Watch the Skies! - Übersetzung

T: Beobachte den Himmel!
T2: Das Riesenspiel über Alienterror
T3: Menschenhandbuch

Am oberen Seitenrand/Ü: Beobachte den Himmel
Ü2: Spielhandbuch der Menschen

T: Beobachte den Himmel!
T2: Das Riesenspiel über Alienterror

Songtext: nicht übersetzt

Ü: Inhaltsverzeichnis

Einleitung	X
Der Zeitplan des Spiels	X
Raumplan/Aufbau	X
Die Rollen der Spieler	X
Zugreihenfolge und Aktionen	X
Kommunikation	X
Die Vereinten Nationen	X
Einheitstypen	X
Ressourcen	X
Nichtstaatliche Forschung	X
Öffentliche Meinung	X
Diplomatie	X
Abfangjäger	X

Am unteren Seitenrand: Seitenzahl + Beobachte den Himmel

Ü: Einleitung
Dieses Riesenspiel wurde vom klassischen Computerspiel „UFO: Enemy Unknown“ und dem aktuelleren Spiel XCOM inspiriert. Beide Spiele sind auf taktischer Ebene fesselnd, auf großer politischer Ebene und in diplomatischer Beziehung aber aufgrund der Natur der Sache zu kurz gekommen. Was mich interessierte waren die wichtigeren Dinge, mit der sich eine Welt konfrontiert sah, die unter einem verdeckten (oder offenen) Angriff durch bedrohliche Außerirdische litt.

Deshalb ein Riesenspiel.

In diesem Spiel gehen wir davon aus, dass Außerirdische von weit entfernten Planeten die Erde immer häufiger besuchen, um Menschen zu entführen, Nachforschungen durchzuführen und zu terrorisieren. Weniger klar ist der Grund dafür. Ist ihr endgültiges Ziel die Erde zu unterwandern und zu übernehmen, oder wollen sie die Erde so weit demoralisieren und schwächen, dass sie diese erobern können, oder ist es gar ein undurchschaubarer Grund, den nur der verdrehte Verstand eines Außerirdischen verstehen kann? Die Wahrheit ist irgendwo da draußen!

Der Großteil des Spiels dreht sich um die Entscheidungen der Menschheit auf Basis einer Gruppe von politischen Instanzen, die auf aktuell auftretende und sich entwickelnde globalen und regionalen Krisen, die unser alltägliches Leben widerspiegeln, reagieren. Die Spieler haben deshalb mehr als nur Außerirdische, um die sie sich kümmern müssen – sie müssen sich auch mit der Menschheit befassen.

Dieses Handbuch stellt die Hauptspielmechanismen so vor, dass alle im Team der Menschen diese verstehen.

Während das Spiel voranschreitet, werden neue Technologien, Entwicklungen und Ereignisse auf der Bildfläche erscheinen, die diese Regeln „brechen“. Die Spielleitung wird diese erklären, sobald es dazu kommt.

Und jetzt habt Spaß … und vergesst nicht den Himmel zu beobachten!

Jim Wallman
Streatham 2014

Ü: Der Zeitplan des Spiels
Jeder Spielzug dauert 30 Minuten und steht für drei Monate Spielzeit.

9:30 – 10:00 Empfang und Eintragung.
10:00 Begrüßung und Einführung
10:15 – 10:30 Die Teams breiten sich auf den ersten Spielzug vor.
10:30 – 11:00 Spielzug 1 : Jan-März 2020
11:00 – 11:30 Spielzug 2 : Apr-Juni 2020
11:30 – 12:00 Spielzug 3 : Juli-Sep 2020
12:00 – 12:30 Spielzug 4 : Okt-Dez 2020
12:30 – 13:00 Spielzug 5 : Jan-März2021
13:00 – 13:30 Spielzug 6 : Apr-Juni 2021
13:30 – 14:00 Spielzug 7 : Juli-Sep 2021
14:00 – 14:30 Spielzug 8 : Okt-Dez 2021
14:30 – 15:00 Spielzug 9 : Jan-März 2022
15:00 – 15:30 Spielzug 10 : Apr-Juni 2022
15:30 – 16:00 Spielzug 11 : Juli-Sep 2022
16:00 – 16:30 Spielzug 12 : Okt-Dez 2022
16:30 Vollständige Auswertung
17:00 Aufräumen und Gehen

Ü: Raumplan/Aufbau

Die Spieler der Teams der Menschen haben eigene Tische, auf denen finden sie Informationen, die ihnen in ihren Bemühungen die Angriffe der Außerirdischen abzuwehren helfen.

Die Außerirdischen lauern in einer dunklen Ecke der Halle und hecken ihre grässlichen Pläne aus (wahrscheinlich auf einem Tisch).
Im Mittelpunkt der Handlung befindet sich eine große Weltkarte zur allgemeinen Verwendung.
Interaktionen zwischen den unterschiedlichen Einheitstypen finden auf dieser Karte statt.
Politische Interaktionen und Unterhaltungen finden von der Karte entfernt statt.

