitender Angestellter einer der wichtigsten MegaCorps ist es deine Aufgabe, das Image deiner Firma mittels vorausschauender Manipulation der vier weltgrößten Medienkonzerne zu verbessern. Infiltriere ihre Firmenstrukturen und spiele sie zu deinem Vorteil gegeneinander aus. Dein Ziel ist hoch gesteckt: Die Weltherrschaft.

SPIELMATERIAL

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben ein Qualitätsprodukt erworben! Lösen Sie vor der ersten Nutzung die Plättchen sorgfältig aus den Stanzbögen. Sollte etwas fehlen, geben Sie uns Bescheid unter: support@2tomatoesgames.com.

Bitte beachten Sie, daß wir für etwaige Unterschiede und / oder Ähnlichkeiten zwischen diesem Spiel und der Wirklichkeit nicht zur Verantwortung gezogen werden können.



18 Firmenplättchen und 18 Zielkarten. Für jede der sechs Firmen liegen drei Firmenplättchen und 3 Zielkarten bei. Auf der Rückseite der Zielkarten findet sich eine Spielhilfe.



16 Berater-Karten, für jeden der vier Typen vier Exemplare.



80 Konzernkarten und 100 Agentenwürfel. Für jeden der vier Konzerne liegen es 20 Karten und 25 Agentwürfel der entsprechenden Farbe bei (rot, blau, schwarz und weiß).



©2018 2tomatoes - besuche www.2tomatoesgames.com für weitere Informationen



Der übrige graue Würfel wird nur im Solo-Spiel genutzt.

AUFBAU

- Wählt sechs **Firmen** und legt die 18 zugehörigen Plättchen zufällig in einem 4×4 Raster aus, entfernt die beiden übrigen. Wenn ihr zu zweit oder Solo spielt, entfernt zunächst eines der drei Plättchen jeder Firma und legt die verbleibenden in einem 4×3 Raster aus. Legt die entfernten Plättchen zurück in die Schachtel.
- Legt je vier **Agentenwürfel** jeder der vier Farben in den Schachteldeckel, mischt gut und legt dann je einen zufälligen auf jede der ausgelegten Firmen. Legt alle verbleibenden Agenten als allgemeinen Vorrat bereit. Spielt ihr zu zweit oder Solo, verteilt nur drei Agenten jeder Farbe.
- Legt alle **Zielkarten**, die zu Firmen gehören, von denen Plättchen entfernt wurden, zurück in die Schachtel. Mischt den Rest und teilt an jeden Spieler verdeckt zwei aus. Wenn Du zwei Mal die gleiche bekommst, wirf eine verdeckt ab und ziehe eine neue. Legt nun alle ungenutzten Zielkarten unbeesehen zurück in die Schachtel, sie werden in diesem Spiel nicht mehr benötigt.

Du darfst dir deine Zielkarten jederzeit ansehen, sie aber nicht zeigen. Zielkarten werden niemals von Firmen- oder Beraterfähigkeiten betroffen.

16

- Nehmt einen Satz aus vier unterschiedlichen **Beraterkarten**, mischt sie und teilt eine zufällige an jeden Spieler aus. Beraterkarten werden offen in den Bereich vor den Spielern ausgelegt, diesen Bereich nennt man **HQ**. Benutzt den Berater *Corporate Lawyer* im Spiel zu zweit nicht.

Legt von jedem Berater den ihr nutzt eine Karte weniger als ihr Spieler seid im allgemeinen Vorrat bereit. Spielt ihr beispielsweise zu viert, legt ihr von jedem Berater jeweils drei Karten aus. Legt alle übrigen Beraterkarten zurück in die Schachtel.

Ihr könnt zusätzlich die Beraterkarte *Corporate Accountant*, die *Peak Oil Spillover* beiliegt, auslegen. Von dieser ist immer nur eine im Spiel, unabhängig von der Spieleranzahl.

- Mischt die **Konzernkarten** und teilt verdeckt vier an jeden Spieler aus. Wenn ihr zu zweit spielt, oder eine kürzere Partie spielen möchtet, entfernt vor dem Mischen fünf Karten jeden Konzerns und legt sie zurück in die Schachtel. Legt den Rest der Konzernkarten als verdeckten Stapel bereit, und legt die obersten fünf Karten als offene Auslage daneben aus.

