

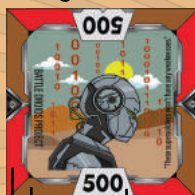
UUE MAAILMAKORRA REEGLID

*Kaa sa tead, mis inimkonda ees ootab?
Mängi seda mängu ja loo ise oma tulevik!*

See lugu algab peale ühiskonna kokkuvarisemist. Sinust saab võimukas miljardärist globalist, kelle eesmärgiks on koguda erinevaid korporatsioone. Neid hulganisti kogudes, jõuad sa Saavutusteni ja Suurte Eesmärkideni, mis muudavad maailma tulevikku oluliselt ja teevad Su võimsaimaks eliidiks.

Uus Maailmakord/ New World Order on tempokas, lihtsa mehhaanikaga mäng, mis nõuab mängijalt tugevat taktikat, tähelepanu ja oskuslikke valikuid.

Mäng sisaldab :



30 Saavutuste ruudukujulist taali millel on võidupunktid (VP) - 3 taali 200 VP-ga, 5 x 250, 5 x 300, 1 x 350, 4 x 400, 3 x 500, 3 x 600, 2 x 650, 2 x 700 ja 2 x 1000 VP-ga.

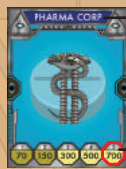
Saavutuste taalid on kodeeritud 13 erineva värviga, igal taalil 2 värvi. Iga värv on 4 taali peal, va. tumesinine, heleroheline, ookeani sinine ja oranž, mis on 5 taali peal.

Värvid taalil - Võidupunktide hulk (500).
(punane ja pruun).

204 kaarti - 14 Erikaarti (vaata lk. 7-8), 9 Tegelaste kaarti (vaata lk. 8-9)
13 Suure Eesmärgi kaarti (vaata lk. 10) ja 168 Korporatsiooni kaarti.

Korporatsiooni kaardid on jagatud 7-sse värvikomplekti, mis jagunevad odavaks, keskmiseks ja kalliks korporatsiooniks.

Kallid korpid on 4ne komplekt (7 erinevat - 6 tk.)
keskmised on 5ne komplekt (7 erinevat - 8 tk.)
odavad on 6ne komplekt (7 erinevat - 10 tk.)



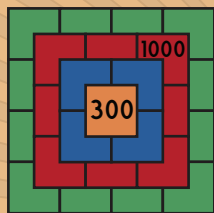
Kaardi nimi ja värvikomplekti värv (tumesinine)
Komplekti number (5) ja punktid (700).

Samuti karbis - 1 Alustava mängija ketas ja 1 kaart kolmnurkadega.

Mängu tellimiseks või täpsemaks infoks külasta saiti:
www.newworldordergame.com

Ettevalmistused – Kõik 30 Saavutuste taali tuleb segada ja laduda lauale juhuslikus järjekorras püramiidi kujuliselt. Esimeses kihis on 4x4 taali, teises kihis 3x3 taali, nende peal omakorda 2x2 taali ja kõige peal üks taal, mille väärtus ei tohi olla üle 300 Võidupunkti. Samuti peab 1000 punktiga taal olema allpool kolmandat kihti.

Pane tähele! Korporatsiooni kaardid tuleb segada väga hoolikalt, et saada parim mängukogemus. Seejärel jagatakse lauale 13 kaarti, pilt üllespoole.



Korporatsiooni kaardid

Iga mängija valib juhuslikult tegelaskuju ja võtab pakist 3 tegelaskuju kaardi peal kirjas olevat alustamiskaarti ning asetab need enda ette. Kaardid on kõik osa ühest komplektist, neil on ühine värv kaardi nimetuse all (kaartide komplektid, vaata lk. 6). Kui mängija saab Illuminati, siis ta valib oma tegelase järelejäanud tegelaste hulgast (tegelaste kaardid, vaata lk. 9). Lisaks enda eriomadusele saab ta ka teise tegelase oma. Tegelase kaardi paremal ülannurgas oleva madalaima numbriga mängija alustab mängu.