Blaupause (je nach Spielort und vertretenen Ländern):
Haupthalle
Eingang
Empfang
Nebenraum
Bühne

Hauptkarte
USA/Brasilien/Japan/GB/Frankreich/Russland/China
Spielleitung
Zuflucht der Außerdirdischen
UN-Sicherheitsrat
Weltpresse
Kantine

Ü: Die Rollen der Spieler

Staatsoberhaupt/Stellvertretendes Staatsoberhaupt
Das Staatsoberhaupt/Regierungsoberhaupt leitet und Koordiniert das Team. Das Maß an Autonomie bei Entscheidungen hängt vom politischen System ab. (Mehr Informationen bei den Vorbesprechungen der Nationenteams)

Außenminister/Diplomat
Der Außenminister ist derjenige, der mit den anderen Teams spricht. Im Normalfall werden sie herumlaufen, reden und Dinge während des Spiels herausfinden. Sie können Agenten damit beauftragen, in dem sie dem befehlshabendem Spieler Instruktionen geben.
Der Außenminister ist außerdem der Standardvertreter eines Teams bei UN-Sicherheitsratstreffen.

Verteidigungsminister
Der Spieler dieser Rolle ist üblicherweise der befehlshabende Spieler (siehe unten), der für die Entsendung und Aktionen aller militärischen Einheiten inklusive fortschrittlicher Einheiten zum Abfangen von Außerirdischen zuständig ist. Dieser Spieler hält das Team auch über die Ereignisse auf der Hauptkarte auf dem Laufenden – möglicherweise im Hinblick auf Trends bei Aktivitäten von Außerirdischen und auf Aktivitäten anderer Teams. Das ist die primäre Möglichkeit für andere Teammitglieder den Geschehnissen auf der Weltkarte zu folgen.

Chefwissenschaftler
Sammeln von außerirdischen Technologien und Entscheidungen treffen im Hinblick auf Prioritäten bei der Forschung. Das Team in Hinsicht auf weitere Forschungen und auf Prioritäten hinsichtlich der Bergung bestimmter Gegenstände. Möglicherweise auch das Prahlen mit Entwicklungen und Forschungsergebnissen, wenn die Chefwissenschaftler sich treffen.

Global Network News
Die Weltmedien werden durch das Team Global Network News (GNN) repräsentiert. Deren Mitglieder werden von einem zum anderen Team gehen, um Interviews zu führen, Videos aufzunehmen und Nachrichten produzieren, die die aktuelle Situation auf der Erde wiedergeben. GNN besteht aus seriösen Journalisten die den ganzen Tag im Einsatz sind. Die Teams können ihnen helfen, in dem sie Pressemitteilungen zur Verfügung stellen – das garantiert natürlich nicht, dass diese Pressemitteilungen nicht redigiert werden, bevor sie veröffentlicht werden.

Ü: Zugreihenfolge und Aktionen
Während jedes Spielzugs hat jedes menschliche Team EINEN designierten befehlshabenden Spieler (das Außerirdische Team kann mehr als einen haben). Der befehlshabende Spieler ist der **einzige** Spieler eines Teams, der zur Hauptkarte gehen und dort Dinge tun darf. Andere Spieler dürfen sich nicht an der Hauptkarte aufhalten. Ziel ist es, dass die Handlungen an der Hauptkarte in weniger als 15 Minuten beschlossen werden, was es denn befehlshabenden Spielern ermöglicht dem Team Bericht zu erstatten und diese dann entscheiden was als Nächstes zu tun ist. Zur gleichen Zeit trifft sich der UN-Sicherheitsrat, um die Themen des Tages zu lösen. Die anderen Spieler des Teams diskutieren derweil ihre Pläne und unterhalten sich oder verhandeln mit anderen Teams.

Die Zugreihenfolge
Es gibt zwei parallel laufende Thematiken – politische und operative.

Die **politische Thematik** besteht aus den halb-permanenten Sitzungen des UN-Sicherheitsrats. Der Sicherheitsrat ringt mit einer großen Bandbreite an globalen Themen.

Die **operative Thematik** besteht aus militärischen Aktionen gegen die außerirdische Bedrohung oder beschäftigt sich mit Angelegenheiten der globalen Sicherheit, usw.

Tabelle

Phase	Politisch	Operativ	Zeit
1	Die UN-Delegation begibt sich zum Tisch des UN-Sicherheitsrates	Die Spieler verteilen Ressourcen (RP) auf ihrer Basiskarte. Diese Verteilung bleibt bis zum nächsten Zug festgelegt.	1 Minute
2	Die UN-Delegation berät die aktuellen Krisen und Themen am Tisch des UN-Sicherheitsrates	Befehlshabende Spieler platzieren Einheiten und und Ressourcen auf der Karte. RP die auf Operationen zugewiesen wurden, werden den Einheitsmarkern auf der Kartebeigefügt und zeigen damit an, dass die Aktion bezahlt ist.	4 Minuten
3	Formuliert und Vereinbart mögliche Resolutionen des Sicherheitsrates	Klärt die Ergebnisse der Kartenaktionen und sammelt Ausrüstungskarten.	5 Minuten
4		Klärt Infiltrations-/Agenten aktionen	5 Minuten
5	Alle Diplomaten kehren zu ihren Teams zurück, um diesen zu berichten	ALLE befehlshabenden Spieler müssen zu ihren Tischen zurück - menschliche fortschrittlicher Einheiten und RP werden von der Hauptkarte eingesammelt. Konventionelle Kampfgruppen, Militäreinheiten und Flotten verbleiben auf der Karte.	ein paar Sekunden
6	**Wurf auf Öffentliche Meinung + TEAM Diskussionen und Planungen für den nächsten Zug**		15 Minuten

Tabelle Ende

Ü: Kommunikation
Die Spieler dürfen sich frei zwischen den Tischen der menschlichen Spieler bewegen um miteinander zu sprechen.