BEISPIELAUFBAU MIT DREI SPIELERN

Konzernkartenstapel und offenen Auslage



Karens HQ



Bei drei Spielern liegen
je zwei Karten von jedem
Berater im allgemeinen
Vorrat.



Das Raster aus Firmenplättchen, mit je einem zufälligen
Startagenten. Für jeden Konzern liegen zu Spielbeginn
gleich viele Agenten aus.

Jeder Spieler hat zu Spielbeginn
einen anderen zufälligen Berater in
seinem HQ, vier Konzernkarten auf
der Hand, und zwei Zielkarten.

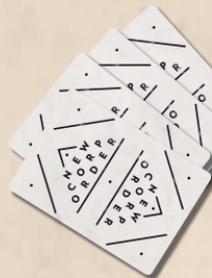
Agenten im
allgemeinen Vorrat



Albas HQ



Oljas HQ



SPIELABLAUF

Die höchstrangige Führungskraft beginnt das Spiel, danach sind die Spieler reihum an der Reihe. Spielt solange weiter, bis ihr die offenen Auslage nicht mehr komplett auffüllen könnt. Nach einer weiteren kompletten Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

ZUGREIHENFOLGE

Die Spieler sind reihum an der Reihe. In deinem Zug **musst** Du **eine** dieser Aktionen durchführen:



Planen

Nimm Konzernkarten auf die Hand



Infiltrieren

Lege Konzernkarten aus deiner Hand in dein HQ um Agenten auf Firmenplättchen zu stellen



Übernahme

Drehe Konzernkarten in deinem HQ um Agenten zu bewegen

Zusätzlich **darfst** Du **einen** der Berater in deinem HQ nutzen, siehe *Berater*, weiter unten.

18

Nachdem Du deine Aktion gemacht hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

PLANEN



Nimm nacheinander zwei Konzernkarten auf die Hand. Du darfst für jede der beiden Karten einzeln entscheiden, ob Du eine aus der offenen Auslage nimmst, oder die oberste vom verdeckten Stapel ziehst.

Fülle, falls nötig, die offene Auslage mit Karten vom Stapel wieder auf fünf Karten auf, **nachdem** Du beide Karten genommen hast.

Am Ende deines Zuges darfst Du nie mehr als sechs Konzernkarten auf der Hand halten. Solltest Du zu diesem Zeitpunkt mehr als sechs halten, wirf die überschüssigen deiner Wahl ab und lege sie zurück in die Schachtel.

Anmerkungen: Berater- und Zielkarten liegen in deinem HQ und zählen nicht zu deiner Hand. Solltest Du die Auslage nicht komplett auffüllen können, weil der Konzernkartenstapel aufgebraucht ist, löst Du damit das *Spielende* aus, siehe dort.

INFILTRIEREN



Lege beliebig viele Konzernkarten **einer Farbe** von deiner Hand offen vor dir ab. Diese Karten sind nun in deinem HQ.

Lege dann genauso viele Agenten **derselben Farbe** aus dem allgemeinen Vorrat auf **ein** Firmenplättchen deiner Wahl, auf dem bereits Agenten **dieser Farbe** liegen.

Legst Du dabei drei oder mehr Karten **von einer Farbe** in dein HQ, darfst Du sofort einen Berater aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und ebenfalls in dein HQ legen. Solltest Du in diesem Zug einen Berater nutzen, darfst Du auf diese Art keinen **des gleichen Typs** nehmen.

Berater sind zum Spielende Siegpunkte wert und gewähren während des Spiels diverse Vorteile, siehe *Berater*, nächste Seite. Berater liegen immer offen.

ÜBERNAHME



Drehe beliebig viele Konzernkarten **einer Farbe** in deinem HQ, und bewege dann genauso viele Agenten **dieser Farbe** von einem Firmenplättchen deiner Wahl auf ein rechtwinklig benachbartes.