Mängu eesmärk on koguda Korporatsiooni kaarte ja vahetada nende punktid mängu käigus Saavutusteks. Saavutused annavad Võidupunkte.

Iga ringi alguses jagatakse lauale uued Korporatsiooni kaardid kuni 13 tk. Mängija saab omal valikul korjata laualt samasuguseid Korporatsiooni kaarte (või kaardi) ja asetab need enda ette tühja kujuteldavasse lahtrisse.

Kahe ja kolme mängijaga mängus on mängijal kasutada enda ees 7 tühja lahtrit Korp. kaartide jaoks. Nelja ja viie mängijaga mängus võib kasutada 5 tühja lahtrit.



1



2



3



4

TÜHI

5

5 lahtrit Korp.
kaartide
jaoks 4-5
mängija
puhul.

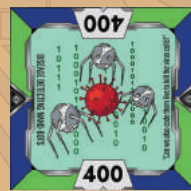
Igal mängijal on võimalik teha 3 tegevust oma käigu ajal ja ta peab valima neist ühe: 1) ta võib korjata laualt samasuguseid Korp. kaarte, 2) võtta endale ühe Saavutuste taali või 3) visata maha üksiku kaardi või komplekti.

Mängija tegevused:

1) Korp. kaardi valimine – Ta võib valida oma käigu ajal vaid ühte tüüpi korporatsiooni (samasuguseid) ja nii mitu tükki kui ta soovib. Mängija peab asetama need tühja lahtrisse enda ette. Korp. kaartide komplekti väärtus kasvab iga kogutud kaardiga.

2) Saavutuste taali võtmine – need annavad Võidupunkte (VP). Mängija võib võtta oma Korp. kaartide punktide eest püramiidist ühe taali. Punktide hulk on kirjas kaartidel. Näiteks 6 Ehituse (Construction) kaarti annab 400 punkti, mille eest ta saab osta taali väärtusega 400 VP või vähem (näiteks Nano-botid).

Pane tähele! Mängija saab osta püramiidist vaid selle Saavutuse, mis on **täiesti** vaba, st. ostetava taali **peal** ei ole mingit teist Saavutust ega ka mitte selle nurka.



Nano-botide taal

Korp. kaartide komplekti saab kasutada Saavutuse võtmiseks siis, kui mängijal on olemas vähemalt pool selle korporatsiooni täiskomplektist. Seega saab mängija kasutada kahte kaarti 4-st ja kolme kaarti 5-st või 6-st komplektist, et võtta Võidupunkte. Helekollased lahtrid kaardil märgivad vajaminevat kaartide arvu.

Nii saab kasutada komplekte, kus on 3 Globaalse Meedia (Global Media) kaarti ja 4 Hõbeda kaevanduse (Silvermine) kaarti. See annab kokku 700 punkti, mille eest saab osta näiteks Superosakeste põrguti (Super Particle Collider). Ostuks kasutatud Korp. kaardid eemaldatakse mängust.

Mängija saab kombineerida **kaks** komplekti, et võtta Saavutus taal, kuid mitte kolme.



Pane tähele! Kõik samasugused kaardid peab ära andma Saavutuse ostmisel. Kui mängija maksab Saavutuse eest üle, korporatsiooni kaarte ei tagastata. Komplekti ei tohi kunagi poolitada või laiali jagada.

3) Mängija võib maha visata ühe üksiku Korp. kaardi või komplekti. See avab uue lahtri järgmiste kaartide jaoks.



Helekollane lahter

Kui mängija ei soovi teha enam käike, ütleb ta PASS ja tema käik lõpeb (seda võib pidada ka mängija neljandaks tegevuseks).

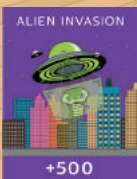
Kui ta on esimene mängija, kes seda teeb, saab ta Alustava mängija ketta ning järgmist ringi alustab tema. Teised mängijad saavad jätkata oma käikudega. Viimane alles jäänud mängija võib teha nii mitu käiku järjest, kui soovib. Kui viimane mängija PASSIB, siis ring lõppeb ja lauale jagatakse kuni 13 uut kaarti. Korporatsioonid, mida ei valitud, jäävad lauale.

