

A vibrant, futuristic cityscape with a roller coaster and a flying car. The scene is filled with tall, modern buildings, a prominent roller coaster with a golden track, and a flying car in the upper right. The sky is filled with streaks of light, suggesting fast movement or a high-speed environment. The overall aesthetic is clean and high-tech.

NEW ANGELES™

DEUTSCHE AUSGABE

SPIELREGEL

DIESEN ABSCHNITT ZUERST LESEN

In diesem Heft befinden sich die Grundregeln für *New Angeles*. Vor dem ersten Spiel sollte ein Spieler die Seiten 4–15 lesen, die alle wichtigen Regeln enthalten, die vor Spielbeginn bekannt sein sollten. Falls im Spielverlauf Fragen auftreten, findet man die Antworten dafür im Glossar des Referenzhandbuchs.

„All die anderen Konzerne haben den Überblick verloren. Sie haben vergessen, wie *New Angeles* funktioniert, und haben Angst, sich die Hände schmutzig zu machen beim Versuch, es zu lernen!“ Yuri Talunik legte eine Walnuss auf seinen Schreibtisch und wog einen Brocken schwarzgrauen Erzes, einen Mondstein, in seiner Hand. Der Brocken musste etwa fünf Kilo wiegen, aber durch die Schwerkraft des Mondes fühlte er sich in Yuris kräftigen Händen an wie ein Kinderspielzeug.

„Na, und wenn schon?“, fragte Ivan. „Sie sind zu reich, als dass es ihnen etwas ausmachen würde.“

„Es wird ihnen etwas ausmachen, sobald ihre Glasstadt in Scherben liegt. Eines Tages werden die Feds auftauchen, ihre Steuerfreiheit widerrufen und die Sonderwirtschaftszone auflösen.“ KNACK! Er schlug mit dem Steinbrocken auf die Walnuss. „Es sind dunkle Tage, Bruder.“

„Daran musst du mich nicht erinnern, Yuri. Meine Frau und ihre beiden Brüder sind inzwischen arbeitslos. Und ich muss zugeben, dass ich einen Teil der Schuld daran trage. Unsere Unterstützung für diese Androiden war ...“ Ivan starrte in sein Glas. „Diese Golems machen die Menschen wütend. Aufstände, Gewaltverbrechen und Terrorismus nehmen zu.“

Yuri hörte ihm nicht zu. „Die Führungskräfte der anderen Konzerne halten mich für einen Verbrecher. Ja, für einen einfachen Verbrecher, der die größte Bergbauoperation auf drei Welten leitet! Und das etwa rein zufällig?“ KNACK! Yuri schlug den Brocken erneut auf eine andere Walnuss, diesmal deutlich härter. „Aber ich kann erkennen, was sie nicht erkennen können. Ich sehe, dass wir zusammenarbeiten müssen. Obwohl sie mich hassen und ich sie hasse, haben wir doch etwas gemeinsam: Wir werden alles tun, um die Feds von *New Angeles* fernzuhalten.“

„Hmm. Ein solches Bündnis könnte profitabel sein“, sinnierte Ivan.

„Ja“, antwortete Yuri. „Aber für einige mehr als für andere, denke ich.“ KNACK! Endlich sah er auf, blickte durch die hoch aufragende Transplast-Kuppel zur Erde, die ihnen ihre Nachtseite wie ein am Himmel hängender, glitzernder schwarzer Edelstein zuwandte. Gegen den schwarzen Hintergrund schien das Licht von *New Angeles* wie ein Leuchtfeuer sogar bis hinauf zum Mond. Und die Energiequelle dafür war Yuris Helium-3.

SPIELÜBERBLICK

New Angeles ist ein politisches Spiel für vier bis sechs Spieler, welche die Rollen von Megakonzernen im *Android*-Universum übernehmen. Sie treffen Absprachen, schmieden zeitweilige Allianzen, um Druckmittel gegen ihre Rivalen in die Hände zu bekommen und finanzielle Überlegenheit zu gewinnen, während sie gleichzeitig versuchen, Ordnung und Rentabilität in ihrer Heimatstadt *New Angeles* aufrechtzuerhalten.

ZIEL DES SPIELS

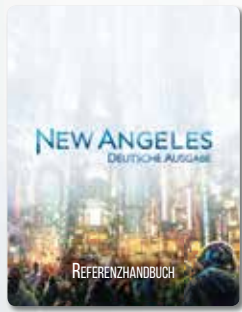
New Angeles ist das pulsierende Herz der Wirtschaft des gesamten Sonnensystems und jede Nation ist am Erfolg der Stadt interessiert. Jeder Konzern steht in der Verantwortung, Bedrohungen für die Produktivität der Stadt abzuwehren, sicherzustellen, dass die einzelnen Stadtteile weiterhin genügend Waren und Dienstleistungen produzieren. Falls die Konzerne ihre Aufgabe gut erledigen, wird die Stadt die gesamtwirtschaftlichen Anforderungen erfüllen und unter der Kontrolle der Konzerne bleiben.

Gleichzeitig sichert die Erfüllung dieser Aufgabe ihnen auch ihre wichtigste Einnahmequelle, sie ist der Maßstab ihres Reichtums und ihres Erfolges. Das Ziel jedes Spielers ist es, in der letzten Runde des Spiels mehr Kapital zu haben als sein geheimer Rivale. Dadurch ist es möglich, dass mehrere Spieler das Spiel gewinnen können, aber mindestens einer muss es verlieren!

Verhandlung und Manipulation sind die Schlüssel zum Erfolg in *New Angeles* – kein Einzelner kann viel erreichen, ohne andere zu bestechen und Versprechungen zu machen. Die Spieler können und sollten alles tun, was nötig ist, um erfolgreich zu sein. Eins dürfen sie dabei aber nie vergessen: Falls die Spieler es nicht gemeinsam schaffen, die Stadt produktiv zu halten, kann niemand gewinnen.



ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIELMATERIAL



1 Referenzhandbuch



1 Spielplan



9 „Menschen zuerst“-Einheiten



9 „Organisiertes Verbrechen“-Einheiten



6 Prisec-Einheiten



16 Ereigniskarten



7 Rivalenkarten



6 Vorbereitungskarten



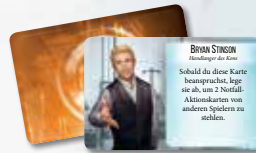
6 Kon-Übersichten



9 Nachfragekarten



12 Investitionskarten



34 Vorteilskarten



100 Aktionskarten
(20 jeder Art)



6 Notfall-Aktionskarten
(1 pro Konzern)



1 „Aktiver Spieler“-Marker



1 Marker für die Rundenanzeige



14 Krankheitsmarker



14 Ausfallmarker



14 Unruhemarker



14 Entwicklungsmarker



1 Bedrohungsmarker



6 Kapitalmarker
(1 pro Konzern)



5 Ressourcemarker



5 Zielmarker

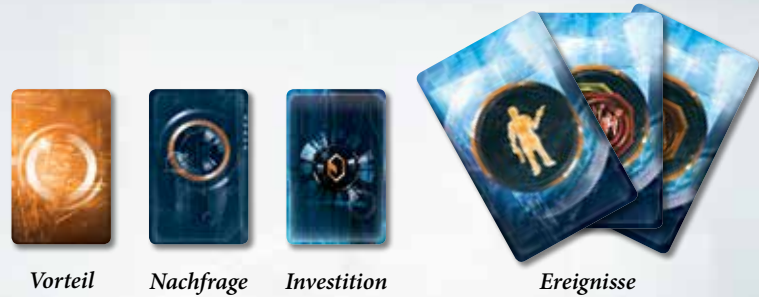


4 Androidenmarker

VORBEREITUNG DES ERSTEN SPIELES

Um die erste Partie *New Angeles* vorzubereiten, werden die folgenden, leicht vereinfachten Vorbereitungsschritte durchgeführt:

- 1. Erstellen des Vorteils-, Nachfrage-, Investitions- und Ereignisdecks:** Die Vorbereitungskarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Die Vorteils-, Nachfrage-, Investitions- und Ereigniskarten werden jeweils zu einem Deck zusammengemischt. Das Ereignisdeck wird auf den Textkasten „Ereignisse“ auf den Spielplan gelegt. Vorteils-, Nachfrage- und Investitionsdeck werden unter die Felder für „Vorteile“, „Nachfrage“ und „Investitionen“ auf den Spielplan gelegt.



Vorteil Nachfrage Investition Ereignisse

- 2. Erstellen des Aktionsdecks:** Die Aktionskarten werden nach Art (Farbe) sortiert und separat zu eigenen Decks zusammengemischt. Danach wird jedes Deck neben das Feld der entsprechenden Art und Farbe auf dem Spielplan gelegt.



Sicherheits-Aktionskarte

- 3. Einstellen der Rundenanzeige und der Zuganzeige:** Der Marker für die Rundenanzeige wird auf das Feld „1“ auf der Rundenanzeige auf den Spielplan gelegt. Die obersten drei Karten des Vorteilsdecks werden verdeckt neben die Felder „1“, „2“ und „3“ der Zuganzeige auf dem Spielplan gelegt.



Rundenanzeige

Zuganzeige

- 4. Errichten der Stadt:** Im Textkasten „Vorbereitung der Stadt“ rechts auf dieser Seite sind die Spielelemente aufgeführt, von denen jeweils ein Element in den angegebenen Stadtteil platziert wird. Die Marker werden auf die Felder mit der entsprechenden Form gelegt, die Plastikeinheiten auf das Bild des Stadtteils gestellt.



Nihongai (Stadtteil 7) sollte einen Androidenmarker und eine Prisec-Einheit.

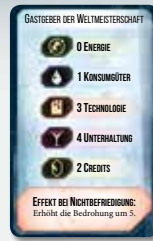
- 5. Erstellen des Vorrats:** Die übrigen Ausfall-, Unruhe-, Krankheits- und Entwicklungsmarker und die übrigen „Menschen zuerst“-, „Organisiertes Verbrechen“- und Prisec-Einheiten werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt.

VORBEREITUNG DER STADT (NUR IM ERSTEN SPIEL)

Jeweils eins der folgenden Spielelemente wird auf jeden daneben aufgeführten Stadtteil platziert:

-  **„Organisiertes Verbrechen“-Einheit:**
Quinde (2), La Costa (3)
-  **„Menschen zuerst“-Einheit:**
Guayaquil (1), Esmeraldas (8)
-  **Prisec-Einheit:** Manta (4), Nihongai (7)
-  **Ausfallmarker:** Manta (4)
-  **Unruhemarker (gelbe Seite):**
Rabotgorod (5), Rutherford (9)
-  **Krankheitsmarker:** Quinde (2), Laguna Velasco (6)
-  **Androidenmarker:**
Guayaquil (1), Rabotgorod (5), Nihongai (7)

6. **Einstellen der Ressourcenleiste:** Jeder der fünf Ressourcenmarker wird auf das Feld „0“ (das Feld mit dem Symbol) der Leiste mit dem entsprechenden Symbol gelegt. Danach wird die oberste Karte des Nachfragedecks aufgedeckt und offen auf das Deck gelegt. Für jede Ressource auf dieser Karte wird ein Zielmarker auf die angegebene Zahl der entsprechenden Ressourcenleiste gelegt.



Vorbereitung der Ressourcenleiste für „Gastgeber der Weltmeisterschaft“

7. **Zuweisen des aktiven Spielers und der Konzerne:** Der erfahrenste Spieler legt den „Aktiver Spieler“-Marker, die Kon-Übersicht für Jinteki und die Notfall-Aktionskarte für Jinteki vor sich auf den Tisch. Ausgehend von diesem Spieler nimmt jeder Spieler im Uhrzeigersinn den nächsten verfügbaren Konzern, wie im Textkasten „Vorbereitung der Konzerne“ unten auf dieser Seite angegeben. Die Kon-Übersichten werden je nach Spielerzahl mit der Seite für vier oder fünf bis sechs Spieler nach oben vor die Spieler gelegt. Die Seite für vier Spieler ist an einem Symbol unten links in der Ecke zu erkennen.



Symbol für vier Spieler

8. **Legen der Kapital- und Bedrohungsmarker:** Der Bedrohungsmarker wird auf das Feld „0“ (das Feld mit dem Symbol) auf der Bedrohungsleiste auf den Spielplan gelegt. Danach legt jeder Spieler den Kapitalmarker seines Konzerns wie im Textkasten „Vorbereitung der Konzerne“ angegeben auf die Kapitaleiste.



9. **Ziehen der Aktionskarten:** Jeder Spieler zieht die für seinen Konzern im Textkasten „Vorbereitung der Konzerne“ angegebenen Aktionskarten.