Wenn Geheimgespräche nötig sind, empfehlen wir den Austausch von Telefonnummern und des

Austausch von Textnachrichten.

Die Gespräche zwischen Menschen und Außerirdischen laufen anders ab.

Außerirdische dürfen die Tische der Menschen nicht besuchen, Menschen nicht den Tisch der Außerirdischen.

Sollten sie miteinander sprechen wollen, können sie dies auf folgende Art:

a. Rundfunkübertragung. Dabei handelt es sich um eine öffentliche Erklärung auf Global Network News – sprecht dazu mit der Medienkontrolle, die dann eine passende Zeit aussucht. Bitte steht nicht einfach auf und gebt eine Erklärung ab, dies wird das Spiel in ein chaotisches Schreispiel verwandeln.

b. Lichtstrahl-Sicherheitsübertragung. Dies geschieht durch die Weitergabe einer Notiz über die Spielleitung.

Es wird ein globales Medienteam geben (GNN), die Fragen zu aktuellen globalen Themen stellen werden. Einige dieser Fragen werden sich auch auf die außerirdische Gefahr beziehen, andere werden sich auch mit Menschen und menschlichen Themen beschäftigen. Wie man auf die Fragen von Global News reagiert, wird Auswirkung auf die eigene Bevölkerung haben.

Ü: Die Vereinten Nationen
Der UN-Sicherheitsrat besteht aus permanenten und temporären Mitgliedern.

Aktuell sind die fünf permanenten Mitglieder:

- USA
- GB
- Frankreich
- China
- Russland

Nicht-permanente Mitglieder
Neben den fünf permanenten Mitgliedern besitzt der Sicherheitsrat temporäre Mitglieder, die ihren Sitz abwechselnd ja nach Region erhalten.

Diese zehn nicht-permanenten Mitglieder werden von der Vollversammlung für eine zweijährige Amtszeit bestimmt, Starttermin ist der 1. Januar, und fünf werden jedes Jahr ersetzt. Um anerkannt zu werden, muss ein Kandidat zwei Drittel der Stimmen, die für diesen Sitz abgegeben werden erhalten, was zu einem Patt führen kann, wenn es zwei ungefähr gleichwertige Kandidaten gibt.

1979 endete ein Patt zwischen Kuba und Kolumbien erst nach drei Monaten und einem Rekord von 154 Abstimmungen. Beide zogen ihre Kandidatur für Mexiko als Kompromisskandidaten zurück.

Ein ausscheidendes Mitglied kann nicht direkt wiedergewählt werden.

Tabelle

Mitglied	Regionsvertretung	Ende der Amtszeit
Chile	Lateinamerika und Karibik	Ende des 4. Zugs (2020)
Neuseeland	Westeuropa und Andere	Ende des 4. Zugs (2020)
Niederlande	Westeuropa und Andere	Ende des 4. Zugs (2020)

Chad	Afrika	Ende des 4. Zugs (2020)
Vietnam	Asien	Ende des 4. Zugs (2020)
Japan	Asien	Ende des 8. Zugs (2021)
Brasilien	Lateinamerika und Karibik	Ende des 8. Zugs (2021)
Südafrika	Afrika	Ende des 8. Zugs (2021)
Nigeria	Afrika	Ende des 8. Zugs (2021)
Ukraine	Westeuropa und Andere	Ende des 8. Zugs (2021)

Tabelle Ende

Die Wahl neuer nicht-permanenter Mitglieder hängt von einigen Faktoren ab, das beinhaltet auch, wie sich die permanenten Mitglieder verhalten haben und die gesamte globale Situation. Die Spielleitung wird beratend zur Seite stehen.

Das Veto

Gemäß Artikel 27 der UN-Satzung müssen für alle wesentlichen Entscheidungen des Sicherheitsrates neun der Mitglieder zustimmen. Eine Ablehnung oder ein „Veto“ durch ein permanentes Mitglied verhindert die Annahme des Vorschlags, selbst wenn er die geforderten Stimmen erhalten hat.

Abwesenheit wird in den meisten Fällen nicht als Veto, aber alle fünf permanenten Mitglieder müssen übereinstimmen, um die UN-Satzung zu ändern oder ein neues UN-Mitglied zuzulassen. Verfahrensrechtliche Themen können kein Ziel eines Vetos sein, also kann ein Veto nicht genutzt werden, um Diskussionen zu einem Thema zu verhindern. Dasselbe gilt für Entscheidungen, die permanente Mitglieder betreffen. Die Mehrheit der Vetos werden nicht bei kritischen internationalen Sicherheitsfragen verwendet, sondern zum Zweck des Verhinderns eines Kandidaten für den Posten des Generalsekretärs und der Zulassung eines Mitgliedsstaates.

In der Praxis zeigt bereits die Diskussion, die zur Abstimmung über eine Resolution führt, ob die Abstimmung überhaupt durchgeführt werden sollte – über einen Vorschlag, für den ein Veto sehr wahrscheinlich ist, wird erst abgestimmt, wenn eine einstimmige oder beinahe einstimmige Zustimmung vor-arrangiert wurde.

Themen/Probleme

In jedem Spielzug wird es Themen/Probleme geben, die eine Reaktion des UN-Sicherheitsrat verlangt. Eine Resolution des Sicherheitsrates wird benötigt, um eine internationale Reaktion zu ermöglichen. Scheitert der Rat bei der Übereinstimmung über eine Resolution, wird das Thema/Problem auf die nächste Sitzung vertagt (der nächste Spielzug).

