

# ILLUMINATI

## Referenzblatt

### Einkommen kassieren

### Karte ziehen

- ▶ Sonderkarten behalten
- ▶ Gruppenkarten zu den unkontrollierten Gruppen

### 2 reguläre Aktionen

▶ in beliebiger Reihenfolge ▶ Keine Aktion = 5 MT auf Illuminati

Eine Gruppe angreifen <sup>1</sup>

zur Kontrolle

zur Neutralisierung <sup>2</sup>

zur Zerstörung <sup>3</sup>

Basiswert	Macht – Widerstand	Macht – Widerstand	Macht – Macht
Gleiche Gesinnung	+4	+4	-4
Entgegengesetzte Gesinnung	-4	-4	+4
Bonus für Angreifer	kein Bonus	+6	kein Bonus

#### Modifikation durch Einsatz von MT – pro MT ...

... der angreifenden Gruppe	+1
... der Illuminati des Angreifers	+1
... von anderen Illuminati für den Angreifer	+1
... der verteidigenden Gruppe	-2
... der Illuminati des Verteidigers	-1
... von anderen Illuminati für den Verteidiger	-1

#### Modifikation durch Lage – verteidigenden Gruppe liegt ...

... direkt an Illuminati	-10
... eine Gruppe von Illuminati entfernt	-5
... zwei Gruppen von Illuminati entfernt	-2

#### Privilegierter Angriff (keine Einmischung)

- ▶ Durch Ablegen einer Sonderkarte
- ▶ Bayrischen Illuminati einmal pro Zug für 5 MT
- ▶ **Privileg aufheben:** mit Karte Einmischung, oder durch Ablegen von zwei Sonderkarten

#### Ausgang

- ▶ **Erfolg** bei 2 W6 kleiner/gleich Basiswert
- ▶ **Fehlschlag** automatische bei 11 oder 12
- ▶ Besiegte Gruppe mit allen Untergruppen an siegreiche Gruppe anlegen inkl. Hälfte der MT
- ▶ Siegreiche Gruppe darf einen Geldtransfer zur besiegten Gruppe machen

MT transferieren

Beliebige Summe MTs zu benachbarter Gruppe

Eine Gruppe umlegen

Eine Gruppe inkl. aller Untergruppen an freien auswärtigen Kontrollpfad

Eine Gruppe abgeben

An anderen Spieler inkl. aller Untergruppen

### freie Aktionen

▶ beliebig oft pro Zug

Eine Gruppe abstoßen

Zu unkontrollierten Gruppen legen, inkl. aller Untergruppen

Geschenke & Geschäfte

MTs oder Sonderkarten tauschen. MTs nur von Illuminati zu Illuminati

Sonderkarten einsetzen

Ausnahme: „Bestechung“ ist eine reguläre Aktion

MT transferieren

▶ 2x pro Zug

Fähigkeiten einsetzen

### Gesinnungen (Gegensätze)

- Regierungstreu ↔ Kommunistisch
- Liberal ↔ Konservativ
- Friedlich ↔ Gewalttätig
- Bürgerlich ↔ Verrückt
- Fanatisch ↔ Fanatisch
- Kriminell → kein Gegensatz!

# ILLUMINATI

## Referenzblatt

Created by Arve D. Fühler, www.brettspielkultur.de – for private use only

### Siegbedingungen allgemein

- ▶ 2/3 Spieler 13 Siegpunkte
- ▶ 4 Spieler 12 Siegpunkte
- ▶ 5 Spieler 10 Siegpunkte
- ▶ 6 Spieler 9 Siegpunkte

### Siegbedingungen individuell

- Die Bayerischen Illuminati → Kontrolle von Gruppen mit einer Macht von insgesamt 35, inklusive der eigenen Macht von 10.
- Das Bermuda-Dreieck → Kontrolle von allen 10 verschiedenen Gesinnungen gleichzeitig. Hat eine Gruppe mehrere Gesinnungen, zählt jede einzelne für den Sieg.
- Die Diskordische Gesellschaft → Kontrolle von 5 verrückten Gruppen.
- Die Gnome von Zürich → Anhäufung von 150 MT innerhalb der gesamten Machtstruktur.
- Die Jünger Cthulhus → Zerstörung von acht Gruppen.
- Die Kirche des SubGenius → Das Basisziel ist um eins niedriger als das der anderen Illuminati
- Das Netzwerk → Kontrolle von 25 an übertragbarer Macht, die übertragbare Macht der eigenen Illuminati mitgezählt.
- Shangri-La → Kontrolle von 5 friedlichen Gruppen.
- Die Gesellschaft der Assassinen → Kontrolle von 6 gewalttätigen Gruppen.
- Die UFOs → Zu Beginn des Spiels, nachdem die anderen Spieler ihre Illuminati gewählt haben, sucht sich der Spieler der UFOs eine der oben angeführten neun speziellen Siegbedingungen aus. Das gewählte Ziel schreibt er auf und hält es vor den anderen Spielern verborgen.

### Angriff (Fußnoten)

- 1 Jede Gruppe oder Illuminati kann pro Runde nur ein mal angreifen oder Macht übertragen (außer UFOs)
- 2 Nur Gruppen die von anderen Spielern kontrolliert werden können neutralisiert werden. Bei Erfolg besiegte Gruppe plus Untergruppen zu den unkontrollierten Gruppen, MTs zurück in die Bank
- 3 Angreifende Gruppe braucht keinen freien Kontrollpfad. Gruppen ohne Macht können nur durch „Flüsterkampagne“ zerstört werden.

### Allgemeines

- ▶ **Macht** = Macht der angreifenden Gruppe plus übertragbare Macht.  
Übertragbare Macht muss eingesetzt werden, bevor Geld gesetzt wird.  
Jede Gruppe kann pro Runde nur einmal angreifen, bzw. übertragbare Macht einsetzen.
- ▶ **Übertragbare Macht** = (1/2) zweite Zahl
- ▶ **Spezielle Fähigkeiten:** „Auf jeden Versuch“ gibt Fähigkeit für die gesamte Machtstruktur
- ▶ **Gruppen umlegen:** Alle kontrollierten Untergruppen werden mit umgelegt.  
Überlappende Gruppen können innerhalb der umgelegten Gruppen umpositionieren werden  
– wenn nicht möglich Gruppe(n) zu den unkontrollierten Gruppen ablegen