Danach kommt es, abhängig von Anzahl und Farbe der Agenten auf der Zielfirma, eventuell zu einer Übernahme:

- Liegen auf der Zielfirma bereits Agenten der **selben** Farbe passiert nichts weiter. Du darfst die Firmenfähigkeit nicht nutzen.
- Liegen auf der Zielfirma genauso viele **oder mehr** Agenten einer **anderen** Farbe, musst Du die bewegten Agenten zurück auf die Herkunftsfirma legen, die Übernahme war erfolglos.
- Liegen auf der Zielfirma **weniger** Agenten einer **anderen** Farbe, kommt es zur Übernahme; Lege alle Agenten, die ursprünglich auf der Zielfirma lagen, zurück in den allgemeinen Vorrat, und einen davon in dein HQ (siehe auch *Wertung*, weiter unten)

In diesem Fall, also nur bei einer erfolgreichen Übernahme, **darfst** Du **zusätzlich** die Firmenfähigkeit der Zielfirma nutzen. Jeder Firmentyp hat eine andere Fähigkeit, siehe *Firmenfähigkeiten*, nächste Seite.

ANMERKUNGEN ZUR ÜBERNAHME

Auf jedem Firmenplättchen muß zu jedem Zeitpunkt mindestens ein Agent liegen. Du darfst den letzten Agenten von einem Firmenplättchen nicht wegbewegen.

Agenten verschiedener Farben dürfen nicht gemeinsam auf einem Firmenplättchen verbleiben.

Eine Übernahme darf nicht in der kompletten Entfernung aller Agenten einer Farbe von allen Firmenplättchen resultieren. Eine solche Übernahme darfst Du nicht durchführen.

Um eine Karte zu "drehen", rotiere sie um 90 Grad, so daß sie nun nicht mehr vertikal, sondern horizontal liegt. Du darfst keine Karte, die bereits "gedreht" wurde erneut "drehen". Sofern sie nicht von irgendwelchen Fähigkeiten "ent-dreht" werden, verbleiben Karten bis zum Spielende im gedrehten Zustand.

FIRMENFÄHIGKEITEN



BROADCAST NETWORK (SENDERNETZ) - Bewege bis zu zwei Agenten der gleichen Farbe. Sie müssen auf das gleiche oder zwei verschiedene Firmenplättchen bewegt werden, auf denen bereits Agenten dieser Farbe liegen.

20



GUERRILLA MARKETING - Drehe bis zu zwei Konzernkarten der gleichen Farbe im HQ eines beliebigen Spielers.



PRINT MEDIA (DRUCKMEDIEN) - Tausche eine Konzernkarte in deinem HQ gegen eine im HQ eines anderen Spielers. Der Status der getauschten Karten (gedreht / nicht gedreht) wird dabei nicht geändert.



AMBIENT ADVERTISING (FLÄCHENWERBUNG) - Ent-drehe bis zu zwei Konzernkarten im HQ eines beliebigen Spielers. Dies darf dein HQ sein.



SOCIAL MEDIA - Entferne bis zu eine Konzernkarte im HQ eines Spielers aus dem Spiel und lege sie zurück in die Schachtel.



ONLINE MARKETING - Vertausche die Agenten auf zwei Firmenplättchen. Dies dürfen Agenten unterschiedlicher Farben sein.

Deinem Spiel liegen möglicherweise weitere Firmenplättchen bei, deren Firmenfähigkeiten auf dem *Deluxe*-Beiblatt erläutert sind.

BERATER

Berater liegen offen in deinem HQ und zählen nicht zu deinem Handkartenlimit von sechs Karten.

In deinem Zug, bevor Du deine Aktion ausführst, darfst Du entscheiden, einen der Berater in deinem HQ zu nutzen. Wenn Du dies tust, nutze seine Fähigkeit, und lege die Beraterkarte dann zurück in den allgemeinen Vorrat.

Berater, die Du am Spielende noch in deinem HQ hast, sind Siegpunkte wert, siehe *Wertung*, nächste Seite.

BERATERFÄHIGKEITEN



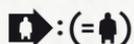
MEDIA ADVISOR (MEDIENBERATER) - Wenn Du in diesem Zug infiltrierst, darfst Du eine Konzernkarte einer anderen Farbe legen. Sie zählt als Karte in der gleichen Farbe wie die übrigen Karten, die Du legst.



DEALMAKER (VERHANDLUNGSFÜHRER) - Nachdem Du in diesem Zug eine Übernahme-Aktion ausgeführt hast, ziehe zwei Karten vom Konzernkartenstapel.



