

VERTIGO

Für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren

Einführung

An der Spitze eines großen Landes stehend, ist jeder Spieler einem unerbittlichen Wettkampf ausgesetzt, in dem jeder versucht, sein Land schneller zu industrialisieren als seine Nachbarn. Wer sich jedoch für schnellen industriellen Aufschwung entscheidet, entscheidet sich damit auch für Umweltverschmutzung. Umweltverschmutzung für sich, aber auch für die anderen. Im Verlauf des Spiels sieht man, wie der Verschmutzungsgrad eines jeden Landes die globale Umweltverschmutzung beeinflusst und umgekehrt diese auf die örtliche Umweltverschmutzung einwirkt. Eine zentrale Organisation - der Rat der Vereinten Nationen - dient als Kontaktstelle für den Meinungsaustausch zwischen den Spielern und als Koordinierungsstelle der verschiedenen Entwicklungsstrategien. VERTIGO lädt Sie ein, sich in zwei Stunden intensiver Interaktionen mit dem brennendsten Thema unserer Zeit auseinanderzusetzen.

INHALT

Die Packung VERTIGO enthält:

- ein zentrales Spielbrett, das den Sitz des Rates der Vereinten Nationen (Conseil des Nations Unies = C.N.U.) darstellt. Dort wird über die von den Spielern eingebrachten Gesetzesvorlagen abgestimmt. Die Sicherheitskammer, die den Etat des C.N.U. beherbergt, ist dort ebenfalls abgebildet. Auf dem dem C.N.U. einflussreichen Rahmen dienen die von 1 bis 10 nummerierten Felder als Rundenzähler. Wenn im Verlauf des Spiels die Umweltverschmutzung steigt, wird die obere Scheibe dementsprechend gedreht, um so das Bild einer mehr oder weniger verschmutzten Erde auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.
- 4 persönliche Spielbretter, die den Kontrollbildschirm eines jeden Landes darstellen. Jedes Land umfasst 3 Regionen, jede aus 10 Provinzen zusammengesetzt. Auf dem Spielbrett befindet sich außerdem ein Safe, in dem die Einkünfte des Landes aufbewahrt werden.
- 90 Bevölkerungsssteine aus Naturholz.
- 100 Akademikersteine aus lackiertem Holz (4 Farben, also eine pro Spieler), die im Laufe des Spiels zu Ingenieuren und Diplomaten werden.
- 100 Verschmutzungssteine (aus Karton).
- 60 Fabriksteine (aus Karton): 20 Steine umweltverschmutzender Fabriken (schwarz), 28 Steine nicht-umweltverschmutzender Fabriken (grün) und 12 Steine, die Aufbereitungsanlagen (blau) darstellen.
- 100 Ertragssteine: 50 zu 1\$, 30 zu 5\$ und 20 zu 10\$ (Anm.: Hierbei handelt es sich natürlich um Millionen \$!)
- 4 Gesetzeskarten, von denen jede 5 Gesetzesentwürfe enthält.
- 4 Spielzettel mit einer Kurzfassung der Regeln.
- ein Spezialwürfel und eine Spielanleitung.

ZIEL DES SPIELS

Am Ende einer Partie wird das am meisten entwickelte Land, d.h. das Land mit den meisten Fabriken, zum Sieger erklärt.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Das den C.N.U. darstellende Spielbrett wird in der Mitte des Tisches platziert. Der Bildschirm muß eine nicht verschmutzte Erde zeigen und die Sicherheitskammer des C.N.U. 25\$ pro Spieler enthalten, also 100\$ bei vier, 75\$ bei drei und 50\$ bei zwei Spielern. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe (blau, gelb, rot oder grün) aus und erhält anschließend den entsprechenden Kontrollbildschirm, eine Gesetzeskarte, einen Spielzettel und 40\$.

AUSGANGSPOSITIONEN

Jedes Land hat eine Geschichte, die bis weit vor Beginn des Spiels zurückreicht. Deshalb muß jeder Spieler das Ausgangsprofil seines Landes vor Beginn der Partie definieren. Dazu lösen die Spieler zunächst die Reihenfolge, nach der sie zu Spielen anfangen, aus.