Das hat natürlich unterschiedliche Konsequenzen, je nach Ernst der Lage. Generell ist Untätigkeit schlecht und könnte zur Steigerung des internationalen Unbehagens führen (dargestellt auf der Globaler Terror-Leiste).

Der Wortlaut der Resolution kann auch eine zusätzliche Auswirkung auf die Beliebtheit der Regierung im eigenen Land haben.

Resolutionen des Sicherheitsrats

In der Realität gibt es lange und sehr formale Formate der Resolutionen des UN-Sicherheitsrats. Um das im Spiel darzustellen, fehlt die Zeit, es sind nur ein paar Minuten, deswegen stellen wir euch ein Blankoresolutionsformular zur Verfügung, was es dem Rat ermöglicht, einfach nur rasch die „Lücken“ zu füllen und zu einer formalen Resolution zu kommen.

Kasten

Ü:Resolution 2499(2020)

Verabschiedet vom Sicherheitsrat 1. Quartal 2020

Der Sicherheitsrat,
betont die Dringlichkeit der Situation in [Name des betroffenen Landes]

Tief beunruhigt durch die sich entwickelnde Krise dort,
erkennt er die Bemühungen [aller an, die bereits etwas in Bezug auf die Situation getan haben] *an*,
appelliert an (bestimmte Beteiligte an der Krise] und an die Internationale Gemeinschaft [etwas] gemäß Kapitels VII der Charter der Vereinten Nationen [zu tun]
Wir fordern, dass [eine Aktion von den Beteiligten durchgeführt wird]
Wir *ersuche*n, dass [eine andere Aktion durchgeführt wird]
Wir *dehnen* das Mandat auf [Sanktionen erweitern, Militär einsetzen, usw.] aus.

Aktionen, die in der Resolution des UN-Sicherheitsrats spezifiziert werden können:

- Direkte Verteilung von RP oder Bargeld (aus den Spielressourcen) an das Land, das von der Krise betroffen ist, um die Auswirkungen zu mildern.

- Die Verwendung von Ressourcen des Welternährungsprogramms (WFP) – die unterstützt die Linderung von Hungersnöten und Krankheiten und hilft beim Wiederaufbau beschädigter landwirtschaftlicher Infrastruktur. Die UN beginnt mit zwei kostenloses WFP-"Verwendungen" zur Schaffung oder Aufrechterhaltung. Zusätzliche Verwendungen kosten 1 RP pro Zug zur Schaffung oder Aufrechterhaltung im Zielgebiet.

- Die Verwendung von Ressourcen des Flüchtlingshilfswerk der UN (UNHCR) – dies hilft beim Flüchtlingsmanagement und dem Aufbau von Transit- und Unterbringungsmöglichkeiten. Die UN beginnt mit zwei kostenloses UNHCR-"Verwendungen" zur Schaffung oder Aufrechterhaltung. Zusätzliche Verwendungen kosten 1 RP pro Zug zur Schaffung oder Aufrechterhaltung im Zielgebiet.

- Aufbau und Verwendung von Internationalen Einheiten zur Friedenssicherung und zum Schutz- Es kostet 1 RP, um eine UN Friedenssicherungseinheit zu schaffen. Die Aufrechterhaltung kostet nichts, die Einheit muss aber aufgelöst werden, wenn das UN Sicherheitsratsmandat ausläuft. Als alternative können auch konventionelle (oder auch unkonventionelle) Militäreinheiten in einem Gebiet unter dem UN Sicherheitsratmandats verwendet werden.

Ü: Einheitsarten
Milizen – hauptsächlich zweitklassige Ausrüstung, viel Infantrie, Flugzeuge und Hubschrauber mit geringer Leistung. Bisher hat sich gezeigt, dass diese nicht in der Lage sind effektiv gegen Angriffe von Außerirdischen vorzugehen. Milizen werden als stationär behandelt. Die Milizen können jedoch bei Observierung und Aufspürung helfen. Sie können bis zu 5 „Treffer" einstecken (was mit dem Durchstreichen der Umrisse der Soldaten dargestellt wird).

Moderne Kampfgruppen aller Waffengattungen – Aktuelle Technologie. Schnelle Jets, moderne Panzerung, Cyberwaffen usw. Bisher hat sich gezeigt, dass diese nicht in der Lage sind effektiv gegen Angriffe von Außerirdischen vorzugehen. Moderne Kampfgruppen können innerhalb eines Spielzuges irgendwohin auf einer Kontinentalregion bewegt werden (unter Verwendung eines RP), oder auf der ganzen Welt für 3 RP. Außerhalb ihres Heimatlandes benötigen sie einen RP zur Aufrechterhaltung (oder sie kehren ins Heimatland zurück).

Moderne Kampfgruppen aller Waffengattungen können bei der Observierung und Aufspürung von außerirdischen Aktivitäten helfen. Diese Einheiten können nur versuchen Aktivitäten von Außerirdischen zu unterbinden, wenn sie sich im selben Kartengebiet aufhalten. Sie können bis zu 4

„Treffer“ einstecken (was mit dem Durchstreichen der Umrisse der Panzer dargestellt wird).

Strategische Atomraketenstreitkräfte – steht für alle Trägersysteme zusammen. Werden aktuell nicht als relevant eingeschätzt – alles geschieht im Moment in oder über menschlichen Städten und Regionen.

Die aktuelle Raketentechnologie kann keine Ziele im hohen Orbit oder auf anderen Planeten erfassen.