Beispielstarthand für Jinteki



10. **Zuweisen der Rivalen:** Die Rivalenkarte „Föderalist“ wird mit den Rivalenkarten der Konzerne, die in diesem Spiel verwendet werden, zusammengemischt und nicht verwendete Rivalenkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Danach wird jedem Spieler **verdeckt** eine Rivalenkarte zugeteilt und die letzte Karte verdeckt halb unter den Spielplan geschoben. Jeder Spieler schaut sich geheim seine Rivalenkarte an, darf diese Information aber nicht mit anderen Spielern teilen.

11. **Ziehen der Investitionskarten:** Jeder Spieler zieht eine Investitionskarte vom Investitionsdeck und legt sie verdeckt neben seine Kon-Übersicht. Diese Investitionskarte darf er sich jederzeit ansehen.



VORBEREITUNG DER KONZERNE (NUR IM ERSTEN SPIEL)

Im ersten Spiel suchen die Spieler ihre Konzerne nicht aus, stattdessen nimmt der erfahrenste Spieler den Konzern Jinteki, legt seinen Kapitalmarker auf das Feld mit dem angegebenen Wert auf der Kapitaleiste und zieht die angegebenen Aktionskarten. Im Uhrzeigersinn führen die anderen Spieler mit dem jeweils nächsten verfügbaren Konzern dieselben Schritte durch.

- **Jinteki:** 10 Kapital, 2 Biotech-Karten (rot), 1 Arbeitskräfte-Karte (lila)
- **Haas-Bioroid:** 11 Kapital, 2 Arbeitskräfte-Karten (lila), 1 Bau-Karte (grün)
- **Globalsec:** 12 Kapital, 2 Sicherheit-Karten (blau), 1 Medien-Karte (gelb)
- **NBN:** 13 Kapital, 2 Medien-Karten (gelb), 1 Biotech-Karte (rot)
- **Weyland-Konsortium:** 14 Kapital, 2 Bau-Karten (grün), 1 Sicherheit-Karte (blau)
- **Melange Mining:** 15 Kapital, 1 Bau-Karte (grün), 1 Medien-Karte (gelb), 1 Sicherheit-Karte (blau)

SPIELABLAUF

Eine Partie *New Angeles* ist in Spielrunden unterteilt. Jede Spielrunde beginnt mit der Aktionsphase, die aus mehreren Zügen besteht. Während jedes Zuges zieht ein Spieler Aktionskarten und danach beginnen die Spieler darum zu schachern, wer die Möglichkeit erhält, eine Aktionskarte abzuhandeln und eine mächtige Vorteilskarte zu erhalten.

Nachdem eine festgelegte Anzahl Züge in der Aktionsphase abgehandelt worden ist, produziert die Stadt Ressourcen. Ressourcen sind wichtig, weil die Spieler sie benötigen, um die Nachfrage zu befriedigen, ansonsten riskieren sie das Spiel gemeinsam zu verlieren!

Am Ende jeder Runde wird eine Ereigniskarte gezogen, die neue Probleme verursacht, mit denen die Spieler sich in der nächsten Runde beschäftigen müssen.

AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase verwenden die Spieler ihre Karten, um die Probleme der Stadt zu bewältigen und andere Konzerne zu manipulieren. Ihr eigentliches Ziel dabei ist es, sich wertvolle Vorteile zu sichern. Jede Aktionsphase besteht aus mehreren Zügen. Der Spieler mit dem **AKTIVER SPIELER**-Marker ist der aktive Spieler; Er ist zuerst am Zug und handelt dabei die folgenden drei Schritte ab:

1. ZIEHEN DER AKTIONSKARTEN

Der aktive Spieler zieht Aktionskarten, Art und Anzahl der Karten ist auf seiner Kon-Übersicht angegeben.



Der *Jinteki*-Spieler zieht 2 Biotech-Aktionskarten (rot) und 1 Arbeitskräfte-Aktionskarte (lila).

Manchmal muss ein Spieler eine „allgemeine“ Aktionskarte ziehen. Dafür zieht er eine Aktionskarte einer beliebigen Art, von der er in diesem Schritt noch keine Karte gezogen hat.



Jede Aktionskartenart hat eine besondere Funktion für die Stadt. Diese Funktionen werden im Textkasten „Arten der Aktionskarten“ genauer erläutert.

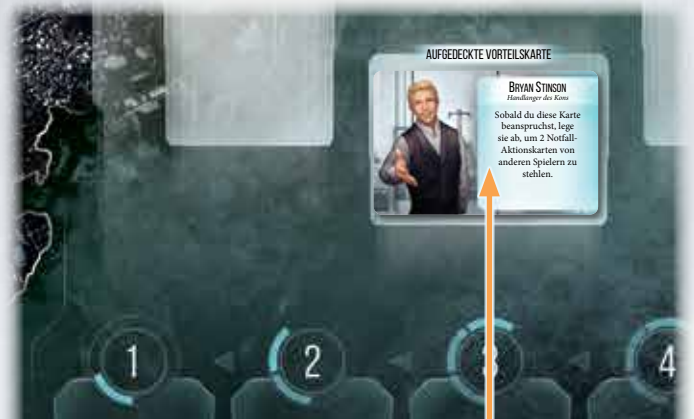
2. AUSHANDELN EINER ABSPRACHE

Die Spieler handeln gemeinsam eine **ABSPRACHE** aus. Im Verlauf einer Absprache spielen die Spieler Aktionskarten und erhalten möglicherweise Vorteile. Der genaue Ablauf einer Absprache wird später erläutert. Kurz zusammengefasst: Der aktive Spieler deckt die Vorteilskarte auf, die unter der Zuganzeige ganz rechts liegt und legt sie auf das Feld „Aufgedeckte Vorteilskarte“ auf den Spielplan. Danach erhält jeder Spieler die Gelegenheit, eine Aktionskarte von seiner Hand zu spielen und zu versuchen die anderen Spieler davon zu überzeugen, diese Aktion zu unterstützen. Der Spieler, der die meiste Unterstützung erhält, handelt seine Aktion ab und beansprucht die aufgedeckte Vorteilskarte.

ARTEN DER AKTIONSKARTEN

Die meisten Konzerne sind auf eine bestimmte Art von Aktionskarten spezialisiert. Jede Aktionskarte interagiert mit verschiedenen Spielelementen auf dem Spielplan. Es gibt fünf verschiedene Arten von Aktionskarten.

- **Bau:** Bau-Karten reparieren Ausfälle und bauen wertvolle Entwicklungen auf.
- **Biotech:** Biotech-Karten mindern die Bedrohung, indem sie Krankheiten eindämmen und das Ereignisdeck manipulieren.
- **Arbeitskräfte:** Arbeitskräfte-Karten versetzen die Androidenmarker und können schnell bestimmte Ressourcen produzieren.
- **Medien:** Medien-Karten senken die Unruhe und ermöglichen es den Spielern, zusätzliche Karten zu ziehen.
- **Sicherheit:** Sicherheit-Karten setzen schützende Prisec-Einheiten auf den Spielplan und zerstören gegnerische Einheiten.



Um eine Absprache einzuleiten deckt der aktive Spieler die Vorteilskarte ganz rechts auf der Zuganzeige auf und legt sie auf das Feld „Aufgedeckte Vorteilskarte“ auf den Spielplan.

3. ENDE DES ZUGES

Der aktive Spieler hat nun die Möglichkeit, seine Vorteilskarten mit der Einleitung „Am Ende des Zuges“ abzuhandeln, die später erklärt werden. Danach muss er, falls er mehr als fünf Aktionskarten auf der Hand hat, solange Karten ablegen, bis nur noch fünf Karten übrig sind. Danach gibt der aktive Spieler den „Aktiver Spieler“-Marker an den Spieler links von ihm weiter.

An der Zuganzeige kann man erkennen, wann die Aktionsphase abgeschlossen ist. Falls noch mindestens eine Vorteilskarte auf der Zuganzeige liegt, geht die Aktionsphase weiter und der neue aktive Spieler ist am Zug. Falls sich am Ende eines Zuges keine verdeckten Vorteilskarten mehr unter der Zuganzeige befinden, endet die Aktionsphase und die Produktionsphase beginnt.

Da die Anzahl der Züge festgelegt ist, haben einige Spieler in einer Runde möglicherweise keinen Zug, aber im Verlauf des gesamten Spiels haben alle Spieler etwa gleich viele Züge.

PRODUKTIONSPHASE

Die Stadt New Angeles ist eine riesige Megalopole, die enorme Mengen Konsumgüter, landwirtschaftliche und technologische Produkte pro Tag ausstößt. Trotz dieses unglaublichen Angebots lässt die Nachfrage nach diesen Produkten nie nach und das Schicksal der Megakonzerne ist eng mit der Produktivität der Stadt verknüpft.

Die **STADT** besteht aus zehn **STADTTEILEN**, die jeweils einen eigenen Namen und eine Nummer haben. Jeder Stadtteil gehört zu einem der drei **BEREICHE**, die durch eine farbige Umrandung und die Anzahl der Balken unter dem Namen des Stadtteils abgegrenzt sind. Einige Ereigniskarten beziehen sich auf Bereiche.



Stadtteil Rutherford (9) – Bereich 3 (drei rote Striche)

Jeder Stadtteil produziert eine oder zwei Ressourcenarten in der Menge, die unter dem Symbol der jeweiligen Ressource angegeben ist. Die Ressource ganz links in einem Stadtteil ist die **PRIMÄRRESSOURCE** des Stadtteils. Ihr Symbol hat einen farbigen Rahmen. Falls in dem Stadtteil eine weitere Ressource produziert wird, gilt sie als **SEKUNDÄRRESSOURCE**.

Primärressource:
2 Credits



Sekundärressource:
1 Unterhaltung

RESSOURCENARTEN



Energie



Konsumgüter



Technologie



Unterhaltung



Credits

Während der Produktionsphase werden die drei Stadtteile, in denen sich ein Androidenmarker befindet, **AUSGEBEUTET**. Sobald diese Stadtteile ausgebeutet werden, produzieren sie ihre Ressourcen. Dafür verschieben die Spieler die Ressourcenmarker im Angebot, um anzuzeigen, wie viel von jeder Ressource produziert worden ist. Einige Einheiten und Marker haben Einfluss auf die Produktion in einem Stadtteil, wie unten unter „Produktionsmodifikatoren“ beschrieben.



Sobald Rutherford ausgebeutet wird, produziert dieser Stadtteil 2 Credits und 1 Unterhaltung.

Als Nächstes steigt die **UNRUHE** in dem ausgebeuteten Stadtteil, selbst wenn nichts produziert worden ist. Um dies anzuzeigen, wird ein Unruhemarkers mit der gelben **PROTEST**-Seite nach oben auf das Zustandsfeld des Stadtteils gelegt.



Unruhe in Rutherford wird zu Protest.

Falls sich bereits ein Unruhemarkers in diesem Stadtteil befindet, wird der Marker umgedreht, sodass die rote **STREIK**-Seite oben ist. Falls die Streikseite bereits aufgedeckt ist, bleibt sie aufgedeckt.



Streikseite des Unruhemarkers

Nachdem jeder Stadtteil mit einem Androidenmarker ausgebeutet worden ist, geht das Spiel mit der Ereignisphase weiter.

PRODUKTIONSMODIFIKATOREN

Einige Spielelemente beeinflussen die Fähigkeit eines Stadtteils Ressourcen zu produzieren:



Streik: Ein Stadtteil, in dem gestreikt wird, kann keine Ressourcen produzieren.



Ausfall: Ein Stadtteil, in dem es zu einem Ausfall kommt, kann keine Ressourcen produzieren.



„Organisiertes Verbrechen“-Einheit: Ein Stadtteil mit einer Einheit des Organisierten Verbrechens kann seine Primärressource nicht produzieren.



Entwicklung: Der Wert der Primärressource in diesem Stadtteil wird um eins erhöht.

EREIGNISPHASE

Manchmal wird eins der Probleme der Stadt so wichtig, dass es die Schlagzeilen der Sensationspresse dominiert und keiner es übersehen kann.

Während der Ereignisphase wird die oberste Karte des Ereignisdecks aufgedeckt und abgehandelt. Eine Ereigniskarte wird von oben nach unten abgehandelt und beeinflusst das Spiel auf verschiedene Arten negativ.

Die obere Hälfte jeder Ereigniskarte enthält einen Effekt, der die **BEDROHUNG** (siehe Textkasten „Bedrohung abschwächen“) erhöhen kann. Bedrohung steht dafür, wie nahe die Regierung der Vereinigten Staaten daran ist, die Kontrolle über die Stadt zu übernehmen; falls die Bedrohung „25“ erreicht, verlieren alle Spieler das Spiel! Bedrohung wird auf der Bedrohungsleiste angezeigt; sobald die Bedrohung erhöht wird, wird der Bedrohungsmarker auf der Bedrohungsleiste verschoben, um den neuen Wert der Bedrohung anzuzeigen.