Anschließend gibt jeder, der Reihe nach, die erhaltenen 40\$ frei nach seinem Belieben aus für: -1\$ pro Bevölkerungssstein; -5\$ pro Akademikerstein; -5\$ pro Umweltverschmutzender Fabrik; -10\$ pro nicht-umweltverschmutzender Fabrik; -10\$ pro Aufbereitungsanlage.

Die soeben erworbenen Steine hat jeder Spieler sofort zu platzieren:
 - auf die verschiedenen Regionen eines Landes. Er kann einen Bevölkerungssstein pro Provinz sowie einen einzigen auf den dafür vorgesehenen Standort (grauer Kreis) platzieren. Wenn eine Provinz bewohnt ist, kann sie eine Fabrik aufnehmen. Um eine Fabrik errichten zu können, muß ein Spieler zwingend 1 Akademikerstein pro umweltverschmutzender Fabrik bzw. 2 Akademikersteine pro nicht-umweltverschmutzender Fabrik oder Aufbereitungsanlage aufwenden. Diese Akademikersteine werden hierauf zu Ingenieuren. Sie werden auf den Fabrikstein, seitlich des Bevölkerungsssteins, gesetzt.
 - im C.N.U.: Es ist möglich, Akademikersteine beim Rat der Vereinten Nationen (zentrales Spielbrett) zu platzieren. Sie werden dadurch zu Diplomaten und können über Gesetzesvorschläge, die im Laufe des Spiels eingebracht werden, abstimmen.
 Es ist auch möglich, Akademikersteine auf dem zentralen Gebiet einer jeden Region (farbiger Kreis) zu belassen. Der Spieler kann diese dann nach Spielanfang als Ingenieure oder Diplomaten verwenden (siehe Rubrik Spielrunde).
 Die nicht ausgegebenen Geldbeträge werden im Safe des jeweiligen Spielers aufbewahrt.

SPIELRUNDE

Jede Runde läuft in 5 klar festgelegten Phasen ab. Die Spieler müssen alle Phasen nacheinander durchlaufen, also z.B. die Phase 2 bevor sie zu Phase 3 kommen, und so weiter fort bis zur Phase 5. Die 5 Phasen sind die folgenden:

1) RUNDENZÄHLEN UND ERMITTELN DES ERSTEN SPIELERS

2) BEWIRTSCHAFTEN DER LÄNDER

- UNTERHALT der Akademiker, Ingenieure und Diplomaten.
- VERSETZUNG und Verwendung der Akademiker.
- ERRICHTUNG und Umwandlung von Fabriken.
- ENTSORGUNG regionaler Umweltverschmutzung.
- ERHÖHUNG UND VERSETZUNG der Bevölkerung.
- AUSBILDUNG von Akademikern.

3) VERSCHMUTZUNG: Erhöhung oder Verminderung der Umweltverschmutzung.

4) PRODUKTION: jeder Spieler erhält die Produktion seines Landes.

5) VERABSCHIEDUNG VON GESETZESVORSCHLÄGEN: jeder im C.N.U. vertretene Spieler kann der Versammlung einen Gesetzentwurf vorschlagen und zur Abstimmung bringen.

RUNDENZÄHLEN

In der ersten Runde wird ein Bevölkerungssstein auf Feld 1 (Umrandung des C.N.U.) gestellt. Er dient im folgenden als Rundenmarker. Bei jeder folgenden Runde wird der Stein eine Kerbe vorgeückt. Ab der 11. Runde wird der Stein auf das Fragezeichen gestellt und nach jeder Runde ein Geldstück geworfen, um festzustellen, ob die Partie beendet ist oder nicht:
 - **Zahl:** die Partei geht noch eine Runde weiter.
 - **Kopf:** die Partei ist sofort beendet.
 Anm.: Sie können sich auch des Verschmutzungswürfels bedienen: Sonne/die Partie geht weiter; Wolke/die Partie ist zu Ende.