Sollten sie relevant werden, wird die Spielleitung es euch wissen lassen. Die Kästchen stehen für die Anzahl effektiver möglicher Angriffe.

Flotte. Sie repräsentiert alle Arten Marineeinheiten, inklusive aller Einheiten über und unter dem Wasser und der Luftressourcen.

Auch diese Einheiten werden in der momentanen Ausgangslage des Konflikts als nicht relevant eingeschätzt.

Sie können bis zu 4 „Treffer“ einstecken (was mit dem Durchstreichen der Umrisse der Schiffe dargestellt wird).

Fortschrittliche Abfangjäger – entwickelt unter Verwendung von außerirdischer Technologie, die in den 1940er und 1950er Jahren erbeutet wurde. Jeder konventionellen Luftwaffe überlegen – wenn auch nur in sehr kleiner Zahl. Das Beste, das wir haben, um die fliegenden Untertassen vom Himmel zu holen.

Diese Einheiten sind zu klein, um konventionelle Flotten, Kampfgruppen und Milizen zu gefährden, deshalb sind Kämpfe zwischen konventionellen und fortschrittlichen Einheiten nicht erlaubt.

Die Reichweite ist global, sie können jeden Winkel der Erde von ihrer Basis aus abdecken.

Fortschrittliche Überfallkommandos– entwickelt unter Verwendung von außerirdischer Technologie, die in den 1940er und 1950er Jahren erbeutet wurde. Spezialisierte Teams, die persönliche Schutzausrüstung, Laserwaffen usw. verwenden. Sie stellen sich den Außerirdischen Auge in Auge vor Ort.

Sie sind sehr gut darin Terrorangriffen und Entführungen entgegenzuwirken.

Diese Einheiten sind zu klein, um konventionelle Flotten, Kampfgruppen und Milizen zu gefährden, deshalb sind Kämpfe zwischen konventionellen und fortschrittlichen Einheiten nicht erlaubt. Unter Verwendung integraler Transportmittel, können diese Einheiten jeden Ort innerhalb einer Kontinentalregion erreichen. (Kontinentalregionen werden durch dicke rotgepunktete Linien angezeigt).

Fortschrittliche Einheiten von Spezialagenten – die besten Agenten der Welt, mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. (Denkt an James Bond). Sie sind nicht ersetzbar, also gebt euch Mühe sie nicht zu verlieren. Sie sind sehr gut darin außerirdische Infiltrationen zu widerstehen.

Sie können auch verwendet werden, um Gegen-Infiltrationen vorzunehmen oder außerirdischen Einfluss in einem Land zu entfernen.

Sie können auch dazu verwendet werden, diplomatische Missionen zu unterstützen, wenn sie nicht

gerade außerirdische Eindringlinge jagen.
Verstärkte Basis – eine speziell konstruierte unterirdische Basis zum Einsatz von fortschrittlichen Abfangjägern und fortschrittlichen Überfallkommandos. Sie haben Platz für bis zu 6 fortschrittliche Einheiten beider Arten. Die Basis beinhaltet auch ein Labor für das wissenschaftliche Erforschen von außerirdischen Technologien und einen Bereich für das Reparieren und Entwickeln von Einheiten.

Eine Basis ist gegen Weltraumüberwachung getarnt und an einem geheimen und oftmals abgelegenen Ort gelegen. Sie besitzt einen eigenen Verteidigungspunkt und sollte sie angegriffen werden, zählen alle nicht im Einsatz befindlichen Kommandoeinheiten und Abfangjäger zur Basisverteidigung.

In Spielbegriffen, notiere die Position der Basis auf dem Basisbogen am Tisch des Teams. Sie kann erst angegriffen werden, wenn sie nicht vorher entdeckt wurde, sei es durch Spionage oder vorsichtiger Nahaufklärung.

Ü: Ressourcen
Ressourcenpunkte
Jede Nation besitzt eine bestimmte Anzahl an Ressourcenpunkten (RP), die für den Kampf gegen die Angriffe der außerirdischen verteilt wurden.

Diese stehen nicht nur für Geld, sondern industrielle und intellektuelle Leistung, politische Unterstützung, Rohmaterialien und andere Faktoren. RP kann nicht zwischen den Teams gehandelt oder transferiert werden.

Die Anzahl an RP, die jedes Team besitzt, kann je nach öffentlicher Meinung im Land variieren (siehe unten) – dies steht für die politischen Faktoren, die nicht in deiner Hand liegen (entweder deine Fähigkeit Ressourcen illegal abzuziehen, das Ausgabelimit, welches durch den demokratischen Prozess festgelegt wurde, oder einfach, was man sich leisten kann.)

RP werden Zug um Zug verteilt, in dem man sie auf dem Basisbogen platziert oder auf der Hauptkarte, wenn nötig.

Einmal platziert/zugewiesen kann man sie bis zum Anfang des nächsten Spielzuges nicht mehr bewegen.