CORPORATE LAWYER (FIRMENANWALT) - Wenn Du in diesem Zug infiltrierst, darfst Du Konzernkarten in zwei unterschiedlichen Farben in dein HQ legen und Agenten beider Farben auf Plättchen legen. Denke daran, daß Du nur dann einen Berater nehmen darfst, wenn Du mindestens drei Karten der **gleichen Farbe** auslegst.



MILITARY CONTRACTOR (SÖLDNER) - Für eine erfolgreiche Übernahme benötigst Du in diesem Zug nur gleich viele Agenten, nicht mehr.

Deinem Spiel liegen möglicherweise weitere Beraterkarten bei, deren Fähigkeiten auf dem *Deluxe*-Beiblatt erläutert sind.

SPIELEND

Das Spielende wird ausgelöst, wenn Du die offene Auslage nicht komplett auffüllen kannst, weil der Konzernkartenstapel aufgebraucht ist.

Spielt in diesem Fall eine letzte Runde. Der Spieler, der das Spielende auslöste, ist als letzter am Zug.

Zählt dann die Siegpunkte (siehe *Wertung*, nächste Seite). Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Agenten in seinem HQ.

WERTUNG

KONZERNANTEILE

Addiert für **jeden** der vier Konzerne die Anteile, die ihr jeweils haltet. Jede Karte in der Farbe eines Konzerns in deinem HQ (gedreht oder nicht) ist **einen** Anteil an diesem Konzern wert, jeder Agent dieser Farbe in deinem HQ sogar **zwei** Anteile.

Beispiel: Lluna hat fünf blaue Karten und zwei blaue Agentenwürfel in ihrem HQ liegen. Sie hält neun Anteile am blauen Konzern.

Der Spieler mit den meisten Anteilen eines Konzernes erhält 2 SP (Siegpunkte) **pro Firmenplättchen**, das von Agenten diesen Konzernes kontrolliert wird.

Herrscht hierbei zwischen zwei oder mehr Spielern Gleichstand, erhält nur der Spieler die SP, der die meisten Agenten dieser Farbe in seinem HQ hat (möglicherweise sind dies mehrere Spieler). Die übrigen Spieler gelten in diesem Fall als "haben am zweitmeisten Anteile" und erhalten eventuell wie folgt SP:

Der Spieler mit den zweitmeisten Anteilen eines Konzernes erhält 1 SP **pro Firmenplättchen**, das von Agenten diesen Konzernes kontrolliert wird.

22

Herrscht hierbei zwischen zwei oder mehr Spielern Gleichstand, erhält nur der Spieler die SP, der die meisten Agenten dieser Farbe in seinem HQ hat (möglicherweise sind dies mehrere Spieler). Die übrigen Spieler erhalten keine SP. SP für die **zweitmeisten** Anteile werden im Spiel zu zweit **nicht** vergeben.

Deckt eure Zielkarten auf. Für jeden Konzern erhält jeder Spieler, der aufgrund von Anteilen SP erhält, auch Bonus-SP für seine Zielkarten. Jeder Firma, die mit einer Zielkarte übereinstimmt und von diesem Konzern kontrolliert wird, ist 2 zusätzliche SP wert.

BERATER

Pro Paar unterschiedlicher Berater in deinem HQ erhältst Du 1 SP. Hast Du mindestens einen Berater jeder der vier Sorten in deinem HQ, erhältst Du einen zusätzlichen SP.

Beispiel: Silvia hat drei Dealmaker, zwei Media Advisor, und je einen Corporate Lawyer und Military Contractor. Sie hat also drei Paar unterschiedlicher Berater und insgesamt alle vier verschiedenen, und erhält somit 4 SP für ihre Berater. Ihr verbleibender Dealmaker ist keine Punkte wert.

BEISPIEL FÜR DIE KONZERNWERTUNG

Am Ende eines Spieles zu dritt, nachdem sie bereits SP für die drei anderen Konzerne vergeben haben, werten Karen, Alba, und Olja zuletzt den roten Konzern.

Karen hat 9 rote Karten in ihrem HQ, Alba 4 rote Karten und einen roten Agenten, Olja 6 rote Karten.