Mäng lõppeb, kui kõik Korp. kaardid on välja mängitud, või kui kõik Saavutused on võetud ja kõik mängijad on teinud kõik käigud, mis teha on võimalik.

Kui ühel mängijal on ees palju komplekte ja teistel mängijatel pole võimalust VP-e võtta, siis võib see mängija võtta mitu Saavutust järjest (nagu ikka ringi lõpus).

Võidupunktide skoorimine:

Mängu lõpus liidetakse kokku kõik Saavutuste ja Suurte Eesmärkide Võidupunktid. Kellel on enim punkte, on mängu võitnud ja on kõige võimsam Eliidi hulgas!



Mängu lõpus koguvad mängijad tavaliselt 2-3 Suure Eesmärgi kaarti.

Ära unusta nende põhjal teha väike lugu, kuidas sinu ühiskond tulevikus välja kujuneb :)

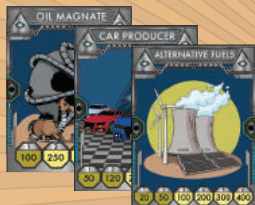


Saavutuste taalid. Need on kodeeritud 2 värviga, mis asuvad nurkades. 1000 punkti taalidel värv puudub. Kui mängija kogub 3 Saavutust, millel on sama värv, siis ta jõuab Suure Eesmärgini ja võtab mängu lõpus sama värvi kaardi. Näiteks Tulnukate invasioon (Alien Invasion). Ühtlasi teenib ta boonuseks 500 Võidupunkti.



Mängijal on Uute Sageduste taal (väärt 350 Võidupunkti), mille nurkades on 2 värvi, tume-sinine (Elu leidmise Eesmärk) ja lõheroosa värv (Teleporteerumise Eesmärk). Kui mängija suudab koguda veel 2 taali kumbagi nende värvidega, siis ta saavutab Suure Eesmärgi ja 500 VP boonust. Aeg-ajalt tasub mängijal visata pilk oma värvidele!

Pane tähele! Juhul kui ühe taali värvid sobivad kahe võimaliku Eesmärgiga, peab mängija valima millise Eesmärgi ta võtab.

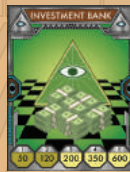
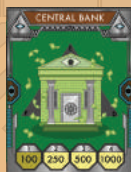


Korporatsiooni kaardidest. Samasse komplekti kuuluvad kaardid on tähistatud ühe värviga, kaardi nime all. Üks komplekt on näiteks Naftamagnaat (Oil Magnate), Alternatiivsed Kütused (Alternative Fuels) ja Autotootja (Car Producer).

Neid kaarte võib tõsta kokku nii laualt, kui mängija oma lahtrist, aga vaid siis, kui nad on üksikud kaardid. Mängija enda lahtritest kaartide kokkutõstmine **ei ole tegevus**. Sama värviga komplekti (3 kaardi) väärtus on 100 punkti ja neid saab kasutada Saavutuste ostmiseks.

Mängija võib võtta laualt ka terve värvikomplekti või 2 kaarti komplektist ühe käiguga.

Sama värviga
kaartide
liigitamine



Kaardi komplekte ei saa poolitada, et lisada kaarti värvikomplekti (vaata Sama värviga kaartide liigutamise joonist) ja samamoodi ei saa lõhkuda värvikomplekti, et lisada kaarti mistahes teisele komplektile.

Pane tähele! Kui mängija kogub samu kaarte rohkem, kui on kaardi täiskomplektis, siis üleminevate kaartide väärtusele lisatakse esimese lahtri ja järgnevate väärtus. Näiteks 8 Hõbedakaevandust (Silvermine) annab väärtuseks 330 punkti.

Tegelase alustamis kaartide boonus – Kui mängijal õnnestub lisada üks kaart rohkem oma alustamis kaardi täiskomplektile (näiteks Kardinal saab 7nda Farmi), siis sellisel juhul teenib ta 100 Võidupunkti ja võtab kolmnurkse märgi (kolmnurksed märgid tuleb välja lõigata erikaardilt).