Die Bedrohung wird um zwei erhöht.

Die untere Hälfte jeder Ereigniskarte zeigt an, welche Einheiten auf den Spielplan gestellt und Marker darauf gelegt werden; von den angegebenen Spielelementen kommt jeweils **eins** auf jeden Stadtteil, der daneben angegeben ist. In einem Stadtteil kann sich nicht mehr als eine Kopie einer beliebigen gegnerischen Einheit, eines Ausfalls- und eines Krankheitsmarkers befinden. Falls eine zweite Einheit in einen Stadtteil gestellt oder ein zweiter Marker darauf gelegt werden würde, wird diese oder dieser stattdessen in den nächsten Stadtteil verschoben; das Verschieben von Einheiten und Markern wird später beschrieben.



Eine „Menschen zuerst“-Einheit wird auf Esmeraldas (Stadtteil 8) gestellt, eine „Organisiertes Verbrechen“-Einheit auf La Costa (Stadtteil 3) und ein Krankheitsmarker auf Quinde gelegt (Stadtteil 2).

Heute ist der sechzehnte Jahrestag der Schlacht um den Beanstalk und die Aufsichtsbehörde des Weltraumliffts lässt es sich nicht nehmen, mit einer stilvollen Feier dieser zu gedenken. Beobachten Sie heute Abend, wie eine Drohnenflotte am Himmel die Schlacht holographisch nachstellt, die vor so vielen Jahren außerhalb der Atmosphäre der Erde stattgefunden hat.

Die Veteranen gegen außerweltliches Abenteuerum haben einen stillen Sitzstreik am Old War Memorial geplant, um gegen das zu protestieren, was sie „Säbelrasseln“ der Regierungen der Welt nennen; eine Situation, die durch den Tod des Vorsitzenden für interplanetare Angelegenheiten der UN, Victor Gray, noch verschärft wird. „Die ganze Sache ist sowieso fragwürdig“, äußerte sich einer der Veteranen. „Die eigentliche Schlacht hat damals niemand sehen können.“

BEDROHUNG ABSCHWÄCHEN

Die Rückseite jeder Ereigniskarte warnt die Spieler davor, durch was die Bedrohung während der Ereignisphase ansteigen kann. Um dieses Risiko zu senken, sollten die Spieler versuchen die angezeigten Spielelemente aus der Stadt zu entfernen und sich dabei besonders auf Stadtteile in den Bereichen mit höheren Nummern konzentrieren.



Falls die Rückseite der Karte zum Beispiel eine Einheit des organisierten Verbrechens zeigt, könnte die Bedrohung für jede solche Einheit in der Stadt ansteigen. Die Spieler können diese Bedrohung während der Aktionsphase abschwächen, indem sie Aktionskarten abhandeln, die Einheiten des organisierten Verbrechens aus der Stadt entfernen.

Die Zahl links unten in der Ecke jeder Ereigniskarte gibt die Anzahl der Züge in der nächsten Aktionsphase an. Die Spieler setzen die Zuganzeige zurück, indem sie die entsprechende Anzahl Vorteilskarten oben vom Vorteilsdeck ziehen und jeweils eine dieser Karten **verdeckt** auf jeden Platz der Zuganzeige legen, beginnend mit dem Feld mit der niedrigsten Zahl.

GUNA VELASCO (6)

4



Zurücksetzen der Zuganzeige auf „4“

Nachdem die Spieler die Ereigniskarte abgehandelt haben, endet die Ereignisphase und der Rundenmarker wird auf das nächste Feld der Rundenanzeige verschoben. Die Rundenanzeige besteht aus Feldern mit Zahlen und Feldern mit Nachfrage.



Feld mit einer Zahl

Feld mit Nachfrage

Falls der Rundenmarker auf ein Feld mit einer Zahl verschoben wird, handeln die Spieler eine weitere Standardrunde ab, beginnend mit der Aktionsphase; dabei ist der neue aktive Spieler als erster am Zug. Falls der Marker auf ein Feld mit Nachfrage gezogen wird, handeln die Spieler, wie im Folgenden erklärt, eine Nachfragerunde ab.

NACHFRAGERUNDE

Eine Nachfragerunde ist eine besondere Runde, die anders abgehandelt wird als eine Standardrunde. Während einer Nachfragerunde bestimmen die Spieler, ob die Nachfrage in der Stadt nach den verschiedenen Produkten und Dienstleistungen befriedigt wird. Die Spieler handeln die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab:

1. INVESTITIONEN AUSWERTEN

In diesem Schritt deckt jeder Spieler seine Investitionskarte auf und handelt sie ab. Investitionen sind die Hauptquelle der Spieler für **KAPITAL**. Kapital ist der Maßstab dafür, wie erfolgreich ein Spieler ist, und ist unbedingt notwendig, um das Spiel zu gewinnen. Jeder Spieler hält fest, wie viel Kapital er besitzt, indem er seinen Kapitalmarker auf der Kapitaleiste verschiebt, wenn er Kapital erhält oder verliert.

2. NACHFRAGE BEFRIEDIGEN

Nachfragekarten stehen für die ständig zunehmende Nachfrage der Verbraucher nach Waren und Dienstleistungen. Die Befriedigung dieser Nachfrage garantiert das Wachstum der Konzerne, zufriedene Aktionäre und den Fortbestand der lukrativen Steuerprivilegien von New Angeles. Wird die Nachfrage nicht befriedigt, zieht das den Zorn vieler Politiker nach sich, die nur dann bereit sind, sich gegen Konzernregulierungen stark zu machen, wenn ausreichend Nullen hinter der Zahl auf ihrem Bankkonto stehen.

Die Spieler befriedigen gemeinsam die Nachfrage mit den Ressourcen im Angebot. Falls jede Ressource im Angebot mindestens so häufig vorhanden ist wie der entsprechende Zielmarker angibt, ist die Nachfrage befriedigt. Falls mindestens eine Ressource auf der Leiste den Zielmarker nicht erreicht, ist die Nachfrage nicht befriedigt und die Bedrohung wird um die auf der Nachfragekarte angegebene Menge erhöht.

3. NACHFRAGE AUFDECKEN

Die Spieler legen jetzt die Nachfrage für die nächste Nachfragerunde fest. Zunächst legen sie die derzeit aufgedeckte Nachfragekarte unter das Deck und setzen das Angebot zurück, indem sie jeden Ressourcenmarker zurück auf das Feld „0“ ziehen. Danach decken sie die oberste Karte des Nachfragedecks auf. Für jede dort angegebene Ressource legen sie einen Zielmarker auf das Feld mit der angegebenen Zahl auf der entsprechenden Ressourcenleiste.

4. INVESTITION WÄHLEN

In diesem Schritt wählen die Spieler eine weitere Investition, auf die sie in den nächsten zwei Runden geheim hinarbeiten. Dafür werden alle Investitionskarten gemischt, um das Deck neu zu erstellen. Danach zieht jeder Spieler zwei Investitionskarten, wählt eine davon und legt diese verdeckt in seine Spielzone. Die andere legt er verdeckt oben auf das Investitionsdeck.

Nachdem die Investitionen gewählt worden sind, verschieben die Spieler den Marker auf der Rundenanzeige auf das nächste Feld und die nächste Runde beginnt.

BEISPIEL FÜR NACHFRAGE

Um die Nachfrage zu befriedigen, sind 0 Energie, 1 Konsumgüter, 3 Technologie, 4 Unterhaltung und 2 Credits erforderlich. Im Angebot befinden sich ausreichend Ressourcen jeder Art mit Ausnahme von Technologie, also wird die Bedrohung um 5 erhöht.



Die Spieler setzen die Ressourcenmarker auf jeder Leiste auf „0“. Danach decken sie die nächste Nachfragekarte auf und stellen mit den Zielmarkern jeder Ressource die neuen Zielwerte auf der Leiste ein.



DAS SPIEL GEWINNEN

Das Spiel endet während der dritten Nachfragerunde nach dem Schritt „Nachfrage befriedigen“. Jeder Spieler deckt nun seine Rivalenkarte auf. Jeder Spieler, der **mehr** Kapital als sein Rivale hat, gewinnt das Spiel. Falls ein Spieler seinen eigenen Konzern als Rivalen hat, gewinnt er, falls er mehr Kapital als mindestens **drei** andere Spieler hat (oder in einem Spiel mit vier Spielern mehr Kapital als **zwei** andere Spieler).

Es ist möglich (und sogar wahrscheinlich), dass mehrere Spieler das Spiel gewinnen. Mindestens ein Spieler verliert aber das Spiel.

Das Spiel endet auch, falls die Bedrohung „25“ auf der Bedrohungsleiste erreicht, was bedeutet, dass die Regierung der Vereinigten Staaten die politische Kontrolle übernimmt und die besonderen wirtschaftlichen Vorteile der Konzerne beendet. Sobald die Bedrohung „25“ erreicht, verlieren alle Spieler das Spiel, mit Ausnahme des Spielers, der die Rivalenkarte „Föderalist“ gezogen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel, falls er mindestens ein Kapital von 25 besitzt, ansonsten verliert auch er. Der Föderalist wird weiter unten noch genauer erklärt.

ABSPRACHEN IM DETAIL

Absprachen sind der wichtigste Teil von *New Angeles*; jede Absprache bedeutet eine Gelegenheit für einen Konzern, sich einen wichtigen Verbündeten zu schaffen, indem er Dienstleistungen für die Stadt erbringt. Während einer Absprache schlägt der aktive Spieler eine Aktion vor, um die Situation auf dem Spielplan zu verbessern, und versucht die anderen Spieler davon zu überzeugen, diese Aktion zu unterstützen. Die anderen Spieler können mit ihm konkurrieren, indem sie andere Aktionen vorschlagen, danach können sie die Aktion unterstützen, die ihnen am meisten zusagt. Der Spieler, dessen angebotene Aktion die meiste Unterstützung erhält, gewinnt die Absprache.

Der Verlauf einer Absprache besteht aus den folgenden Schritten:

1. VORTEIL

Der aktive Spieler deckt die Vorteilskarte ganz rechts unter der Zuganzeige auf (die Karte, deren Platz die höchste Zahl hat), liest sie laut vor und legt sie offen auf das Feld „Aufgedeckte Vorteilskarte“ auf den Spielplan, sodass alle Spieler sie sehen können (Vorteilskarten werden später erklärt).

2. HAUPTVORSCHLAG

Der aktive Spieler wählt eine Aktionskarte von seiner Hand und legt sie offen auf das Feld „Hauptvorschlag“ auf den Spielplan. Dies ist der **HAUPTVORSCHLAG** und während der gesamten Absprache sollte dieser Spieler nun versuchen andere Spieler davon zu überzeugen, wie wichtig dieser ist (siehe auch den Textkasten „Verhandlungen“ weiter unten).

VERHANDLUNG

Verhandlungen sind der Schlüssel zum Erfolg in *New Angeles*, weil ein Spieler eine Absprache nur selten ohne die Unterstützung anderer Spielern gewinnen kann. Die Spieler sollten ihr Bestes geben, um Unterstützung für ihre Aktionen zu gewinnen, und werden ausdrücklich dazu ermutigt, jedes verfügbare Mittel einzusetzen. Manchmal kann ein Spieler argumentieren, dass seine Aktion genau das ist, was die Stadt braucht. Aber wahre Sieger verlassen sich nicht nur auf Notwendigkeiten; eine versprochene Belohnung oder eine nur leicht verhüllte Drohung kann genauso überzeugend sein und nichts schmiert die Räder der Industrie so gut wie der einfache Austausch von etwas Kapital.

Siehe auch „Handel“ auf Seite 14, wo das Handeln genauer beschrieben ist.

Die Beratungsorganisation „Menschliche Arbeitskräfte“ hat erneut jede Verbindung mit der gewalttätigen Bewegung „Menschen zuerst“ bestritten. Ausgelöst wurde dies durch einen weiteren Fall von Vandalismus in „Robot City“, in dem dutzende Androiden, sowohl Bioroiden als auch Klone, von Aktivisten mit Schmiedehämmern zerstört worden sind. Ein maskierter Sprecher von „Menschen zuerst“ hat eine Aussage über Shoutcast veröffentlicht: „Wir werden niemals akzeptieren, dass Androiden uns ersetzen. Greift zum Hammer! Vernichtet die Golems!“

„Wir werden nicht tatenlos mit ansehen, wie einfache Bürger durch die brutalen und extremistischen Methoden dieser gefährlichen Bewegung terrorisiert werden“, sagte Lieutenant Khromova von der Abteilung für die Aufklärung von Gewaltverbrechen. „Androiden sind Privatbesitz und ihre Zerstörung ist ein ernstes Verbrechen.“ Inoffiziell bestätigen Quellen bei der Polizei, dass das NAPD „Menschliche Arbeitskräfte“ für die offizielle Fassade von „Menschen zuerst“ halte.