Karen:
9 Karten = 9 Anteile



Alba: 4 Karten (4 Anteile) und
1 Agent (2 Anteile) = 6 Anteile



Olja:
6 Karten = 6 Anteile

Der rote Konzern kontrolliert zwei *Print Media* Firmen, eine *Social Media* Firma und eine *Broadcast Network* Firma.

Karen hält mit 9 Anteilen die meisten. Sie erhält je 2 SP für jede der 4 vom roten Konzern kontrollierten Firmen, insgesamt also 8 SP. Karen hat zusätzlich eine Zielkarte *Print Media*, und erhält je 2 Bonus-SP für jede der 2 *Print Media* Firmen, die der rote Konzern kontrolliert, insgesamt also 4 SP zusätzlich. Ihre zweite Zielkarte, *Ambient Advertising*, bringt ihr keine SP für den roten Konzern.

23



Alba und Olja halten je 6 Anteile am roten Konzern. Alba hat allerdings einen roten Agenten in ihrem HQ, weswegen sie die SP für die zweitmeisten Anteile erhält. Für jede der 4 vom roten Konzern kontrollierten Firmen erhält sie 1 SP, insgesamt also 4 SP. Alba hat keine passende Zielkarte und erhält daher keine Bonus-SP für den roten Konzern.



Olja hat eine Zielkarte *Social Media*, da sie aber für den roten Konzern überhaupt keine SP erhält, erhält sie auch keine Bonus-SP für die vom roten Konzern kontrollierten *Social Media* Firmen.

SOLOSPIEL

Im Solospiel trittst Du gegen das böse Unternehmen ODS (Omnidyne Systems) an. Vorsicht, es ist einsam an der Spitze, dort wird mit harten Bandagen gekämpft. Spiel nach den normalen Regeln, mit den folgenden Änderungen.

SPIELZIEL

Das Spiel endet sofortig, wenn Du die offene Auslage nicht komplett auffüllen kannst, weil der Konzernkartensapel aufgebraucht ist.

Zähle SP (Siegpunkte): Du erhältst 1 SP für jede von dir kontrollierte Firma, die mit einer der drei Zielkarten übereinstimmt; ODS erhält auf die gleiche Art SP. Beendest Du das Spiel mit mehr SP als ODS, gewinnst Du. Im Falle eines Gleichstandes gewinnst Du, wenn Du mehr Agenten in deinem HQ hast als ODS. In jedem anderen Fall gewinnt ODS.

AUFBAU

Bau das Spiel so auf, wie es für zwei Spieler unter *Aufbau*, weiter oben, beschrieben ist, mit folgenden Änderungen:

24

- Der graue Würfel wird als **ODS-Marker** genutzt. Lege ihn außerhalb des Rasters über die erste der vier Spalten des 4×3 Rasters. 
- Die **Beraterkarten** werden im Solospiel nicht genutzt, lege sie zurück in die Schachtel.
- Wähle zwei verschiedene Konzerne. Diese gehören dir, die beiden übrigen gehören ODS. Du darfst niemals Karten der von ODS kontrollierten Konzerne benutzen, und das ODS niemals Karten deiner Konzerne. Zur Erinnerung welche Konzerne wem gehören, lege jeweils einen zugehörigen Agenten in dein HQ und das von ODS.
- Sowohl Du als auch ODS beginnen das Spiel ohne Konzernkarten auf der Hand, teile keine aus.
- Die offene Konzernkartenauslage besteht nur aus vier statt fünf Karten.
- Teile keine Zielkarten aus. Lege statt dessen drei Stück offen aus. Diese gelten sowohl für dich als auch für ODS.

Du beginnst das Spiel und machst den ersten Zug. Es wird eh schwierig genug für dich, Du wirst jeden Vorteil gebrauchen können.

SPIELABLAUF

Du und ODS sind abwechselnd an der Reihe. Das Spiel verläuft nach den normalen Regeln, mit den folgenden Änderungen:

- ODS entscheidet jeden Zug anhand einer festen Strategie was es tut. Siehe *ODS Prioritäten*, nächste Seite.
- Weder Du noch ODS verfügen über Handkarten.
- Den ODS-Marker bewegen: Bewege den ODS-Marker zu Beginn jeden Zuges von ODS um eine Spalte nach rechts. Würdest Du ihn dabei nach rechts aus dem Raster hinausbewegen, lege ihn statt dessen zurück über die erste Spalte. Die Position des ODS-Markers ist oft entscheidend für die Strategie von ODS.