Mängija võib teenida kuni 3 märki, üks märk iga alustava Korp. kaardi kohta.

2 mängija mängu modifikatsioon – Kahe mängija mängus peab mängija tegema vähemalt ühe tegevuse enne kui ta PASSIB.

Mängust tuleb eemaldada Kardinal (Cardinal).

Erikaardid – Uue Maailmakorra mängus on erikaardid, mis mängu käiku mõjutavad.

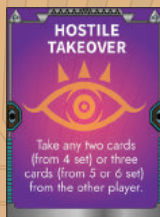
Dividendid – need kaardid annavad mängijale Korp.kaartide punkte (100 punkt (4x) ja 200 punkti (2 x)). Mängija saab Dividende kokku panna ja kasutada neid Saavutuste ostmiseks.



Seadusest Kõrgemal (Above the Law – 2x) ja **Ülevõtmine** (Hostile Takeover – 2x). Kui mängija asetab 2 sama erikaarti ühte lahtrisse kokku, siis erikaarti välja käies peab ta ära kasutama mõlemad, sest komplekti poolitada **ei saa kunagi**. Kahe käigu saamiseks peavad nad olema erinevates lahtrites. Erikaarte saab kasutada alles **järgmisel ringil**, mitte järgmise tegevuse ajal.



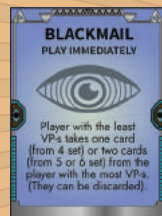
Mängija võib oma käigu ajal teha veel teise tegevuse. Seda kaarti saab ta kasutada oma põhikäigu järel.



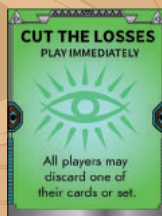
Mängija saab röövida teiselt mängijalt 2 kaarti 4sest komplektist või 3 kaarti 5sest või 6sest komplektist.

Väljapressimine (Blackmail - 2x) ja Loobu Luuserist (Cut the losses - 2x).

Kui need jagatakse lauale, lahendatakse nad kohe ja asendatakse uue Korp.kaardiga. **Pane tähele!** Kui mängus on Väljapressimine aga nõrgimat lüli ei ole (kaks kehvemat mängijat on viigis), siis tegevust ei toimu. Sama on ka tugevaimate mängijatega.



Mängija, kel on kõige vähem VP-e, rööbib mängijalt, kel on kõige enam, ühe kaardi 4sest või 2 kaarti 5sest või 6sest komplektist. Kaardid võib maha visata.



Kõik mängijad võivad ära visata kaardi või komplekti, mida nad ei soovi. See vabastab lahtri teiste kaartide jaoks.

Tegelaste kaardid

Mängus on 9 tegelaskuju ja igal ühel neist on oma eriline oskus, mida nad saavad läbi terve mängu (või ühekordselt) kasutada. Neid oskuseid näeb tegelaskuju kaartidelt. Kaardil on märgitud ka alustamis kaardid, mille mängija otsib enne mängu algust pakist üles. Paremal ülannurgas on kirjas number ning madalaima numbriga mängija alustab mängu.

Kaardi alaosas on kirjas tegelase eriline eesmärk ja unistus. See tekst on raamis, mis on sama värvi, kui Suur Eesmärk (sama värv on ka Taalidel). Kui see tegelane saavutab oma eesmärgi, teenib ta mängu lõpus juurde 200 Võidupunkti.

Tegelased - Sellised on nende erioskused:

ILLUMINATI ⁹



Choose a character you wish from the remaining cards. Add a slot that once in the game you can take 2 VP tiles for one Corp card set.

Illuminaat valib tegelaskuju järele jäänute hulgast. Lisaks annab ta oskuse, et 1x mängus saab mängija ühe (mitte kahe!) komplekti eest võtta 2 Võidupunkti taali.