Basisbogen
Name des Landes
Basisposition
Basisverteidigung
PR & Medienaktivitäten
Diplomatische Aktivitäten
Grauer Markt
Forschungslabor
    Zugewiesene Ressourcen Eine Karte erforschen
Maschinenbauwerkstatt
    Zugewiesene Ressourcen Repariere oder Stufe eine Einheit hoch
Neue fortschrittliche Einheiten Leiste
Beschädigte Einheiten
Geparkte Einheiten
Öffentliche Meinung Panik

Verfügbare Ressourcen Regierung gescheitert

Verwendung der Ressourcenpunkte

Kasten

Aktivität	**RP Kosten**
Operationen: Fortschrittliche	Verwende **1 RP** pro fortschrittlicher oder entwickelter Einheit oder Agent, die eingesetzt werden/sind. Der RP sollte die Einheit auf der Karte begleiten, damit man sieht, dass er dieser zugewiesen wurde. Nicht-zugewiesene Einheiten dürfen nicht auf der Hauptkarte deines Basisbogens positioniert werden.
Operationen: Konventionelle Landstreitkräfte	Konventionelle Kommandoeinheiten und Milizen bleiben immer auf der Hauptkarte. Sie kosten keine RP, wenn sie in ihrem Heimatland operieren. Milizen können nicht aus dem Heimatland gezogen werden. Moderne Kommandoheiten kosten **1 RP** pro Zug, wenn sie im Ausland aber innerhalb der Kontinentalregion eingesetzt werden, oder **3 RP**, wenn sie in einer anderen Kontinentalregion operieren.
Operationen: Konventionelle Flotte	Flotten bleiben immer auf der Hauptkarte. Sie kosten kosten **1 RP** pro Zug, wenn sie auf See innerhalb der Kontinentalregion eingesetzt werden, oder **2 RP**, wenn sie in einer anderen Kontinentalregion operieren.
Operationen: Nuklear	Atomraketenstreitkräfte tauchen auf der Karte nicht auf. Deren Verwendung kostet keine RP, sie haben aber nur eine bestimmte Anzahl möglicher Angriffe (siehe Teambesprechung).
Forschung	Dies steht für die Erforschung einer Technologiekarte, die man möglicherweise als Ergebnis einer militärischen oder verdeckten Operation erhalten hat. Die Karte wird auf das Forschungslabor auf dem Basisbogen gelegt. Pro Labor kann nur eine Karte erforscht werden. Jede beliebige Anzahl an RP kann hierher zugewiesen werden. Würfle pro Zug einen W6 und erziele die Anzahl der RP oder darunter, um einen Forschungserfolg zu erzielen. Viele Dinge besitzen Voraussetzungen – das bedeutet, dass die Forschung nicht beginnen kann, bevor eine

vorausgesetzte Technologie erfolgreich erforscht worden ist. Manchmal können vorherige erfolgreiche Forschungen Boni bringen.

Als Ergebnis einer erfolgreichen Forschung, erhaltet ihr einen Forschungsbericht. Diese Berichte können für Freunde und Verbündete frei kopiert werden. (Die Spielleitung hat zusätzliche Kopien).

Neue Einheiten bilden

Neue fortschrittliche Einheiten (Kommandoeinheiten oder Abfangjäger) benötigen 6 Spielzüge, um gebaut/aufgestellt zu werden und kosten währenddessen **1 RP** pro Zug. Nur eine Einheit beider Arten kann im Bau im Konstruktions- und Trainingsbereich sein.

Fortschrittliche Agenten, Flotten, moderner Kommandoeinheiten und Milizen können nach dem zeitlichen Maßstab des Spiels nicht aufgebaut werden. Sie können jedoch repariert werden.

Neue Anlage bauen: Forschungslabor

Dies fügt ein Labor hinzu, welches dir mehr Forschung erlaubt. Es wird entweder am Ort der Basis gebaut oder in irgendeiner benannten Stadt.

Es kostet **2 RP** pro Zug zum Bauen und benötigt **2 Züge**, um fertig zu werden.

Neue Anlage bauen: Maschinenbauwerkstatt

Es wird entweder am Ort der Basis gebaut oder in irgendeiner benannten Stadt.

Es kostet **2 RP** pro Zug zum Bauen und benötigt **2 Züge**, um fertig zu werden.

Neue Anlage bauen: Konstruktions- und Trainingsbereich

Dies ermöglicht den Bau fortschrittlicher Einheiten. Es wird entweder am Ort der Basis gebaut oder in irgendeiner benannten Stadt.

Es kostet **2 RP** pro Zug zum Bauen und benötigt **2 Züge**, um fertig zu werden.

Maschinenbau: Verbesserung

Dies verwendet das Ergebnis einer erfolgreichen Forschung, um deine fortschrittlichen Einheiten zu verbessern. Es verlangt die Verwendung einer Maschinenbauwerkstatt pro Einheit, die verbessert werden soll. Eine beliebige Anzahl an RP kann zugewiesen werden. Erziele die Anzahl der RP oder weniger mit einem W6, um eine Verbesserung durchzuführen.

Maschinenbauwerkstatt:

Ein RP wird benötigt, um **eine Einheit** zu reparieren

um Reparaturen an High-Tech-Einheiten vorzunehmen	(kein Wurf nötig). Die Reparatur dauert einen Zug. Nur eine Einheit kann pro Zug repariert werden und es stoppt Verbesserungsarbeiten.
Medienaktivitäten	Eine beliebige Anzahl an RP kann zugewiesen werden. Siehe die Regel zur **Öffentlichen Meinung** weiter unten.
Diplomatie mit nicht-gespielten Ländern	Eine beliebige Anzahl an RP kann zugewiesen werden. Siehe die Regel zur **Diplomatie** weiter unten.
Eine konventionelle Kommando-einheit reparieren	Ein kompletter Zug und **2 RP** pro Stärkepunkt, Reparaturen können nur mit einem Stärkepunkt pro Einheit pro Zug durchgeführt werden.
Eine konventionelle Miliz reparieren	Ein kompletter Zug und 1 **RP** pro Stärkepunkt, Reparaturen können nur mit einem Stärkepunkt pro Einheit pro Zug durchgeführt werden.
Nach Forschungsgegenständen auf dem grauen Markt suchen	Würfele mit 1W6 die Anzahl der dem grauen Markt zugewiesenen RP oder darunter, um Erfolg zu haben. Ein Erfolg bedeutet, dass ihr eine Forschungskarte zufällig vom Stapel ziehen darfst. Eine natürliche 6 ist ein automatisches Scheitern.