PLANEN

- Nimmst Du Karten von einem der beiden Konzerne, die ODS gehören, wirf sie sofort ab. Nimmt ODS Karten von einem deiner beiden Konzerne, werden auch diese sofort abgeworfen. Entferne abgeworfene Karten aus dem Spiel und lege sie zurück in die Schachtel.
- Nimmst Du oder ODS eigene Konzernkarten, werden diese nicht aufgenommen, da weder Du noch ODS über Handkarten verfügen, sondern sofort zum Infiltrieren genutzt und daher in dein HQ oder das von ODS gelegt.

*Beispiel: Der rote und der blaue Konzern gehören dir. Du **planst** und nimmst eine rote und eine blaue Konzernkarte aus der offenen Auslage. Du legst beide sofort in dein HQ und legst dann je einen blauen und einen roten Agentenwürfel aus dem allgemeinen Vorrat auf zwei passende Firmenplättchen, gemäß der regulären Regeln für Infiltrieren.*

- Fülle die offene Auslage mit Konzernkarten **nur** dann wieder auf vier Karten auf, wenn sie **komplett** aufgebraucht ist, sofort nachdem entweder Du oder ODS eine Aktion *Planen* durchgeführt haben.

INFILTRIEREN

- Diese Aktion ist nun Teil der Aktion *Planen*. Weder Du noch ODS dürfen als separate Aktion *Infiltrieren*.

ÜBERNAHME

- Diese Aktion funktioniert nach den regulären Regeln. Beachte allerdings, daß ODS niemals eine Firma übernimmt, die es bereits kontrolliert.

ODS PRIORITÄTEN

ODS ist außerordentlich bösartig und arbeitet ununterbrochen, an deiner Vernichtung. In seinem Zug nutzt ODS die folgende Liste von Prioritäten um seinen hinterhältigen Plan in die Tat umzusetzen.

Bewege zu Beginn des Zuges von ODS zunächst den ODS-Marker um eine Spalte nach rechts und gehe dann die Prioritätenliste durch; ODS führt die erste mögliche Aktion aus.

WICHTIG Wähle die Zielfirma für Aktionen, die eine Firma betreffen (alle A und BB), nach folgender Regel:

- Überprüfe zunächst alle Firmen in der Spalte unterhalb des ODS-Markers, von oben nach unten.
- Wenn keine dieser Firmen die erforderlichen Kriterien erfüllt, überprüfe auf die gleiche Weise die Firmen in der nächsten Spalte zur rechten des ODS-Markers, dann in der nächsten Spalte, usw.
- Sollte keine einzige Firma die Kriterien erfüllen, überprüfe die nächste Priorität.

PRIORITÄT A - ÜBERNAHME

26

Wenn ODS eine von dir kontrollierte Firma übernehmen kann, entscheide anhand dieser Kriterien, welche es übernimmt:

A-1 Eine Firma, die mit einer der **Zielkarten** übereinstimmt.

A-2 Die Firma mit den meisten **deiner Agenten**.

A-3 Die Firma, die zu den meisten anderen von dir kontrollierten Firmen **benachbart** ist.

A-4 Die Firma, die **am nächsten zum Rand** des Rasters liegt. .

PRIORITÄT B - PLANEN / INFILTRIEREN

Kann ODS **keine** deiner Firma übernehmen, und es liegen **Karten von ODS-kontrollierten Konzernen** in der offenen Auslage, plant ODS mit folgenden Prioritäten:

B-1 Liegen **zwei Karten des selben** ODS-kontrollierten Konzerns in der Auslage, nimmt ODS diese beiden.

Liegen **je zwei Karten beider ODS-kontrollierten Konzerne** in der Auslage, nimmt ODS Karten desjenigen Konzerns, von dem es bereits mehr in seinem HQ hat. Im Fall eines Gleichstandes nimmt ODS die Karten weiter links.

B-2 Liegt je **eine** Karte von **jedem der beiden** ODS-kontrollierten Konzerne in der Auslage, nimmt es diese.

B-3 Liegt **nur eine** Karte von einem der ODS-kontrollierten Konzerne in der Auslage, nimmt es diese und wirft eine Karte eines deiner Konzerne aus der Auslage ab.