ROYALTY ²



For you at the start of the round 15 cards are dealt. Start with:
1 Silver Mine
1 Gold Mine
1 Diamond Mine

Troonipärijale jagatakse iga ringi alguses 15 kaarti, (13-e asemel nagu tavaliselt)

THE BANKER ³




You have one extra slot for Corporation cards.

Start with:
1 Corporation
1 Investment Bank
1 Central Bank

+200 VP bonus for Dictatorship

Pankuril on terve mängu ajal lisaks 1 lahter Korp. kaartide jaoks.

PRESIDENT ⁸




Once chosen, when you can change one of your sets to any Corp card you want and use it with a similar set. Start with only 30 Cards, unlike you want.

+1000 VP bonus for Unleashed Energy

President võib korra mängu jooksul muuta ühe oma komplekti (mille eest saab VP võtta) mistahes Korp. kaardiks ja kasutada seda koos sobiva setiga..

BILDERBERGER ⁴



Gain 500/300 Victory Points at the end of the game.

Start with:
1 Alternative Fuels
1 Car Producer
1 Oil Magnate

+200 VP bonus for Domestic Machine

Bilderberger saab mängu lõpus 500 VP-i (2-3 mängijaga mängus) ja 300 VP-i (4-5 mängijaga mängus).

GLOBALIST ⁶




During the game you can take special cards outside slot limit.

Start with:
1 Casino Chain
1 IT & Electronics
1 Weapons Industry

+1000 VP for New World Order

Globalist saab võtta Erikaarte väljaspool oma ettenähtud lahtreid.

PHILANTROPIST



Some coloured card sets are worth 200 points to you.

Start with:
1 Geneva Institute
1 Pharmaceutical Corp
1 HeliosLab Ltd

+200 VP for Fighting Life in Space

Kui Filantroop kogub kokku Korp.kaardi värvi-komplekti on tema komplekti väärtus 200 punkti, mitte 100, nagu tavaliselt.

MEDIAMOGUL ⁷



Once in the game you can add 3 sets together to gain a VP tile.

Start with:
1 MassMedia Corp
1 Global Warlord
1 Global Media

+200 VP bonus for Colony in Space

Meediamogul võib ühe korra mängu jooksul panna kokku 3 kaardikomplekti, et võtta VP taal.

Lisaks Kardinal - kes on immuunne Ülevõtmise kaardi vastu.

Suurte Eesmärkide kaardid.

Mängija saavutab Suure Eesmärgi, kui ta kogub kokku 3 Saavutust, millel on sama värv. Kokku on mängus 13 erinevat värvi ja Eesmärki. Mängija võtab kaardi(d) mängu lõpus ja lisab punktid oma Saavutuste Võidupunktidele juurde.

Suured Eesmärgid on järgmised: Spirituaalne maailma liider (Spiritual world leader), Kõigi haiguste ravi (Cure for all diseases), Tulnukate invasioon (Alien invasion), Näljahäda lõpp (End of famine), Inimkoloonia kosmoses (Human colony in space), Inim-kloonimine (Human cloning), Elu leidmine kosmosest (Finding life in space), Teleportatsioon (Teleportation), Totalitaarne Diktatuur (Totalitarian dictatorship), Maailmalõpu relv (Doomsday weapon), Piiramatu energia (Unlimited energy), Uus Maailmakord (New World Order), Küberneetiline organism (Cybernetic organism).

Siin on mõned nendest kaartidest:



Maja reeglid.

Kui on soovi muuta mängu kiiremaks, siis võib igal ringil jagada lauale 15 kaarti. Sellisel juhul eemaldage Troonipärija (Royalty) tegelane valikust. Teine võimalus on enne algust eemaldada pakist juhuslikult 13 kaarti, mis muudab kaardipaki ettearvamatuks, kuna mängijad ei saa kindlad olla samade kaartide arvus. Võib ka kombineerida neid kahte võimalust, et veel enam mängu kiirendada.

**Suured tänud mängu peatestijatele - Siim, Tom, Marius, Taavi, Kimmo
Erilised tänud Valdekule ja Jeffile.**

Kõik õigused reserveeritud. Reeglite printimine või kirjastamine on keelatud.