Ü:Nichtstaatliche Forschungen

Alle Forschungen können auch für kommerzielle und/oder ökonomische Entwicklungen anstelle von militärischen/staatlichen Entwicklungen verwendet werden.

Jede **unerforschte** Gegenstandskarte kann gegen nicht-militärische Vorteile getauscht werden, **anstatt** sie zu erforschen.

Die Karte wird verbraucht (der Gegenstand verschwindet in einem privaten Forschungslabor, wird zerlegt oder an Sammler verkauft) und das Team erhält temporäre RP in Höhe des **doppelten Werts der Technikstufe der Karte.**

Diese werden durch GELBE RP Marker dargestellt. Temporäre RP werden durch die Verwendung verbraucht. Sie können frei gehandelt, transferiert oder getauscht werden.

Man kann auch **erforschte** Gegenstandskarten verkaufen, diese bringen einen temporäre RP unabhängig von der Höhe der Technikstufe und werden damit verbraucht.

Alle 5 RP, die auf diesem Weg gesammelt werden (kumulativ), steigt dein Wert in nationaler, öffentlicher Meinung um eine Stufe.

Ü: Öffentliche Meinung

Die öffentliche Meinung wird durch Ereignisse und dem Zuweisen von RP beeinflusst. Die Stufe der öffentlichen Meinung beeinflusst, wie dein Budget arbeitet, je unglücklicher die Öffentlichkeit

ist, je weniger Ressourcen stehen zur Verfügung.

Fällt die öffentliche Meinung unter 1, herrscht Panik und deine Regierung (d.h. die Spieler) werden gezwungen in Schande zurückzutreten. Hoffen wir mal, dass ihr nicht herausfindet, was danach passiert.

Das Hauptproblem, dem sich alle stellen müssen, ist, ob man der Allgemeinheit vom Angriff der Außerirdischen erzählen soll. „An die Öffentlichkeit treten“ bringt einen PR Nachteil, da die Bevölkerung schlecht reagieren wird. Derjenige jedoch, der zuerst an die Öffentlichkeit tritt, wird einen größeren PR Nachteil erleiden, als die, die ihm folgen.

Niemand kennt die Vorteile (oder anderweitigen Dingen), die das an die Öffentlichkeit treten bringen könnte.

Grauer Kasten
Am Ende jedes Zuges müsst ihr einen W6 für die öffentliche Meinung werfen.

Modifiziere den Wurf unter Verwendung dieser Faktoren
Kasten

-1	Eine oder mehrere erfolgreiche Aktionen der Außerirdischen in deinem Land
-6	Der erste Wurf nachdem ihr als erste Nation mit Informationen zur außerirdische Gefahr an die Öffentlichkeit getreten seid.
-3	Im Zug, in der die außerirdische Gefahr öffentlich gemacht wurde
-2	Einer oder mehrere erfolgreiche Terrorangriffe auf eine deiner Städte
-1	Erfolgreicher Angriff auf eine Stadt eines Verbündeten
+1	Jede erfolgreiche nationale Militäraktion gegen die Außerirdischen in diesem Zug
+1	Pro RP, der der öffentlichen Meinung zugewiesen wurde

Kasten

Endergebnis	**Resultat**
7+	Die öffentliche Meinung steigt um eine Stufe
1 bis 6	keine Änderung bei der öffentlichen Meinung
0 bis -3	Die öffentliche Meinung sinkt um eine Stufe
-4 oder weniger	Die öffentliche Meinung sinkt um zwei Stufen

Die Spielleitung kann den Wert auch anpassen, je nachdem wie deine Aktivitäten auf der Weltkarte sich ausgewirkt haben.

Globaler Terror
An der Hauptkarte wird es eine Leiste für globalen Terror geben.

Diese zeigt den kumulativen Effekt von schlecht bewältigten Krisen, Desastern und Aktivitäten von Außerirdischen auf die Bevölkerung.

Erreicht die Leiste für globalen Terror das Ende der Skala, wird die Menschheit in eine **weltweite Panik** verfallen.

Das wird als Sehr Schlechte Sache angesehen, also hoffentlich werdet ihr das zu verhindern wissen.

Kasten
Globaler Terror-Leiste

Ü:Diplomatie
Länder auf der Karte sind nicht nur leere Felder, die es zu besetzen gilt. Jede Aktion in einem fremden Land verlangt von euch Diplomatie oder ihr riskiert eine Feindschaft.
Diplomatie muss auf ein bestimmtes nicht-gespieltes Land gezielt werden.
Hier sind zwei Dinge, um die ihr euch bemühen könnt.

Option 1. Mach das Land zu einem formalen Verbündeten.
Ein Erfolg bedeutet, dass ihr Bodeneinheiten dorthin entsenden könnt, um Außerirdische zu bekämpfen (oder auch Menschen).