ODS wirft immer eine Karte des Konzernes ab, von dem Du bereits mehr Karten in deinem HQ hast. Im Fall eines Gleichstandes wirft ODS die Karte weiter links ab.

Nachdem ODS Karten genommen und in sein HQ gelegt hat, legt es nach folgenden Kriterien entsprechende Agentenwürfel auf ODS-kontrollierte Firmen:

BB-1 Auf eine Firma die mit einer **Zielkarte** übereinstimmt und auf der nicht mehr Agentenwürfel liegen als auf benachbarten Firmen.

BB-2 Auf eine Firma die mit einer **Zielkarte** übereinstimmt.

BB-3 Auf eine Firma auf der nicht mehr Agentenwürfel liegen als auf benachbarten Firmen.

BB-4 Auf eine Firma.

PRIORITÄT C - PLANEN / ABWERFEN

27

Kann ODS **keine** deiner Firma übernehmen, und es liegen **keine Karten von ODS-kontrollierten Konzernen** in der offenen Auslage, plant ODS mit folgenden Prioritäten:

C-1 Liegen **zwei Karten des selben** von dir kontrollierten Konzerns in der Auslage, wirft ODS diese beiden ab.

Liegen **je zwei Karten von jedem der von dir kontrollierten Konzerne** in der Auslage, wirft ODS Karten desjenigen Konzerns ab, von dem Du bereits mehr in deinem HQ hast. Im Fall eines Gleichstandes wirft ODS die Karten weiter links ab.

C-2 Liegt je **eine** Karte von **jedem der beiden** von dir kontrollierten Konzerne in der Auslage, wirft es diese ab.

PRIORITÄT D - AUSFLIPPEN

Kann ODS keine einzige dieser Aktionen ausführen, hast Du offensichtlich geschummelt. ODS flippt aus und tötet dein Erstgeborenes. Danach ruiniert es dein Leben auf jede weitere erdenkliche Art. Wir haben dich gewarnt. OmniDyne Systems scherzt nicht.

KURZREGELN

Führe in deinem Zug **eine** dieser Aktionen durch:



Planen - Nimm zwei Karten auf die Hand, jede entweder vom Stapel oder aus der Auslage.



Infiltrieren - Lege gleichfarbige Karten aus deiner Hand in dein HQ um Agenten auf eine Firma zu legen.



Übernahme - Drehe gleichfarbige Karten in deinem HQ um Agenten von einer Firma auf eine benachbarte zu bewegen. Sind sie in der Überzahl, übernehmen sie die Firma. Nutze in diesem Fall die **Firmenfähigkeit**:



BROADCAST NETWORK - Bewege bis zu zwei Agenten der gleichen Farbe.



GUERRILLA MARKETING - Drehe bis zu zwei gleichfarbige Karten in einem HQ.



PRINT MEDIA - Tausche eine Karte in deinem HQ mit einer in einem anderen HQ.



AMBIENT ADVERTISING - Ent-Drehe bis zu zwei Karten ein einem HQ.



SOCIAL MEDIA - Lege bis zu eine Karte aus einem HQ zurück in die Schachtel.



ONLINE MARKETING - Tausche die Agenten auf zwei Firmen.

28

Zusätzlich **darfst** Du **einen** Berater nutzen (und zurücklegen):



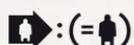
MEDIA ADVISOR - Infiltrieren: Du darfst eine Karte einer anderen Farbe als „Joker“ nutzen.



DEALMAKER - Nachdem Du in diesem Zug übernommen hast, ziehe zwei Karten vom Stapel.



CORPORATE LAWYER - Infiltrieren: Lege Karten zweier Farben, und Agenten von beiden.



MILITARY CONTRACTOR - Du benötigst in diesem Zug für eine erfolgreiche Übernahme nur genauso viele Agenten.

Autor – Miguel Bruque

Entwicklung – Álvaro Lerma & Jordi Rodríguez

Illustrationen und Gestaltung – Heiko Günther

Dank an – Alberto Cano, Victor Samitier, Linus Garriga, Sergi Marcet and Patrick Surdez, Pati Llimona, Ludo & PnP playtesters

Besonderer Dank – Alba, Karen, Lluna, Olja, Silvia