

UUE MAAILMAKORRA REEGLID

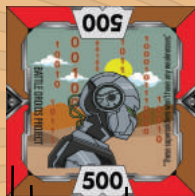
Sa ei tea mis ootab inimkonda ees?

Mängi seda mängu ja loo ise oma tulevik!

See lugu algab peale ühiskonna kokkukukkumist ning Sina võtad endale võimsa miljardärist eliidi rolli. Sinu eesmärgiks on koguda erinevaid korporatsioone. Kogudes neid piisavalt jõuad sa Saavutusteni ja Suurte Eesmärkideni, mis muudavad tulevikku oluliselt ja aitavad Sul saada võimsaimaks eliidi hulgas.

Uus Maailmakord/ New World Order on kiire tempoline, lihtsa mehhaanikaga mäng, kuid nõuab mängijalt taktikat, tähelepanu ja häid valikuid, et võita.

Mäng sisaldab :



30 Saavutuste 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.

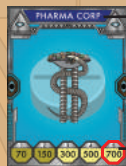
Saavutuste taalid on kodeeritud 13 erineva värviga, igal taalil 2 värvi. Iga värv on 4 taali peal, kuid tumesinine, heleroheline, ookeani sinine ja oranz on 5 taali peal.

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

203 kaarti - 14 Erikaarti (vaata lk. 7-8), 8 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 korpoid on 4ne komplekt (7 erinevat - 6 tk.)
keskmised on 5ne komplekt (7 erinevat - 8 tk.)
odavad on 6ne komplekt (7 erinevat - 10 tk.)



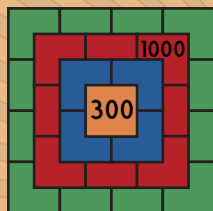
Kaardi nimi ja komplekti värv (tumesinine)
Komplekti number (5) ja punktid (700).

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 asetada lauale juhuslikult püramiidi kujuliselt. Esimeses kihis on 4x4 taali, teises kihis 3x3 taali, nende peal omakorda 2x2 taali ja kõige peale läheb üks taal, mille väärtus ei tohi olla üle 300 Võidupunkti. Samuti ei saa 1000 punktiga taal olla kolmandas kihis, vaid allpool.

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 tegelase ja võtab pakist 3 alustus kaarti, mis on kirjas tegelase kaardil ja asetab need enda ette. Need kaardid on ühest komplektist, neil on ühine värv kaardi nimetuse all (kaartide komplektid, vaata lk. 6)

Kui mängija saab Illuminati, siis ta valib oma tegelase järelejäänud tegelaste hulgast (tegelaste kaardid, vaata lk. 9).

Tegelase kaardi paremal ülannurgas on number, madalaima numbriga mängija alustab mängu.

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

Ringi alguses jagatakse lauale uued Korporatsiooni kaardid kuni 13 kaarti on laual.

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



1



2



3



4



5

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

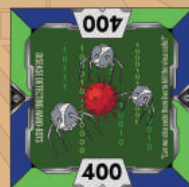
Igal mängijal on võimalik teha 3 tegevust oma käigu ajal ja ta peab valima neist ühe: 1) ta võib korjata laualt samasuguseid Korp. kaarte, 2) võtta endale ühe Saavutuste taali või 3) visata maha üksiku kaardi või komplekti.

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. Punktid hulk on kirjas kaartidel. Näiteks 6 Ehituse (Construction) kaarti annab 400 punkti, mille eest ta saab osta taali väärtusega 200 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 piisavat kaartide arvu.



Helekollane lahter

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.

Kui mängija ei soovi teha enam käike, ta ütleb PASS ja tema käik lõpeb. Kui ta on esimene mängija, kes seda teeb, võtab 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 uued kaardid, kuni 13 on laual. Korporatsioonid, mida ei valitud jäävad lauale.



Mäng lõpeb kui kõik Korp. kaardid on välja mängitud või kui kõik Saavutused on võetud ja kõik mängijad on saanud teha oma käigud, mis on võimalikud. 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 Suure Eesmärgi Võidupunktid. Kellel on enim punkte, on mängu võitnud ja on kõige võimsam Eliidi liige!