3. GEGENVORSCHLAG

Beginnend mit dem Spieler links vom aktiven Spieler erhält nun jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine Möglichkeit, einen **GEGENVORSCHLAG** zu unterbreiten. Um einen Gegenvorschlag zu unterbreiten, wählt dieser Spieler eine Aktionskarte von seiner Hand und legt sie offen auf das Feld „Gegenvorschlag“ auf den Spielplan.

Ein Spieler kann auch dann einen Gegenvorschlag unterbreiten, falls bereits ein Gegenvorschlag unterbreitet worden ist. Dazu muss er so viele Aktionskarten von seiner Hand ablegen, wie sich bereit offene Aktionskarten auf dem Feld „Gegenvorschlag“ befinden. Sein Gegenvorschlag wird auf die anderen Karten auf das Feld „Gegenvorschlag“ gelegt, sodass es für nachfolgende Spieler immer teurer wird, selbst einen Gegenvorschlag zu unterbreiten. Der Spieler, der den letzten Gegenvorschlag unterbreitet hat, ist der **GEGENSPIELER**.

Nachdem jeder Spieler einmal die Gelegenheit erhalten hat einen Gegenvorschlag zu unterbreiten (mit Ausnahme des aktiven Spielers), geht es mit dem nächsten Schritt weiter.

4. UNTERSTÜTZUNG

Falls es keinen Gegenvorschlag gibt, wird dieser Schritt übersprungen und das Spiel geht sofort mit dem Schritt „Auflösung“ weiter. Ansonsten werden alle Spieler außer dem aktiven Spieler und dem Gegenspieler zu **UNTERSTÜTZENDEN SPIELERN**, die ihre Aktionskarten verwenden können, um den Sieger dieser Absprache zu bestimmen.

Beginnend mit dem unterstützenden Spieler links vom aktiven Spieler erhält nun jeder unterstützende Spieler im Uhrzeigersinn einmal die Möglichkeit einen Vorschlag zu unterstützen. Dazu wählt er eine beliebige Anzahl Aktionskarten von seiner Hand und legt diese verdeckt neben den Hauptvorschlag oder den Gegenvorschlag. Falls er keine Seite unterstützen möchte, kann er sich der Stimme enthalten.

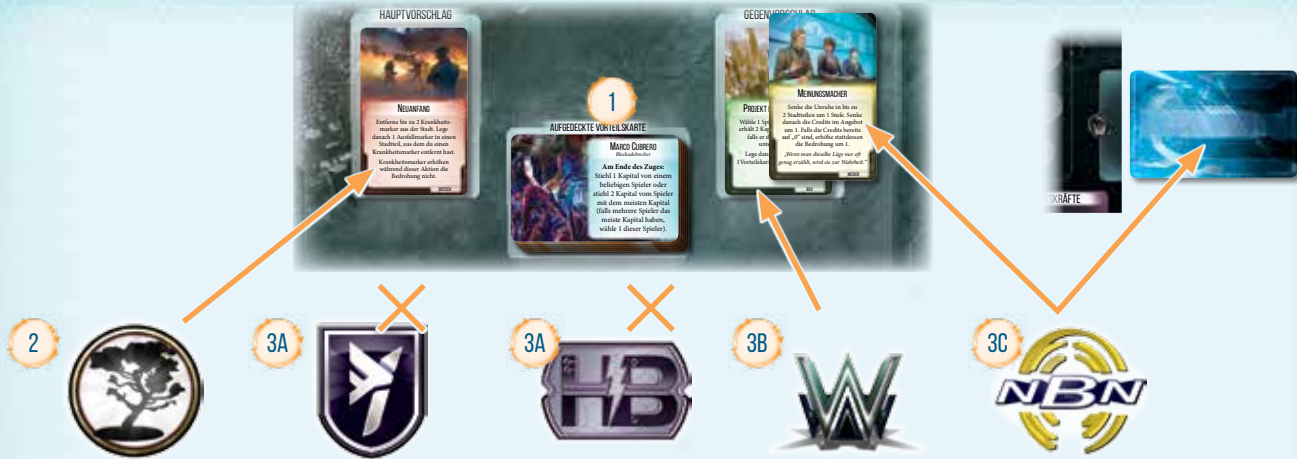
Der aktive Spieler und der Gegenspieler werden ausdrücklich ermutigt mit den unterstützenden Spielern zu verhandeln, um Unterstützung für ihren Vorschlag zu gewinnen (siehe auch Textkasten „Verhandlung“).

5. AUFLÖSUNG

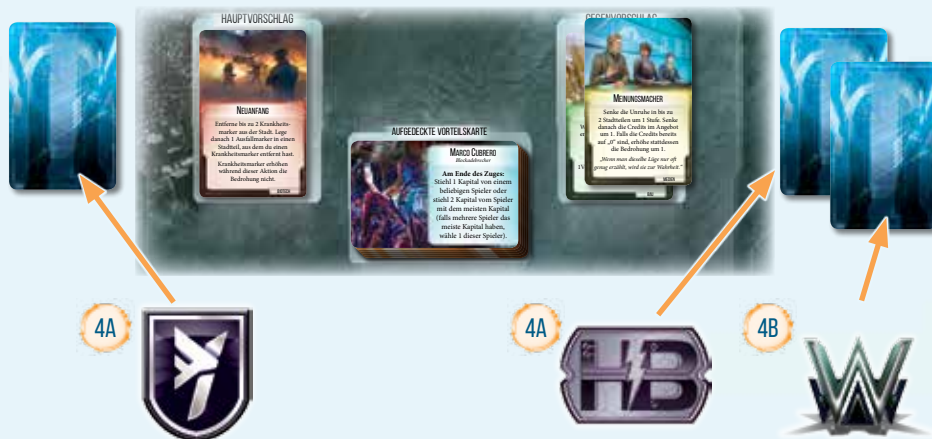
Der Sieger der Absprache ist der Spieler, neben dessen Vorschlag sich die meisten verdeckten Karten befinden. Falls der Hauptvorschlag und der Gegenvorschlag die gleiche Anzahl Aktionskarten neben sich haben, gewinnt der aktive Spieler die Absprache.

Der Gewinner der Absprache handelt die von ihm vorgeschlagene Aktionskarte ab. Danach beansprucht er die aufgedeckte Vorteilskarte und legt sie offen neben seine Kon-Übersicht. Alle Aktionskarten, die als Vorschläge oder zur Unterstützung gespielt worden sind, werden nun verdeckt auf den Ablagestapel gelegt.

BEISPIEL FÜR EINE ABSPRACHE



1. Der aktive Spieler (Jinteki) deckt die Vorteilskarte „Marco Cubrero“ ganz rechts auf der Zuganzeige auf und legt sie auf das Feld „Aufgedeckte Vorteilskarte“.
2. Auf dem Spielplan befinden sich zahlreiche Krankheitsmarker, deshalb glaubt Jinteki, dass er die anderen Spieler davon überzeugen kann, die Aktion „Neuanfang“ auf seiner Hand zu unterstützen. Er unterbreitet den Vorschlag „Neuanfang“ und legt sie auf das Feld „Hauptvorschlag“.
3. Im Uhrzeigersinn von Jinteki aus gesehen unterbreiten die anderen Spieler Gegenvorschläge.
 - a. Globalsec entscheidet sich dafür, keinen Gegenvorschlag zu unterbreiten. Haas-Bioroid passt ebenfalls.
 - b. Weyland unterbreitet den Vorschlag „Projekt der Eitelkeiten“ und legt ihn auf das Feld „Gegenvorschlag“.
 - c. NBN möchte den Gegenvorschlag „Meinungsmacher“ unterbreiten. Um neuer Gegenspieler zu werden, legt er eine Karte von der Hand ab (neben den Platz mit dem Mülleimer auf dem Spielplan) und legt „Meinungsmacher“ auf „Projekt der Eitelkeiten“.



4. Nun beginnt der Unterstützungsschritt im Uhrzeigersinn ausgehend vom Spieler links neben Jinteki. Globalsec, Haas-Bioroid und Weyland sind die unterstützenden Spieler.
 - a. Globalsec spielt eine Karte, um den Hauptvorschlag zu unterstützen. Haas-Bioroid spielt eine Karte, um den Gegenvorschlag zu unterstützen.
 - b. Da sowohl der Hauptvorschlag als auch der Gegenvorschlag dieselbe Anzahl Aktionskarten zur Unterstützung neben sich haben, würde Jinteki (als aktiver Spieler) die Absprache gewinnen, falls Weyland nicht den Gegenvorschlag unterstützt. Da er dies weiß, schließt NBN einen Handel mit Weyland ab: zwei Kapital im Austausch für eine Karte als Unterstützung für den Gegenvorschlag.
5. Nun beginnt der Auflösungsprozess. Der Gegenvorschlag hat mehr verdeckte Karten zur Unterstützung als der Hauptvorschlag, also gewinnt NBN die Absprache und handelt „Meinungsmacher“ ab. Danach beansprucht NBN die Vorteilskarte „Marco Cubrero“.



ZUSÄTZLICHE REGELN

Dieser Abschnitt enthält weitere Regeln, welche die Spieler im ersten Spiel benötigen.

SPIELELEMENTE IN EINEM STADTEIL

Ein Stadtteil kann zahlreiche Spielelemente enthalten, die seinen Status widerspiegeln. Diese Spielelemente werden im Folgenden beschrieben.

„MENSCHEN ZUERST“-EINHEIT (GEGNERISCHE EINHEIT)



„Menschen zuerst“ ist die Organisation in vorderster Front des Aktivismus gegen Androiden, die Unruhen anzettelt und mit brutalen Sabotageakten gegen Unternehmen vorgeht, die Androiden beschäftigen.

Sobald ein Stadtteil mit einer „Menschen zuerst“-Einheit ausgebeutet wird, wird die Unruhe um zwei statt um eine Stufe erhöht. Falls die Unruhe nicht um zwei Stufen erhöht werden kann, wird ein Ausfallmarker auf das Zustandsfeld dieses Stadtteils gelegt und Unruhemarkers aus diesem Stadtteil werden wieder in den Vorrat zurückgelegt.

„ORGANISIERTES VERBRECHEN“-EINHEIT (GEGNERISCHE EINHEIT)



In dieser Stadt ist das organisierte Verbrechen so vielfältig vertreten wie nirgendwo sonst. Von Straßengang wie den Pistoleros bis zum gut organisierten Syndikat Tri-Maf machen sich kriminelle Organisationen die Laster und Bedürfnisse von New Angeles zunutze.

Sobald ein Stadtteil mit einer „Organisiertes Verbrechen“-Einheit ausgebeutet wird, kann er seine Primärressource nicht produzieren. Falls der Stadtteil nur eine Ressourcenart produzieren kann, produziert er keine Ressourcen.

PRISEC-EINHEIT



Ob Stellvertreterkriege, Konzernsabotage oder die gute alte Schutzgelderpressung, es gibt viele Möglichkeiten für professionelle private Sicherheitsunternehmen, aktiv zu werden. Natürlich gibt es Risiken und man kann sich nie sicher sein, wer am meisten für die Loyalität der Söldner bezahlt hat.

Prisec-Einheiten beschützen Stadtteile, indem sie verhindern, dass sich gegnerische Einheiten in ihnen aufhalten. Falls sich eine gegnerische Einheit und eine Prisec-Einheit im selben Stadtteil befinden, wird die gegnerische Einheit sofort verschoben (das Verschieben von Einheiten wird später erklärt).

AUSFALL



Stromausfälle und Versagen von anderen Teilen der Infrastruktur sind auch in der nahen Zukunft ein Problem für eine Megalopole wie New Angeles. Für die Stadt ist eine Vernetzung für private und geschäftlichen Zwecke unbedingt notwendig, jede Unterbrechung der verschiedenen Dienste ist eine Katastrophe.

Ein Stadtteil, in dem es zu Ausfällen kommt, kann keine Ressourcen produzieren. Sobald ein Stadtteil unter einem Ausfall leidet, wird ein Ausfallmarker auf sein Zustandsfeld gelegt und Unruhemarkers aus diesem Stadtteil werden in den Vorrat zurückgelegt.

UNRUHE



Protest

Jeden Tag verlieren in New Angeles mehr und mehr Arbeiter ihre Jobs, die an günstige und effiziente Androiden-Arbeitskräfte gehen, welche die Mega-konzerne zur Verfügung stellen, wodurch die Schere zwischen Arm und Reich täglich weiter auseinander klafft. Die Arbeitslosigkeit ist so hoch wie nie zuvor und innere Unruhen könnten jederzeit ausbrechen.