Option 2. Bring sie dazu, die Gefahr zu erkennen und sich selbst gegen die Infiltration der Außerirdischen zu verteidigen.
Das bringt ihnen einen Bonus gegen außerirdische Aktivitäten. Sie erhalten einen „Verteidigt"-Marker.

Würfle 1W6 und erziele die Anzahl der RP die ihr Diplomatie zugewiesen hast, oder weniger inklusive der folgenden Modifikatoren, um einen Erfolg zu haben.

Man muss mindestens einen RP zugewiesen haben, um würfeln zu dürfen.

Eine natürliche 6 ist ein automatisches Scheitern.

+3 auf den Wurf	Außerirdische haben das Land bereits infiltriert
+1 auf den Wurf	Ein feindlicher menschlicher Agent arbeitet gegen dich.
+2 auf den Wurf	Feindlich gesinnt oder verbündet mit einem dir feindlich gesinnten Land.
-1 auf den Wurf	Das Land ist ein Verbündeter eines deiner Verbündeten.
-1 auf den Wurf	Das Land ist ein direkter Nachbar
-2 auf den Wurf	Einer deiner Agenten befindet sich in dem Landstreitkräfte

Die Spielleitung kann diese Modifikatoren je nach Wert auf der Globaler Terror-Leiste und der aktuellen politischen modifizieren.

Ü:Abfangen

- ein Fortschrittlicher Abfangjäger kann eine fliegende Untertasse überall auf der Welt abfangen.

- Eine fortschrittliche Kommandoeinheit kann keine Untertasse abfangen, da sie auf dem Boden kämpft – sie kann nur außerirdische Aktivitäten wie Terrorangriffe und Entführungen verhindern.

- Außerirdische Infiltrationen können nur mit vorher positonierten Agenten verhindert werden.

Fortschrittliche Abfangjäger
Wird eine ankommende fliegende Untertasse entdeckt, kann ein fortschrittlicher Abfangjäger zum Abfangen eingesetzt werden. Dies geschieht durch das Bewegen des Abfangjägers zur Untertasse auf der Karte und dem Ziehen einer Abfangen-Karte:

Schaut unter „ABGEFANGEN?"
Zu Beginn des Spiels werden eure Abfangjäger nicht „Fortschrittlich" sein – also könnt ihr das ignorieren.

Steht dort **JA**, war das Abfangen erfolgreich.

Steht auf der Karte **SCHADEN**, wurde **euer** Abfangjäger im Kampf beschädigt.
War das Ziel nur ein Ablenkungsmanöver, erfahrt ihr es nun.

War das Abfangen einer Untertasse erfolgreich, müssen die Außerirdischen eine ihrer eigenen Schadenskarten ziehen.
Gab es einen Abschuss-Ergebnis, benötigt man eine Angriffseinheit, um die Untertasse zu bergen.

Wird sie nicht im gleichen Zug geborgen, ist die Untertasse verloren (hauptsächlich an Schatzjäger und Plünderern privater Firmen. Jegliche Forschungskarte, die auf diesem Weg generiert wurde, wird nicht geborgen, sondern wandert in den Pool privater Sammler (auf den man über den grauen Markt zugreifen kann).

War das Abfangen nicht von Erfolg gekrönt, kann die Untertasse ihre Mission durchführen – was wiederum von Kommandoeinheiten und Kampfgruppen verhindert werden kann.

Abfangen-Karte
Ü: Beobachte den Himmel
ABGEFANGEN?
Fortschrittlich = JA
(Verbessert = JA)
Kampfgruppe = NEIN
Miliz = NEIN

SCHADEN

Falls Angriffseinheit + Technik-Karte

Fortschrittliche Kommandoeinheiten
Kommandoeinheit oder in der selben Landfläche, in der eine Kampfgruppe ist, kann die Einheit/Kampfgruppe versuchen einzugreifen.

Ziehe eine Abfangen-Karte wie oben:

Schau unter „ANGEFANGEN?“
Zu Beginn des Spiels werden eure Kommandoeinheiten nicht „Fortschrittlich“ sein – also könnt ihr das ignorieren.

Steht dort **JA**. War die Mission erfolgreich, müssen die Außerirdischen eine ihrer eigenen Schadenskarten ziehen.
War das Ziel nur ein Ablenkungsmanöver, erfahrt ihr es nun.

Steht auf der Karte **SCHADEN** und war es ein Terrorangriff, wurde **eure** Kommandoeinheit beim Angriff verletzt. Kommandoeinheiten werden nicht verletzt, wenn es eine Entführung war.

War **nur** eine Kommandoeinheit beteiligt, habt ihr auch die Chance eine oder mehrere Technik-Karten zu bekommen – die Spielleitung wird euch diese dann aushändigen.

Zeigt die Karte „**+ Technik-Karte**“ erhaltet ihr eine **zusätzliche Karte**.

War eine Kampfgruppe beteiligt, werden keine Technik-Karten geborgen, dieses wandern in den Pool privater Sammler (auf den man über den grauen Markt zugreifen kann).

Karte
Island
Britische Insel
Norwegen
Schweden - Stockholm
Finnland – Helsinki
Russland – Moskau
Westeuropa – Paris
Mitteleuropa – Berlin
Osteuropa – Prag
Weißrussland – Minsk
Ukraine – Kiew
Spanien – Madrid
Italien – Rom
Südeuropa – Athen
Türkei - Istanbul
Mittlerer Osten – Tel Aviv
Marokko - Casablanca