ERMITTELN DES ERSTEN SPIELERS

Der Spieler, der die vorausgegangene Runde begonnen hat, bestimmt, wer in der nächsten Runde der erste Spieler sein soll (sich selbst ausgenommen). Der zweite Spieler ist der unmittelbar links neben diesem sitzende Spieler, und so weiter fort im Uhrzeigersinn.

BEWIRTSCHAFTEN DER LÄNDER

Jeder Spieler führt, die Reihenfolge der Runde beachtend, nacheinander die folgenden 6 Maßnahmen durch:

a) UNTERHALT der Akademiker, Ingenieure und Diplomaten. Der Spieler zahlt 1\$ pro Stein. Der Unterhaltsbetrag der Diplomaten wird dem Etat des C.N.U. zugeführt. Nicht versorgte Steine werden vom Spielbrett abgezogen. Fabriken ohne Ingenieure (oder mit einer nicht ausreichenden Anzahl) sind zerstört.

b) VERSETZUNG der Akademiker. Die auf den zentralen Feldern der Region (farbige Kreise) befindlichen Akademikersteine können:

- auf ein zentrales Feld einer anderen Region versetzt werden,
- in den C.N.U. geschickt werden,

- einer in derselben Region im Aufbau befindlichen Fabrik zugewiesen werden (siehe c).

Alle Versetzungen von Akademikern sind kostenlos, aber jeder Akademiker darf nur einmal pro Runde versetzt werden. Zu Ingenieuren oder Diplomaten ausgebildete Akademiker dürfen nicht mehr versetzt werden.

c) ERRICHTUNG von Fabriken. Gegen Bezahlung eines entsprechenden Betrages (siehe Spielzettel) kann ein Spieler Fabriken errichten oder umwandeln. Er muß jedoch dafür Vorsorge treffen, daß auch die dafür notwendigen Ingenieure zugewiesen werden können. Diese Ingenieure müssen sich unbedingt im Zentralfeld der Region befinden, in der die Fabrik errichtet werden soll.

d) ENTSORGUNG regionaler Umweltverschmutzung. Die Umweltverschmutzung einer Region kann vermindert werden, wenn sie den Grad der weltweiten Verschmutzung übersteigt. Jede Region setzt sich aus 10 Provinzen zusammen, und somit entfällt auf jede verschmutzte Provinz 10% der Verschmutzung. Beispiel: eine Region hat 4 verschmutzte Provinzen. Der Verschmutzungsgrad der Region beträgt also 40%. Wenn die weltweite Verschmutzung bei 20% liegt, ist es möglich, zwei der vier verschmutzten Provinzen zu entsorgen.

Der für die Entsorgung zu entrichtende Betrag (siehe Spielzettel) ist dem Etat des C.N.U. zuzuführen.

e) ERHÖHUNG UND VERSETZUNG der Bevölkerung. Bei Aufstellung des Spiels kosten die Bevölkerungsssteine 1\$, während der Partei besitzen sie jedoch einen Wert von 5\$. Die neuen Steine werden sofort auf eine beliebige leere Provinz (frei nach Wahl des Spielers) gebracht, im Verhältnis ein Stein pro Provinz. Im Innern ein und derselben Region ist die Versetzung der Bevölkerungsssteine kostenlos. Die Versetzung von einer Region in eine andere kostet 1\$ pro Stein. Bevölkerungsssteine werden immer direkt von einer Region in eine andere versetzt, ohne über das zentrale Feld der jeweiligen Region zu gehen.

f) AUSBILDUNG von neuen Akademikern. Die Ausbildung eines Akademikers kostet 5\$. Nur Regionen mit mindestens 5 Bevölkerungsssteinen können Akademiker ausbilden, und zwar im Verhältnis ein Akademiker pro Runde. Der neue Akademikerstein ist immer auf dem zentralen Feld der Region aufzustellen, die ihn ausgebildet hat.