Streik

Es gibt drei Stufen der Unruhe in einem Stadtteil: **STABIL**, **PROTEST** und **STREIK**. Die Unruhe erhöht sich von Stabil auf Protest und von Protest auf Streik; gesenkt wird sie in umgekehrter Reihenfolge. Sobald die Unruhe in einem Stadtteil von Stabil auf Protest erhöht wird, wird ein Unruhemarkers mit der Protest-Seite nach oben auf das Zustandsfeld des Stadtteils gelegt. Sobald die Unruhe erneut erhöht wird, wird dieser Unruhemarkers von Protest auf Streik umgedreht. Ein stabiler Stadtteil oder ein Stadtteil mit Protesten funktioniert normal, ein Stadtteil mit Streik dagegen kann keine Ressourcen produzieren.

KRANKHEIT



Weit verbreitete Krankheiten sind ebenfalls ein Grund für einen Mangel an Produktivität und künstlich erzeugte Krankheiten sind eine neue Bedrohung für das Funktionieren der Arbeitskräfte.

Sobald eine Aktionskarte abgehandelt wird und falls mindestens ein Stadtteil betroffen ist, in denen sich ein Krankheitsmarkers befindet, wird die Bedrohung um **zwei** erhöht. Eine Aktionskarte betrifft einen Stadtteil, falls Markers oder Einheiten in den Stadtteil gelegt oder gestellt oder aus diesem entfernt werden. Außerdem betrifft eine Aktion einen Stadtteil, falls eine Einheit in den Stadtteil oder aus ihm heraus verschoben wird.

ANDROIDENMARKER



Androiden sind verlässliche und effiziente Arbeitskräfte, die jederzeit versetzt werden können, ohne dass sie sich beschweren. Die Gewinne der Konzerne durch Androiden sind größer als die Verluste, die sie durch die Proteste hinnehmen müssen, die ihr Einsatz unweigerlich nach sich zieht.

Während der Produktionsphase wird jeder Stadtteil ausgebeutet, der einen Androidenmarkers enthält, und er produziert seine Ressourcen. In einem Stadtteil kann sich nicht mehr als ein Androidenmarkers befinden.

ENTWICKLUNGEN



Die Skyline von New Angeles verändert sich laufend, weil die Konzerne gewaltige Arkologien und Produktionsanlagen bauen. Wenn nun auch noch Androiden als Arbeitskräfte eingesetzt werden, erhöhen die neuen Anlagen beinahe sofort die Produktionsleistung.

Solange ein Stadtteil einen Entwicklungsmarkers enthält, wird die Menge der erzeugten Primärressource um eins erhöht. Ein Stadtteil kann nicht mehr als einen Entwicklungsmarkers enthalten.

PLATZBESCHRÄNKUNGEN UND VERSCHIEBEN

Ein Stadtteil kann nicht mehr als eine Kopie jeder gegnerischen Einheit, eines Ausfall- und eines Krankheitsmarkers enthalten. Falls ein dieser Spielelemente in einen Stadtteil platziert werden sollte, der bereits eine Kopie eines solchen Elements enthält, muss dieses Spielelement verschoben werden. Außerdem wird eine gegnerische Einheit sofort verschoben, sobald sie sich gleichzeitig mit einer Prisec-Einheit in einem Stadtteil befindet.

Die Stadtteile sind durch **BEWEGUNGSPFADE** verbunden. Jeder Stadtteil hat einen ausgehenden Bewegungspfad, der zu einem anderen Stadtteil führt. Muss ein Spielelement verschoben werden, wird es in den Stadtteil platziert, auf den der ausgehende Bewegungspfad zeigt. Falls sich im nächsten Stadtteil ebenfalls bereits eine Kopie dieses Spielelements befindet, wird es erneut verschoben. Dieser Prozess geht so lange weiter, bis das Spielelement einen Stadtteil erreicht, in dem sich nicht bereits eine Kopie dieses Spielelements befindet oder bis es auf die „Die Wurzel“ verschoben wird (der rote Kreis auf dem Spielplan).



Bewegungspfad zwischen Stadtteilen

Falls eine gegnerische Einheit, ein Ausfall- oder Krankheitsmarker auf „Die Wurzel“ verschoben wird, wird dieses Spielelement zurück in den Vorrat gelegt und die Bedrohung wird um **zwei** erhöht.

BEISPIEL FÜR DIE VERSCHIEBUNG VON EINHEITEN



1. Eine Ereigniskarte weist die Spieler an, eine „Menschen zuerst“-Einheit auf Esmeraldas (8) zu stellen.
2. Es befindet sich bereits eine „Menschen zuerst“-Einheit auf Esmeraldas, also wird die „Menschen zuerst“-Einheit auf dem Bewegungspfad in den nächsten Stadtteil verschoben: Rutherford (9).
3. Rutherford (9) enthält eine Prisec-Einheit, deshalb muss die „Menschen zuerst“-Einheit erneut verschoben werden: nach Base de Cayambe (10).

Seit den Wasseraufständen vor beinahe sechs Monaten fordern Aktivistengruppen, dass jemand dafür zur Verantwortung gezogen werden müsse. Sie behaupten, Prisec-Truppen unter der Führung der Kons hätten wahllos auf unschuldige Zivilisten geschossen. Ein Staatsanwalt der Stadt konnte in seiner Untersuchung allerdings nicht genug Beweise für eine Anklage finden. Kein Kon hat je die Verantwortung für die Aktionen der entsprechenden Prisec-Betreiber übernommen.

Die Gesellschaft für Freiheit mag sich darauf beschränken, im Rahmen des Gesetzes zu agieren, aber es gibt andere Gruppierungen, die gegen Androiden vorgehen und sich diese Einschränkungen nicht auferlegen. Inzwischen gibt es im Geheimen operierende Netzwerke, die für sich in Anspruch nehmen, Klone und Bioroiden an sichere Zufluchtsorte in Brasilia, ChiLo oder in andere Städte der Welten zu bringen. Das NAPD fordert alle Bürger auf, die über Informationen zu diesen kriminellen Vereinigungen verfügen, die Eingreiftruppen gegen Androiden-Schwarzhandel zu kontaktieren.

*Dank des Präzedenzfalls **Henry gegen Jinteki** ist die Frage vor dem Supreme Court ausdiskutiert, ob es sich bei Androiden um Personen handelt. Das Urteil war eindeutig: Androiden sind rechtlich gesehen keine Personen und stehen unter keinem höheren Schutz als Tiere oder andere Besitztümer. Trotz dieser Entscheidung argumentieren Gruppierungen wie der Orden von Sol weiterhin, dass der Besitz von Androiden Sklaverei wäre. Andere Abolitionistengruppen wie „Menschen zuerst“ wünschen die vollständige Terminierung aller Androiden und nutzen häufig auch illegale Methoden, um möglichst viele Einheiten zu zerstören. Und natürlich geben sich viele Schieber auf dem Schwarzmarkt als Abolitionisten aus, um Gebrauch von entsprechenden Kontakten zu machen.*

AUFTRÄGE AUF KON-ÜBERSICHTEN

Jede Kon-Übersicht enthält einen aufgedruckten **AUFTRAG**. Aufträge sind eine Möglichkeit für einen Konzern, Kapital zu erhalten, sobald die Bedingungen des Auftrags erfüllt sind, während eine Aktionskarte abgehandelt wird. Sobald die Bedingungen auf einer Kon-Übersicht erfüllt sind, erhält der Konzern das angegebene Kapital, **unabhängig davon, welcher Spieler die Aktion abgehandelt hat**. Falls eine Bedingung erfordert, dass ein Spielelement aus einem Stadtteil entfernt wird, erfüllt die Entfernung eines Spielelementes aus „Die Wurzel“ die Bedingung nicht.



Auftrag auf einer Kon-Übersicht

VORTEILE

Vorteilskarten stehen für Führungskräfte, Verbrecherbosse, Promis und andere Personen, die ihre Loyalität abhängig vom Kapitalfluss machen. Sie bieten den Spielern einzigartige und mächtige Fähigkeiten.

Sobald ein Spieler eine Vorteilskarte beansprucht, legt er sie offen neben seine Kon-Übersicht. Er kann die Fähigkeit der Vorteilskarte wie dort beschrieben verwenden. Falls er Vorteilskarten mit Fähigkeiten hat, die durch „Am Ende des Zuges“ eingeleitet werden, kann er jede dieser Karten **ein Mal** am Ende jedes **seiner** Züge nutzen.

Einige Vorteilskarten müssen vom Spieler erschöpft werden, um ihren Effekt abzuhandeln. Um eine Vorteilskarte zu erschöpfen, wird sie um 90° im Uhrzeigersinn gedreht. Eine erschöpfte Karte kann nicht erneut erschöpft werden. Ein Spieler macht seine Vorteilskarten zu Beginn seines Zuges **spielbereit**, indem er sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn dreht.



„Ende des Zuges“-Einleitung



Spielbereite Vorteilskarte



Erschöpfte Vorteilskarte

Einige Vorteilskarten müssen abgelegt werden, um ihren Effekt abzuhandeln. Sobald eine Vorteilskarte abgelegt wird, wird sie unter das Vorteilsdeck gelegt.

ABLAGESTAPEL

Alle Aktionskarten werden verdeckt auf einen einzigen Ablagestapel neben dem Feld rechts unten auf dem Spielplan abgelegt. Sobald ein Spieler eine Aktionskarte ziehen muss, sich aber keine Karten in diesem Deck befinden, werden die Karten im Ablagestapel gemischt, nach Farben sortiert und in die entsprechenden Decks zurückgemischt.



Symbol für den Ablagestapel

Aktionskarten werden immer **verdeckt** abgelegt. Die Spieler dürfen sich die verdeckten Karten nicht ansehen, sobald sie abgelegt werden oder solange sie sich im Ablagestapel befinden.

Heute kam es bei der Premiere der zweiten Staffel von **Friendship Upgraded** in New Angeles zu einem tragischen Zwischenfall, als gewalttätige Demonstranten, die mit der Bewegung „Menschen zuerst“ in Verbindung stehen, angriffen und den Bioroid-Star Ronald 5 schwer beschädigten. Das ist schon das dritte Mal, dass ein Auftritt von Ronald 5 durch solche Protestaktionen unterbrochen worden ist.

Ein Sprecher von Smart! Media sagte, dass Ronalds Hirn erfolgreich in einen vorübergehenden Körper transplantiert werden konnte, und erinnerte die Medien daran, dass Ronald als Androide keine Schmerzen wie ein Mensch fühle.

HANDELN

Die Spieler werden ausdrücklich ermutigt andere Spieler mit jedem ihnen zur Verfügung stehenden Mittel zu beeinflussen. Sie können zum Beispiel anderen Spielern Kapital oder Vorteilskarten geben, um ihre Unterstützung für den eigenen Vorschlag zu gewinnen, sie zum Spielen bestimmter Aktionen oder zum Tausch von Vorteilskarten zu bewegen usw. Sämtliche Versprechen, die ein Spieler für die Zukunft macht, sind nicht bindend – die Spieler können Versprechungen machen und müssen diese später nicht einhalten. Falls aber beide Spieler **sofort sämtliche Bedingungen des Handels** erfüllen können, müssen sie dies tun.

Beispiel: Globalsec stimmt zu, Jinteki zwei Kapital zu geben, falls Jinteki Globalsecs Vorschlag mit zwei Karten unterstützt. Falls sie sich auf diese Bedingungen geeinigt haben und sobald Jinteki sich entscheiden muss, ob er einen Vorschlag unterstützt oder sich der Stimme enthält, sind die Bedingungen bindend und müssen erfüllt werden. Falls Jinteki versprochen hat, Globalsec zu unterstützen, aber mit der Unterstützung gerade nicht dran ist, sind die Bedingungen nicht bindend; Jinteki erhält das Kapital, muss aber keine Karten zur Unterstützung spielen.

NOTFALL-AKTIONEN

Notfall-Aktionen sind einzigartige und mächtige Aktionskarten, die großen Einfluss auf den Status der Stadt haben können. Jeder Spieler hat zu Spielbeginn die Notfall-Aktionskarte seines Konzerns. Diese Karten sind nicht Teil der Aktionskarten auf der Hand des Spielers; sie liegen offen neben seiner Kon-Übersicht.