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

Ära unusta nende põhjal teha väike lugu, milline sinu ühiskond tulevikus olema hakkab :)

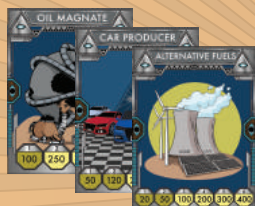


Saavutuste taalid. Need on kodeeritud 2 värviga, mis asuvad nurkades. 1000 punkti taalidel värv puudub. Kui mängija kogub 3 Saavutust, millel on sama värv, siis ta jõuab Suure Eesmärgini ja võtab mängu lõpus sama värvi kaardi. Näiteks Tulnukate invasioon (Alien Invasion). Ühtlasi teenib ta 500 boonus 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 ühega nende värvidest, siis ta saavutab Suure Eesmärgi ja 500 VP boonust. Mängijal tasub aeg-ajalt visata pilk oma värvidele!

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

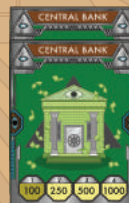
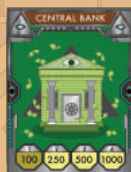


Korporatsiooni kaardidest. Samasse komplekti kuuluvad kaardid on tähistatud sama värviga, kaardi nime all. Üks komplekt on näiteks Naftamagnaat (Oil Magnate), Alternatiivsed Kütused (Alternative Fuels) ja Autotootja (Car Producer).

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 kaarti) väärtus on 100 punkti ja neid saab kasutada Saavutuste ostmiseks.

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

Sama värviga kaardide liigutamine



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 täiskomplekt, siis üle minevate kaartide väärtusele lisatakse esimese lahtri ja järgnevate väärtus. Näiteks 8 Hõbedakaevandust (Silvermine) annab väärtuseks 330 punkti.

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

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 (3x) ja 200 punkti (1x)). 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 oma järgmisel tegevuse ajal.



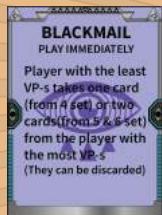
Mängija võib teha teise tegevuse oma käigul. Ta saab seda kaarti kasutada oma põhikäigu järel.



Mängija saab röövida teiselt mängijalt 2 kaarti 4st komplektist või 3 kaarti 5st või 6st 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 nõrgeimat mängijat ei ole (kaks kehvemat mängijat on viigis), siis tegevust ei toimu. Sama tugevamate mängijatega.



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



Kõik mängijad võivad maha visata kaardi või komplekti, mida nad ei soovi. See vabastab lahtri teisteks kaartideks.

Tegelaste kaardid

Mängus on 8 tegelast ja igal ühel on oma eriline oskus, mida nad saavad kasutada läbi terve mängu. Nende oskused on kirjas tema kaardil.

Kaardil on märgitud ka alustus kaardid, mängija otsib need enne mängu pakist välja.

Paremal ülannurgas on kirjas number, madalaima numbriga mängija alustab mängu.

Kaardi alaosas on kirjas tegelase eriline eesmärk ja unistus. See tekst on raamis, mille värv kattub tema Suure Eesmärgi värviga. 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, 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 Automobile Parts
1 Car Processor
1 Oil Mine
1 Oil Refinery

+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 lahtreit.

PHILANTROPIST



Some coloured card sets are worth 200 points to you.

Start with:
1 Genetic Institute
1 Pharmaceutical Corp
1 Helicopter Lab

+200 VP for Floating 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 MassMail 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.

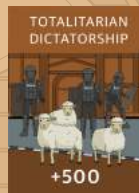
Lisaks Kardinal - kes on immuunne Ülevõtmise kaardi vastu.

Suure Eesmärgi 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.

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 Kuningapoja (Royalty) tegelane valikust. Teine võimalus on mängu algul eemaldada pakist juhuslikult 13 kaarti, see muudab kaardipaki ette arvamatuks, kuna mängijad ei saa kindlad olla samade kaartide arvus. Võib ka kombineerida neid kahte võimalust, et veel enam mängu lühendada.

**Suured tänud mängu peatestijatele - Siim, Tom, Marius, Taavi.
Eri tänud Jeffile ja ekstra tänud Valdekule.**

All rights reserved. Reprinting or publishing rulebook and cards is prohibited