VERSCHMUTZUNG

Es gibt zwei Quellen der Verschmutzung: verschmutzende Fabriken (in schwarz) und Regionen mit 5 oder mehr Bevölkerungsssteinen. Diese beiden Verschmutzungsquellen können neutralisiert werden: -die Fabriken, indem sie in saubere Fabriken umgewandelt werden; - die dicht besiedelten Regionen, indem eine Aufbereitungsanlage pro Region errichtet wird.

Die Verschmutzungsssteine. Jeder Spieler würfelt, wenn er an der Reihe ist, den Verschmutzungswürfel für jede in seinem Besitz befindliche umweltverschmutzende Fabrik und für jede Region mit 5 oder mehr Bevölkerungsssteinen aber ohne Aufbereitungsanlage. Er beginnt mit der zu seiner Rechten liegenden Region, führt mit der mittleren fort, und kommt anschließend zu der linken Region. Er kann nicht zu der nächsten Region übergehen, ohne vorher alle möglichen Verschmutzungsfälle einer Region gelöst zu haben. Der Verschmutzungswürfel kann die folgenden 4 Ergebnisse anzeigen:

- **SONNE:** die Verschmutzung wurde verarbeitet. Keine Auswirkungen.
- **1 WOLKE:** in der Region tritt eine Verschmutzung auf. Der Spieler setzt einen Verschmutzungssstein auf eine der Provinzen der Region.
- **2 WOLKEN:** in der Region treten zwei Verschmutzungen auf. Der Spieler setzt je einen Verschmutzungssstein auf zwei der Provinzen der Region.

- **1 WOLKE UND 1 PFIL:** eine Verschmutzung tritt in einer Provinz eines anderen Landes, die der würfeln Spieler aussuchen kann, auf.

Ann.: Der für einen anderen Spieler bestimmte Verschmutzungssstein muß in einer Provinz platziert werden, die an eine bereits verschmutzte Provinz angrenzt. Wenn die Region nicht verschmutzt ist, kann der Besitzer dieser Region den Verschmutzungssstein in einer Provinz seiner Wahl platzieren.

Wenn ein Spieler keine freie Provinz mehr zur Verfügung hat, um dort seine(n) Provinzen zu stellen. Alle Steine die sich dort befinden - Bevölkerung, Fabrik, Ingenieure - sind damit beseitigt.

Auswirkungen auf die weltweite Verschmutzung. Jedesmal wenn ein Spieler einen Verschmutzungssstein platziert, wird ein Markierungssstein am Rand des Bildschirms des C.N.U. aufgestellt (benutzen Sie dafür umgedrehte 1\$-Steine). Bei 4 Markierungsssteinen* erhöht sich die weltweite Verschmutzung um 10%, und die obere Scherbe des C.N.U. wird nach rechts gedreht, damit der Bildschirm das neue Verschmutzungsniveau anzeigt. Die Markierungsssteine werden abgezogen. Jeder Spieler fügt sofort einen Verschmutzungssstein

Ein Spiel von Sylvie RODRIGUEZ und Philippe DES PALLIERES

Illustriert von Pascal TRIGAUX

Überarbeitet von den Autoren unter Mitwirkung von

Yves Fagherazzi, Jean-Charles RODRIGUEZ, Pascal TRIGAUX und Ducio VITALE

Modell von Valter UNFER und Ducio VITALE

Deutsche Übersetzung von Heike HELLWIG

Copyright by den Autoren und EUROGAMES 1992

Ab der 1. Runde wird in jeder Runde eine Münze geworfen (siehe Seite 2: Rundenzahlen).
Fällt die Münze auf Zahl, so ist das Spiel sofort beendet. Der Spieler, der die meisten
Fabriken (umweltverschmutzende, nicht-umweltverschmutzende und entsorgende) besitzt,
gewinnt die Partie unter der Bedingung, daß er in seinem Safe genügend Geld für den
Unterhalt seiner Akademie besitzt. Ingenieure und Diplomaten besitzen.
Bei Gleichstand von zwei Spielern gewinnt derjenige, der die meisten Akademiker-,
Ingenieur- und Diplomatensteine besitzt. Sollte sich wiederum Gleichstand einstellen, so
gewinnt der Spieler mit dem am meisten gefüllten Safe die Partie.