Globalsecs Notfall-Aktion

Notfall-Aktionen können genau wie normale Aktionen als Vorschlag unterbreitet werden. Sie werden aber nicht wie diese abgelegt, der Spieler des Konzerns erhält sie stattdessen zurück. Falls die Karte der Vorschlag war, der die Absprache gewonnen hat, wird sie **verdeckt** zurückgegeben und kann nicht erneut verwendet werden, bis sie durch einen Karteneffekt wieder aufgedeckt wird. Falls die Karte nicht der Vorschlag war, der die Absprache gewonnen hat, wird sie **offen** zurückgegeben und kann erneut verwendet werden.

Einer neuen Studie zufolge gibt es inzwischen 10 Millionen Androiden in New Angeles, die menschliche Arbeiter aus zumeist schlecht bezahlten Jobs in der Industrie verdrängen. Dieselbe Studie zeigt, dass diese Androiden fünfmal so produktiv sind wie Menschen, die im selben Sektor arbeiten. Mehr als 10.000 dieser Androiden scheinen sich im Besitz von Privatpersonen zu befinden oder von ihnen für Arbeiten im Haus geleast zu sein. „Wenn sich die Zahlen so weiterentwickeln“, sagt einer der Forscher, „werden in zehn Jahren zehn Prozent von uns Androiden sein.“

DER FÖDERALIST

Normalerweise bevorzugen die Konzerne die Freiheiten und Risiken der exterritorialen Sonderwirtschaftszone, die nicht den Regeln und Regulationen der Bundesregierung der Vereinigten Staaten unterliegt. Aber es gibt immer die Möglichkeit, dass einer von ihnen sich Vorteile durch Vorteilsgeschäfte und Exklusivverträge mit den Feds verspricht.

Der Spieler, dem die Rivalenkarte „Föderalist“ zugewiesen worden ist, ist der **FÖDERALIST**. Der Föderalist gewinnt das Spiel auf eine andere Art als die anderen Spieler. Er gewinnt, sobald der Bedrohungsmarker „25“ erreicht, aber nur, falls er zu diesem Zeitpunkt mindestens 25 Kapital hat. Falls er weniger Kapital hat, verliert er das Spiel genau wie die anderen Spieler.

Der Föderalist muss, um die Bedrohung zu erhöhen und sein Ziel zu erreichen, gegen die Stadt arbeiten, zum Beispiel durch das Abhandeln von Aktionskarten in Stadtteilen mit Krankheitsmarkern und durch Unterstützung von weniger guten Vorschlägen anderer Spieler. Es ist besonders wichtig, dass er dabei Vorsicht walten lässt und seine Identität so lange wie möglich geheim hält! Die anderen Spieler würden wahrscheinlich als Team gegen einen entlarvten Föderalisten vorgehen und auch der Föderalist benötigt die Kooperation mit anderen Spielern, um überhaupt die Möglichkeit zu haben, 25 Kapital anzusammeln.

Es ist möglich, dass sich kein Föderalist im Spiel befindet, falls es sich bei der Karte, die zu Spielbeginn niemandem zugewiesen und stattdessen halb unter den Spielplan gelegt worden ist, um die Karte „Föderalist“ handelt.

BEGINN DES ERSTEN SPIELS

Die Spieler kennen jetzt alle Regeln, die für das erste Spiel *New Angeles* notwendig sind. Falls Fragen auftreten, können diese mithilfe der „Kurzübersicht“ auf der Rückseite beider Regelhefte beantwortet werden, genauere Informationen zu Spielmechanismen findet man im Glossar des Referenzhandbuchs.

VOLLSTÄNDIGE VORBEREITUNG

Nach dem ersten Spiel sollten die Spieler für zukünftige Spiele die vollständigen Vorbereitungsanweisungen auf Seite 2 des Referenzhandbuchs befolgen. Diese vollständigen Vorbereitungsregeln unterscheiden sich in einigen Punkten von den Vorbereitungsregeln in dieser Spielregel.

VORBEREITUNGSKARTEN

Bei der vollständigen Vorbereitung werden Vorbereitungskarten verwendet. Vorbereitungskarten enthalten Angaben zum Status der Stadt zu Spielbeginn. Während der Vorbereitung ziehen die Spieler eine zufällige Vorbereitungskarte und legen oder stellen die aufgeführten Spielelemente in die dahinter aufgelisteten Stadtteile. Danach stellen sie die Zuganzeige mit der in der oberen rechten Ecke angegebenen Anzahl Vorteilskarten ein.

SLUM LORDS			
ANDROID	GUAYAQUIL (1)	QUINCE (2)	RABOTGOROD (5)
PROTEST	RABOTGOROD (5)	—	—
STRIKE	QUINCE (2)	—	—
ILLNESS	GUAYAQUIL (1)	QUINCE (2)	—
OUTAGE	GUAYAQUIL (1)	LA COSTA (3)	RUTHERFORD (3)
HUMAN FIRST	LA COSTA (3)	ESMERALDAS (8)	—
ORGCRIME	GUAYAQUIL (1)	QUINCE (2)	RABOTGOROD (5)
PHISec	LADUNA VELASCO (6)	BASE DE CAYAMBE (10)	—
DEVELOPMENT	GUAYAQUIL (1)	BASE DE CAYAMBE (10)	—

Anzahl der
Vorteilskarten bei
der Vorbereitung

CREDITS

Autor: James Kniffen

Produzent: Jason Walden

Autor der Spielregel: Adam Baker

Redaktion und Lektorat: Autumn Collier und Sean O'Leary

Zusätzliches Layout: Molly Glover

Grafikdesign: Shaun Boyke mit Michael Silsby, Evan Simonet, und Monica Helland

Manager Grafikdesign: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Kirsten Zirngibl

Spielplanillustration: Henning Ludvigsen

Artwork: Bruno Balixa, Ralph Beisner, Del Borovic, Lars Bundvad, Rovina Cai, JB Casacop, Aurore Folny, Caroline Gariba, Gong Studios, Mauricio Herrera, Clark Huggins, Alex Kim, Priscilla Kim, Pavel Kolomeyets, Kate Laird, Samuel Leung, RJ Palmer, Chris Peuler, Maciej Rebisz, Emilio Rodriguez, Jason Rumpff, Lorraine Schleter, Adam Schumpert, Timur Shevtsov, Smirtouille, Mark Anthony Tadiran, RC Torres, VIKO, Thomas Williams, Ashley Witter, Matt Zeilinger und Kirsten Zirngibl

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Figurenmodellierung: Thomas Lishman und Mike MedicineHorse

Koordinator der Figurenmodellierung: Niklas Norman

Leiter der Figurenmodellierung: John Franz-Wichlacz

Koordinator der Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Schöpfung der Android-Welt: Kevin Wilson mit Daniel Lovat Clark

Story-Team der Android-Welt: Daniel Lovat Clark, Michael Hurley, Lukas Litzinger und Katrina Ostrander

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Jason Beaudoin

Produktionskoordination: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren und Johanna Whiting

Management Brettspielentwicklung: James Kniffen

Kreativdirektor: Andrew Navaro

Ausführender Spieldesigner: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Glen Aro, Craig Atkins, Samuel Bailey, Adam Baker, Andrew Borck, Zach Brockman, Eric Byrnes, Suzi „Antink“ Burrows, Mark Charlesworth, Hwan-yi Choo, Andy Christensen, Lachlan „Raith“ Conley, Robert Crandall, Nick Cyr, Ben Davis, Jordan Dixon, Andy Fischer, Jacob Freedman, Molly Glover, Jeff Greening, Ellen Griffin, Taylor Ingvarsson, Johnathan Johnson, Tom „Average“ Johnson, Josh Jupp, Eric Kaiser, Jason Kerr, Jewel Kerr, Sean Kittridge, Mark Larson, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Jamie Lewis, Brian Lewis, Cady Lewis, Lukas Litzinger, Eric Lotos, Jeannine Lotos, Charlie McCarron, Mark McLaughlin, Ian Moore, Kiefer Paulson, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Alexander Rooker, Doug Ruff, Michael Sanfilippo, John Shaffer, Catherine Shen, Y Paul Sussman, Zach Tewalthomas, James Voelker, Brittany Walden, Chris Waters, Nathan Wilkinson, Aaron Wong, Jonathan Ying, Ruth Zephyr und Jamie Zephyr

© 2016 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Android, New Angeles, and Fantasy Flight Supply are TM of Asmodee North America, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. German version published by Asmodee GmbH. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktionelle Leitung und Produktionsmanagement: Heiko Eller

Redaktionelle Bearbeitung: Benjamin Fischer

Deutsche Übersetzung: Sandra Schmidt

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach

Unter Mitarbeit von: Thomas Römer, Thomas Breckner und Sandra Schmidt



DIE MEGAKONZERNE

Jeder der sechs Megakonzerne in New Angeles wird im Folgenden genauer beschrieben.

Jinteki Biotech

Vorsitzender: Satoshi Hiro

Hauptquartier: Stadtteil Nihongai, New Angeles

Schlüsselindustrien: Androiden, Biotechnologie, Gentechnik, künstliche Intelligenz, Landwirtschaft, Medizintechnik



„Jinteki hat als einer der großen Akteure im Bereich Biotechnologie schon seit Jahren im Bereich Genmaterial mitgemischt, aber ihren großen Auftritt auf der Weltbühne hatten sie erst mit der Entwicklung ihrer eigenen Androiden. Sie nennen sie ‚Klone‘, obwohl diese Bezeichnung nicht ganz korrekt ist. Ich meine, es ist ja nicht so, dass sie einfach eine Person suchen, die ihnen gefällt, und dann eine Zillion Kopien von ihr ziehen. Jintekis Geningenieure – ja, so nennen sie sie wirklich – können jahrelang daran arbeiten, genau das richtige Genom für das nächste Projekt zu synthetisieren. Das Genom der Androiden, die das Fabrikgelände verlassen, besteht zum Teil aus menschlichem Genen, aber auch aus Material von Tieren oder Mikroben und ganz viel patentiertem, nach den speziellen Bedürfnissen künstlich erschaffenem Genmaterial.“

Die Klone sehen aber aus wie Menschen und klingen auch so; die meisten unterscheiden sich von uns nur durch den Barcode im Nacken. Aber sie sind Androiden – Besitz – Dinge, die man kaufen und besitzen kann, wie einen Hopper oder ein PAD.

Seit der Entwicklung der Klone erfindet sich Jinteki selbst laufend neu, genau wie seine merkwürdigen Chimären. Sie sind aus dem alten Japan nach New Angeles gezogen, sie haben einen neuen CEO und sie geben viel von ihrem alten, starren Zaibatsu-System auf, um ein neuer, vielseitigerer und fortschrittlicherer Megakonzern zu sein. Entwickle dich weiter oder stirb, nicht wahr? Ich bin mir nicht sicher, ob ich weiterentwickelt werden möchte.“

–Die Geschichte der Welten, Teil N von A. Nonny Mouse

Haas-Bioroid

Direktorin: Cynthia Haas

Hauptquartier: Stadtteil Manta, New Angeles

Schlüsselindustrien: Androiden, Kybernetik, künstliche Intelligenz, medizinische Geräte, Robotik, Schwerindustrie, Software



„Haas-Bioroid hat als europäische Firma im Bereich Ingenieurswesen und industrielle Fertigung angefangen, lange bevor sie als HB bekannt wurden. Als sie vor nur wenigen Jahrzehnten mit der Rossum-Gruppe, einem kleinen Konzern mit einem Schwerpunkt auf Neurowissenschaften und künstliche Intelligenz, fusionierten, wurde die Sache interessant. Sie entwickelten eine brandneue Maschine, den sogenannten Bioroiden, eine künstliche Person, die wie ein Mensch handeln und denken kann. Als sie damit Fuß fassten, nannten sie sich in Haas-Bioroid um, damit niemand vergessen würde, womit sie ihr Geld verdienen.“

Bioroiden haben die Welt verändert. Langfristig werden sich Androiden als eine genau so revolutionäre Technologie erweisen wie das Feuer, die Druckerpresse oder das Internet. Und Haas-Bioroid waren die Pioniere auf dem Gebiet (eine Tatsache, die sie Jinteki immer wieder unter die Nase reiben). Ihre Bioroiden stehen irgendwie für die Essenz des gesamten Konzerns. Sie sind effizient, allerneuste Technologie, eine vernünftige Lösung für ein drängendes Problem – so was in der Art. Keiner scheint erklären zu können, welche Probleme Bioroiden eigentlich lösen. Aber insgesamt erklärt HB immer wieder stolz, ihre Bioroiden seien ‚effizient‘, ‚verlässlich‘ und ‚menschlich‘. Genau wie das gesamte Unternehmen. Und das Konzept der Euthanasie.“

–Wie man nicht umgebracht wird (kein Autor bekannt)



Melange Mining

CEO: Yuri Talunik

Hauptquartier: Stadtteil Heinlein, Luna

Schlüsselindustrien: Abbau von Ressourcen, Suche nach Bodenschätzen

„Melange Mining – oder 2M, falls Sie keine Zeit haben – sind neue Mitspieler im Haifischbecken der Megakons. Tatsächlich würden einige sogar sagen, dass sie nicht mal wirklich ein Megakon sind. Ein echter Megakon hat überall Büros und ein vielfältiges Portfolio voll langweiliger, abgedroschener Phrasen, während 2M sich nur einer Sache widmet: dem Abbau von Helium-3 auf dem Mond.“

Aber halt! Der Abbau von He-3 auf dem Mond ist ein guter Weg, um lasterweise Geld zu scheffeln, ich meine, wenn man wirklich einen Laster auf den Mond exportieren möchte, diesen mit Bargeld aus Papier füllen möchte und ihn sich dann nur angucken möchte, weil es auf dem Mond ja keine Straßen gibt, auf dem man fahren könnte, kann man sich das leisten, wenn man Talunik heißt. Helium-3 ist die Energiequelle aller modernen Fusionskraftwerke und deshalb die Energiequelle der gesamten Wirtschaft auf Erde und Mond. (Der Mars dagegen – nun, sagen wir einfach: ‚Es ist komplizierter‘, und wenden uns anderen Dingen zu.)

Die anderen Kons mögen Melange für einen Haufen russischer Emporkömmlinge halten, die ihre Wurzeln im organisierten Verbrechen haben und das Monopol, was man ihnen nach dem Marskrieg gegeben hat, ausbeuten. Und ja, so falsch ist das gar nicht. Na und? Als ob die anderen Kons keine Verbrecher wären ...“

–Jenny Randoms hypergenauer Führer zu Allem und Jedem

Globalsec

CEO: Lidiah Maucher

Hauptquartier: Atlantica, Westeuropa

Schlüsselindustrien: Informationssicherheit, Militärunternehmen, Personenschutz, Spionage

„Was ich an Globalsec nicht verstehe: Sind sie nun die Guten oder die Bösen? Ich meine, sie sind ein Kon. Also gehören sie zu den Bösen, oder? Aber manchmal beaufsichtigen sie die anderen Kons. Sind sie also doch die Guten, oder? Regierungen schließen Verträge mit ihnen, um die Bevölkerung zu überwachen – die Bösen. Sicherheitsdienste von Globalsec bringen dort Warlords und Gangster zu Fall, wo die Cops es nicht schaffen oder wollen – die Guten.“

Ich verstehe sie einfach nicht. Sie sind die Nummer eins im Sicherheitsbereich, weltweit, was manchmal Privatarmeen bedeutet, manchmal Netzüberwachung und manchmal diskrete Leibwächter bewaffnet mit fusionsbetriebenen Monofilamentwaffen. Sie sind tiefer ins Netz vorgedrungen als jeder andere, mit Ausnahme von NBN. Sie haben die Blacklist – sorry, das Globalsec-Fertigkeitenverzeichnis für Angestellte oder wie sie es genau nennen. Sie haben eine Liste und wenn du darauf erst einmal ein schlechtes Rating hast, wirst du nie wieder Arbeit finden, weil alle anderen Konzerne sie nutzen, wenn sie deinen Hintergrund überprüfen.

Und ihre Uniformen sind schwarz. Okay, ich habe mich entschieden. Sie gehören wohl zu den Bösen.“

–Jenny Randoms hypergenauer Führer zu Allem und Jedem



Das Weyland-Konsortium

CEO: Posten derzeit nicht besetzt

Hauptquartier: Stadtteil Base de Cayambe, New Angeles

Schlüsselindustrien: Bauwesen, Erforschung des Weltraums, Finanzen, Investitionen

„Es gibt etwas, das man einst ‚den Mythos vom Shareholder Value‘ nannte. Kurz gefasst besagt er Folgendes: Alles, was ein Mitarbeiter eines Konzerns tut, egal auf welcher Ebene, darf nur ein Ziel haben – die Erhöhung des Shareholder Value. Wenn man diesem Mythos glaubt, wird jede Handlung moralisch oder amoralisch, abhängig davon, ob sie den Shareholder Value erhöht oder senkt.“

Es gab Zeiten in der Geschichte unseres Landes, in denen der Mythos des Shareholder Value von der gesamten Wirtschaft als reine Lehre akzeptiert wurde. Es gibt Wirtschaftssektoren, die diesen Mythos nie aufgegeben haben. Die ihn immer noch wie ein goldenes Kalb verehren.

Das Weyland-Konsortium stellt die Hohepriester des Kultes des Shareholder Value in der heutigen Wirtschaft. Das Konsortium ist weniger ein Konzern und mehr ein Algorithmus, sie kaufen und verkaufen Konzerne, strecken ihre Tentakel in jeden Industriesektor aus: Forschung, Transport, einfach in jeden. Das Konsortium handelt wie ein Lebewesen. Keine einzelne Führungskraft und auch kein Komitee steuern das Schiff. Nur der Shareholder Value ist der Kapitän und jede Entscheidung der Führungskräfte ist vorherbestimmt, eine unausweichliche Folge der Räder, die sich schon seit Jahrzehnten drehen, der Marktkräfte, die durch KIs auf den Systemen des Kons gefiltert werden

Das Konsortium ist eine Schlange ohne Kopf. Kein CEO. Es ist der Besitzer des Beanstalks, und damit des Weltraums, unserer Zukunft. Früher oder später wird es uns seinem Gott opfern.“

–Am Siedepunkt von Omar Keung

NBN

CEO: Victoria Jenkins

Hauptquartier: Stadtteil Rutherford, New Angeles

Schlüsselindustrien: Datengewinnung, Kommunikation, Medien, Psychografisches Profiling, Werbung

„Ich wache zu NBNs lieblichem Kreischen auf. Ich frühstücke, während sie mir erzählen, was ich denken soll. Sie folgen mir unter die Dusche und zwitschern mir vom wasserfesten Wandbildschirm in meinem Bad aus etwas zu. Sie sind in meiner Tasche, wenn ich durch die Straßen gehe, ihre Nachrichten strahlen mir von jedem öffentlichen Kiosk und jedem Virt-Display über den Läden und Skyway-Terminals aus entgegen.“

Und das ist gut so, Freunde! Es ist gut. NBN zeigt mir ständig attraktive Menschen, die interessante Dinge zu sagen haben. Sie wissen, was ich hören will, noch bevor ich es selbst weiß, und sie sorgen dafür, dass ich es höre. Musik, Threedee, Nachrichten, alles, was ich wissen muss, NBN ist für mich da und liefert es. In Sachen Bequemlichkeit – und eigentlich auch auf jedem anderen Gebiet – sind sie einfach unschlagbar.

Was soll ich sagen? Ich liebe NBN. Und sie lieben mich.

–John Hackman: Memoiren von John Hackman von John Hackman



DIE STADTEILE VON NEW ANGELES

Jeder Stadtteil von New Angeles wird im Folgenden genauer beschrieben.

Guayaquil

Guayaquil war einst die größte Stadt Equadors. Nun ist es der größte Slum von New Angeles. Ganze Sektoren des Stadtteils werden bereits vom NAPD gemieden und selbst einst so lebendige Wahrzeichen wie die Jack Weyland Arkologie zeigen Zeichen von Alter und Zerfall.

Aber trotzdem ist es noch der bevölkerungsreichste Stadtteil der Stadt. In ihm befindet sich der größte Hafen, der Stadtteil hat immer noch Geld – was macht es schon aus, dass es sich in den Händen des organisierten Verbrechens befindet? Es ist ja nicht so, als gäbe es einen spürbaren Unterschied zwischen ihnen und den Kons, zumindest sieht José Q. Público das so.

Quinde

Das große, schlagende Herz von Quinde ist der riesige Bahnhof JQ Station, ein gewaltiger Knotenpunkt für Eisenbahnen und Magnetschwebebahnen, der die Fabriken Quindes miteinander verbindet. Der Stadtteil lebt von seinen Fabriken, seinen Schmelzen, seinen Kraftwerken. Er lebt sicher nicht von seinen menschlichen Arbeitern, die mehr und mehr durch Androiden ersetzt werden. Verdammte, die Androiden werden in einer Fabrik gebaut und gehen dann nur über die Straße in die nächste, wo sie den Job eines weiteren Menschen übernehmen.

Es ist kein Wunder, dass Anwerber von „Menschen zuerst“ durch die Straßen dieses Stadtteils streifen und wütende Männer und Frauen finden, die sich ihrer Bewegung anschließen.

La Costa

Es ist einfach, sich vorzustellen, dass die größte Stadt der Welt nur aus Sternenskratzern besteht, die vom Stadtzentrum aus bis hin zur Küste stehen, aber das ist nicht die Wahrheit. New Angeles ist riesig und selbst heute noch findet man freie Flächen und grüne, wachsende Dinge. (Nun, zumindest hauptsächlich grün, wenn man den sauren Regen nicht miteinbezieht.)

Die meisten freien Flächen befinden sich in La Costa. Hier gibt es tatsächlich noch Farmen und Plantagen! Auch hoch aufragende Megafarmen, Agroplexe genannt, die systematisch alle anderen landwirtschaftlichen Unternehmen durch ihre schiere Effizienz vom Markt vertreiben.

Manta

Manta besteht aus weißen Sandstränden und riesigen Hotelanlagen, reichen Gören und Dilettanten. Außerdem befindet sich in diesem Stadtteil das HQ von HB, um das sich Wohnanlagen drängen, deren Mieten immer günstiger werden, je weiter man sich von der Küste entfernt.

Im Großen und Ganzen ist Manta einer der netteren Stadtteile. Boomender Tourismus, ein lebendiger Technologie-Knotenpunkt, Wohnanlagen für Mittelschicht und Unterschicht, all dies findet man in diesem Stadtteil. Solange man keinen Staub aufwirbelt.

Rabotgorod

Dieser Stadtteil wird inzwischen „Stadt der Roboter“ genannt, weil der russische Name so schwer auszusprechen ist und weil inzwischen so viele Androiden hier leben. Hier hausen? Hier gelagert werden? Wie auch immer, viele der alten Gebäude, in denen einst russische Emigranten lebten, als das Projekt aufgebaut wurde, stehen immer noch und statt sie zu renovieren und auf den neusten Stand zu bringen, vermieten die Slumlords, in dessen Besitz sie sich befinden, sie an Androiden und deren Besitzer. Es gibt aber auch immer noch viele Bewohner aus Fleisch und Blut und alles, was sie für ihren täglichen Bedarf brauchen, sowie Geschäfte und Industrieanlagen, aber alles, über das man spricht, sind die Androiden.

Nihongai

Nihongai ist ein makelloser Stadtteil und Legionen extrem höflicher Klone, die ein außergewöhnlich gutes Benehmen an den Tag legen, sorgen dafür, dass das so bleibt. Es gibt hier nicht so viele Grünflächen wie in La Costa, aber schon einige Parkanlagen. Und es gibt Gärten. Sie sind in die Arks integriert, sie liegen an den Seiten der Gebäude, sie sind verborgen hinter unübersichtlichen Kurven oder befinden sich einfach weiter unten am Fußweg – sie sind einfach überall. Die meisten dieser Gärten sind den japanischen Bedürfnissen entsprechend angelegt, was daran liegt, dass ein Großteil der Einwohner dieses Stadtteils japanische Wurzeln hat.

Als Jinteki Biotech vor einiger Zeit sein Hauptquartier nach Nihongai verlegte, haben sie sich dort wohl nicht anders gefühlt als in Neo-Tokio. Ja, es wird auf den Straßen mehr Spanglisch gesprochen, aber es scheint doch, als hätte Jinteki es geschafft, die Heimat vollständig in die Teile des Stadtteils zu importieren, die sich inzwischen fast komplett in ihrem Besitz befinden.

Laguna Velasco

LV ist der vornehmste Stadtteil von New Angeles. Dort befindet sich das Rathaus, die Levy-Universität und das Hauptquartier des NAPD, aber noch wichtiger ist, dass hier die Reichen der Stadt leben. Am See Laguna Velasco Ibarra liegen die begehrtesten Grundstücke und in der Nähe befinden sich die besten Arkologien. Aber die wirklich Reichen leben nicht in den oberen Etagen der kilometerhohen Türme, sie leben in weitläufigen Häusern mit Gärten und nur wenigen Stockwerken, ganz wie früher. So viel Platz für eine einzige Familie erscheint beinahe unglaublich verschwenderisch. Wahrscheinlich soll es das auch.