ENDE DER PARTIE

Sobald ein Spieler in keiner der drei Regionen seines Landes mehr Bevölkerungsssteine
besitzt, scheidet er aus der Partie aus. Die gegebenenfalls in seinem Safe befindlichen
Einkünfte werden dem C.N.U. zugeführt.

AUSSCHIEDEN EINES SPIELERS

Unterhalt von Diplomaten, regionale Entlohnungen und beschlossene Strafen.
Es sei angemerkt, daß der Etat des C.N.U. durch 3 verschiedene Quellen gespeist wird:
Unabhängig davon, ob der Gesetzentwurf angenommen oder abgewiesen wurde, darf
derselbe Spieler diesen bis zum Ende der Partie nicht noch einmal vorschlagen.
- Wenn eine Mehrheit für JA stimmt, ist das Gesetz angenommen. Der Spieler, der den
Entwurf eingebracht hat, erhält sofort eine Prämie von 10\$, zahlbar aus dem Etat des
C.N.U.. Die Bestimmungen des Gesetzes werden, unter Beachtung der Spielreihenfolge,
sofort angewandt. Wenn der Etat des C.N.U. erschöpft sein sollte, erhalten einige Spieler
die ihnen zugewiesenen Beträge nur teilweise oder überhaupt nicht.
- Wenn eine Mehrheit für NEIN stimmt oder Stimmengleichheit herrscht, ist das Gesetz
abgewiesen. Der Spieler, der es vorgeschlagen hat, erhält nichts.

Ein Spieler schlägt ein Gesetz vor, indem er es laut vorliest und einen Stein seiner Farbe auf
die entsprechende Zahl seiner Gesetzskarte stellt.
Anschließend trifft jeder Spieler die Entscheidung, für oder gegen das Gesetz zu stimmen
bzw. sich zu enthalten. Die für die Vorlage stimmenden Diplomaten werden in der grünen
die dagegen stimmenden Diplomaten in der roten, und die sich enthaltenden Diplomaten
werden in der grauen Zone platziert.

Die Reihenfolge der Spielrunde beachtend, kann jeder Spieler, der durch einen oder
mehrere Diplomaten im C.N.U. vertreten ist, der dortigen Versammlung eine Gesetzesvorlage
zur Abstimmung vorschlagen. Achtung! Über ein und dieselbe Gesetzesvorlage kann
während einer Runde nur einmal abgestimmt werden, und ein Spieler darf während einer
Partie nicht zweimal das gleiche Gesetz vorschlagen.

VERABSCHIEDUNG VON GESETZESVORSCHLÄGEN

Jeder Spieler erhält für jeden in seinem Besitz befindlichen Bevölkerungssstein 1\$, für jede
nicht-umweltverschmutzende Fabrik 5\$ und für jede umweltverschmutzende Fabrik 10\$
pro Runde.

PRODUKTION

pro Region, in einer Provinz seiner Wahl, hinzu. Am Ende der Runde werden die
Markierungsssteine auf jeden Fall zurückgezogen. Mit anderen Worten - wenn die Grenze
der zusätzlichen 10% nicht erreicht wird, haben die regionalen Verschmutzungen keine
Auswirkungen auf die weltweite Verschmutzung. Es kann jedoch andersherum auch
passieren, daß die weltweite Verschmutzung während ein und derselben Runde um 20
Prozentpunkte oder sogar noch mehr steigt (wenn es viele Umweltverschmutzer gibt).
*Diese Zahl ist bei Partien mit 3 oder 2 Spielern auf 3 zu reduzieren.

Verminderung der Umweltverschmutzung: Wenn während einer Spielrunde
kein Spieler einen Verschmutzungssstein setzt, sinkt die weltweite Verschmutzung um 10%.
Der Bildschirm des C.N.U. wird dementsprechend neu eingestellt, und jeder Spieler kann
sodort einen Verschmutzungssstein pro Region abziehen.