Rutherford

Wenn man jemanden auf einer der Welten bittet die Augen zu schließen und sich New Angeles vorzustellen, erscheint wahrscheinlich Rutherford vor seinem inneren Auge (die Leute mit Aphantasie natürlich mal ausgenommen). Dieser Stadtteil ist nicht ganz so einheitlich wie Laguna Velasco oder Nihongai, aber immerhin ist hier NBN beheimatet und hier befindet sich auch der auf allen Welten berühmte Broadcast Square.

Rutherford ist New Angeles in Reinkultur. Er ist voller Träume, erfüllt und zerbrochene (viel mehr von letzteren). Hoch in den glitzernden Arkologien leben die Reichen und tief unten in der Unterstadt findet man Menschen und Androiden in der schlimmsten Armut, die man sich vorstellen kann. Außerdem ist er der Knotenpunkt der Finanzwelt und der Medien und damit genau so mächtig und wichtig wie jeder andere Stadtteil.

Esmeraldas

Esmeraldas ist das aktivste, lebendigste Hinterland, das ich je gesehen habe. Es ist ein seltsamer Ort, in fast jeder Hinsicht der dritt- oder viertbeste Stadtteil. Drittbester Hafen, drittbeste Farmanlagen, viertbeste Fabrikanlagen, viertgrößter Bevölkerungsanteil, die Liste ist endlos. Der gesamte Stadtteil wird von den Risties als unbedeutend einfach ignoriert.

Aber für die Mittelklasse – oder das, was davon noch übrig ist – findet hier das Nachtleben statt. Hier findet man die Straße der Fresstempel, Roxy HT's und das Blue Sun Stadion (Go Giants!). Vielleicht ist Esmeraldas nicht so schillernd und protzig, aber es könnte viel schlimmer sein. Nicht gerade eine tolle Werbung für einen Stadtteil, oder? „Kommt nach Esmeraldas, es könnte viel schlimmer sein!“

Base de Cayambe

Base de Cayambe liegt buchstäblich im Schatten des Beanstalks und zieht sich an den Hängen der Anden hoch. Auch der metaphorische Schatten des Beanstalks liegt über dieser merkwürdigen Hafenstadt ohne Wasser oder Küstenzugang.

Es gibt Slums. Es gibt Lagerhallen. Es gibt billige Absteigen und Spielhöhlen, Tattoostudios und Rotlichtbezirke. Es gibt alles, was sich ein Raumfahrer bei seinem ersten Besuch auf der Erde seit 18 Monaten wünschen könnte, alles, was ein Erdbewohner brauchen könnte, bevor er sich auf den Weg zum Mars macht, um dort den Rest seines Lebens zu verbringen.

Obwohl er genau so arm ist wie Guayaquil und auch eine ähnlich hohe Verbrechensquote hat, ist Base de Cayambe im Allgemeinen sicherer. Es gibt überall Betrüger, aber sie halten den Frieden im Stadtteil aufrecht und die Geschäfte laufen stabil. Es gibt auch einige Künstler, Studenten, Unternehmer, Schriftsteller und andere, die von den niedrigen Mieten angezogen wurden und diese vielseitige Bevölkerung genießen. Man kann sagen, Base de Cayambe ist in gewisser Hinsicht ein angesagter Stadtteil.

Chakana

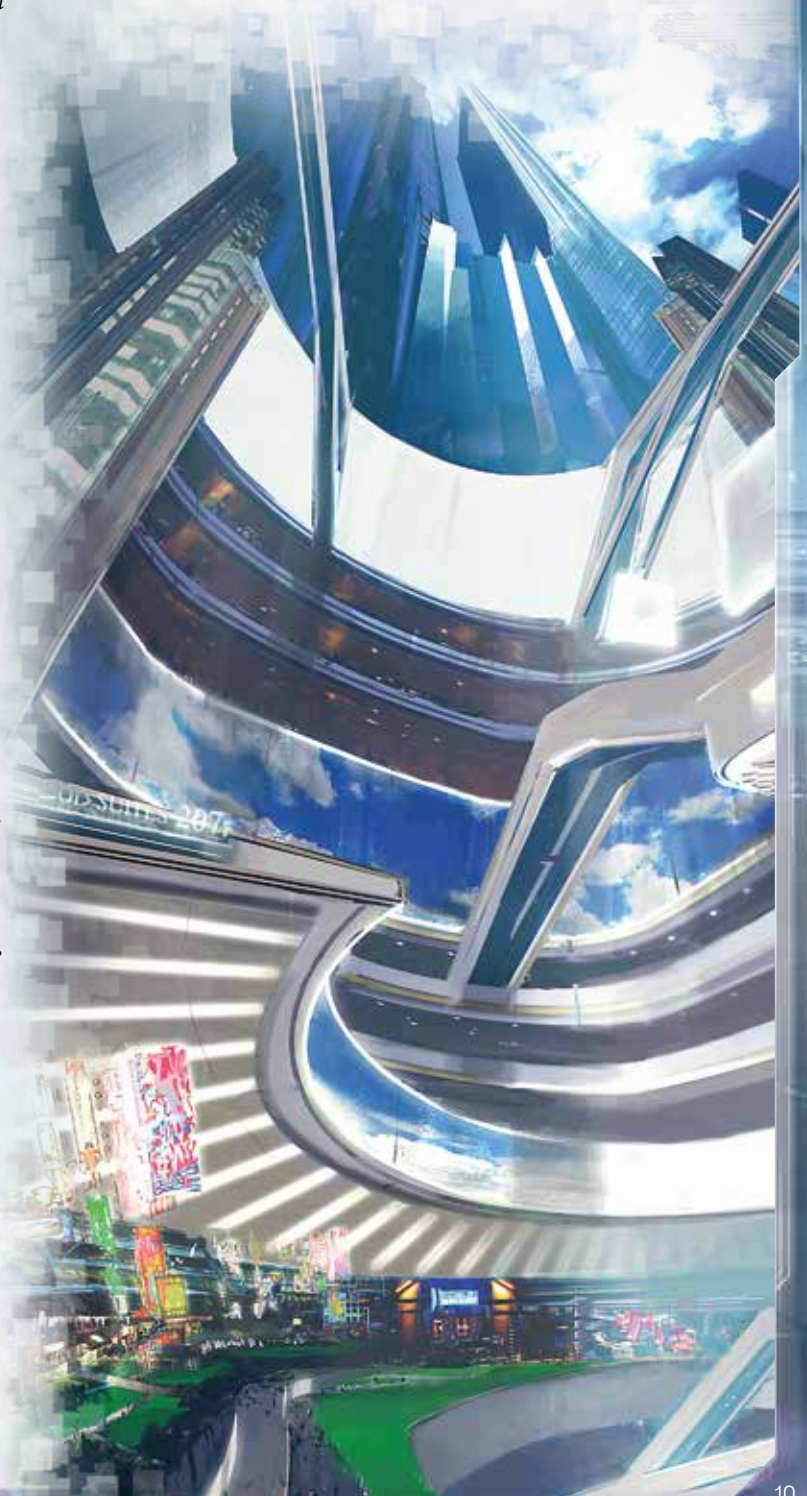
Chakana ist der Beanstalk und der Beanstalk ist Chakana. Der Weltraumlift beginnt an der Station auf der Erde, auch die Wurzel genannt, am Cayambe-Vulkan, und steigt von dort aus in den Himmel, ein silberner Faden zu den Sternen, den man von einem halben Dutzend Ländern aus sehen kann.

Vielleicht sehe ich das etwas poetisch, aber hey! Das ist das größte Bauwerk, das je von Menschenhand gebaut wurde, und es bahnt uns den Weg zu den Sternen. Es ist der Schlüssel zum Weltraum und vielleicht die Rettung für die menschliche Rasse. Falls dieser Gedanke Sie nicht rührt, kann ich mir nicht vorstellen, dass Sie menschlich sind.

Außerdem verdienen die Kons hier mehr Geld, als ihnen gut tut, und falls jemals Unheil Chakana befallen sollte, könnte das tatsächlich einen weiteren Weltenkrieg auslösen. Nun wissen Sie es. Der Stadtteil ist wichtig.

Heinlein

Heinlein liegt auf dem Mond. Auf dem Papier gehört es zu New Angeles, aber in der Realität? New Angeles liegt näher an Peking als an Heinlein. Wenn man auf der Erde in New Angeles geboren ist, ist es leichter, ins Ausland zu reisen als nach Heinlein, und nicht mal die Loonies da halten sich für New Angelinos. New Angelinos müssen nicht für die Luft bezahlen, die sie atmen, und müssen nicht den ganzen Tag in einem Schutzanzug herumlaufen, nur für den Fall der Fälle. Kein Wunder, dass die meisten Menschen vergessen, dass das der zwölfte Stadtteil ist.



KURZÜBERSICHT

Die Spieler sollten diese Kurzübersicht griffbereit haben, um im Spielverlauf auftretende Fragen klären zu können.

STANDARDRUNDE

1. **Aktionsphase:** Der aktive Spieler ist am Zug und handelt folgende Schritte ab:
 - a. **Organisation:** Der aktive Spieler macht seine erschöpften Karten spielbereit und zieht die auf seiner Kon-Übersicht angegebenen Aktionskarten.
 - b. **Aushandeln einer Absprache:** Eine Absprache wird ausgehandelt (siehe „Schritte einer Absprache“ weiter unten).
 - c. **Ende des Zuges:** Der aktive Spieler kann seine „Am Ende des Zuges“-Fähigkeiten abhandeln. Danach gibt er den „Aktiver Spieler“-Marker an den Spieler zu seiner Linken weiter. Der neue aktive Spieler wiederholt diese Schritte, bis sich keine Vorteilskarten mehr auf der Zuganzeige befinden.
2. **Produktionsphase:** Jeder Stadtteil mit einem Androidenmarker wird ausgebeutet (Produktion von Ressourcen und Erhöhung der Unruhe).
3. **Ereignisphase:** Eine Ereigniskarte wird gezogen und von oben nach unten abgehandelt (dabei wird auch die Zuganzeige zurückgesetzt).

SCHRITTE EINER ABSPRACHE

1. **Vorteil:** Die Vorteilskarte ganz rechts auf der Zuganzeige wird aufgedeckt und auf das Feld „Aufgedeckte Vorteilskarte“ gelegt.
2. **Hauptvorschlag:** Der aktive Spieler unterbreitet einen Hauptvorschlag.
3. **Gegenvorschlag:** Im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler einen Gegenvorschlag unterbreiten.
4. **Unterstützung:** Im Uhrzeigersinn kann jeder unterstützende Spieler Karten zur Unterstützung spielen.
5. **Auflösung:** Der Spieler mit der meisten Unterstützung handelt seinen Vorschlag ab und beansprucht die aufgedeckte Vorteilskarte. Im Fall eines Gleichstandes gewinnt der aktive Spieler die Absprache.

NACHFRAGERUNDE

1. **Investitionen auswerten:** Jeder Spieler handelt seine Investitionskarte ab.
2. **Nachfrage befriedigen:** Falls eine Ressource im Angebot die Nachfrage nicht befriedigt, wird die Bedrohung wie auf der Nachfragekarte angegeben erhöht.
3. **Nachfrage aufdecken:** Das Angebot wird zurückgesetzt. Es wird eine Nachfragekarte gezogen und Zielmarker gelegt.
4. **Investition wählen:** Jeder Spieler zieht zwei Investitionskarten und behält eine davon.

PRODUKTIONSMODIFIKATOREN



Protest: Ein Stadtteil, in dem protestiert wird, produziert weiterhin Ressourcen.



Streik: Ein Stadtteil, in dem gestreikt wird, kann keine Ressourcen produzieren.



Ausfall: Ein Stadtteil, in dem es zu einem Ausfall kommt, kann keine Ressourcen produzieren.



Entwicklung: Der Wert der Primärressource im Stadtteil wird um eins erhöht.



„Organisiertes Verbrechen“-Einheit: Ein Stadtteil mit einer „Organisiertes Verbrechen“-Einheit kann seine Primärressource nicht produzieren.



„Menschen zuerst“-Einheit: Sobald ein Stadtteil mit einer „Menschen zuerst“-Einheit ausgebeutet wird, wird die Unruhe um zwei statt um eine Stufe erhöht. Falls sie nicht um zwei Stufen erhöht werden kann, wird ein Ausfallmarker in diesen Stadtteil gelegt.

DIE BEDROHUNG WIRD ERHÖHT, SOBALD:

- Eine Aktionskarte abgehandelt wird und mindestens ein Stadtteil mit einem Krankheitsmarker betroffen ist (+2 Bedrohung).
- Eine gegnerische Einheit, ein Krankheits- oder Ausfallmarker in „Die Wurzel“ verschoben und in den Vorrat zurückgelegt wird (+2 Bedrohung).
- Die Nachfrage in einer Nachfragerunde nicht befriedigt wird (+5-7 Bedrohung).

