



# DICETOPIA

Vor dir liegt die in Neonlicht getauchte Stadt Dicetopia! Ein brodelnder Kessel Kleinkrimineller, undurchsichtiger Konzerne und skrupelloser Schmuggler. Mit anderen Worten: Genau der richtige Ort für dich und deine Fraktion mit ihren mehr als fragwürdigen Motiven!

Lasse deine Agenten auf die Stadt los, übernehme Bezirke, mache heiße Beute, plane zwielfichtige Aktionen und führe hinterhältige Missionen durch. Sei der hemmungslose Verbrecher, der du im wirklichen Leben hoffentlich nie sein wolltest, und mache dir die Stadt zum Untertan!



## INHALT

1. Komponenten	2
2. Überblick	3
3. Spielvorbereitung	3
4. Spielrunde	4
5. Aktionen	4
6. Spielende	5
7. Fraktionen und Fähigkeiten	5
8. Missionskarten	7
9. Terminologie & Danksagung	8



# 1. KOMPONENTEN



1 x Stadtplan



40 x Missionskarten  
(jeweils ein Deck in Englisch, Französisch und Deutsch)



10 x Fraktionskarten  
(jeweils ein Deck in Englisch und Französisch/Deutsch)



4 x Fraktionstafeln



10 x Szenariokarten  
(jeweils ein Deck in Englisch und Französisch/Deutsch)

	100	200	300	400	500	600	700	800
10	11	108	211	318	431	551	671	800
15	16	159	266	376	491	611	736	866
20	21	207	318	427	541	661	787	918
25	26	256	371	481	591	711	839	971
30	31	300	426	536	651	776	909	1049
35	36	345	481	591	711	836	971	1116
40	41	391	536	646	761	886	1021	1166
45	46	438	591	701	821	946	1081	1211
50	51	486	646	761	881	1006	1141	1256
55	56	534	701	816	936	1061	1201	1301
60	61	582	756	871	991	1116	1256	1351
65	66	630	811	926	1046	1171	1311	1401
70	71	678	866	981	1101	1226	1366	1451
75	76	726	921	1036	1156	1281	1421	1501
80	81	774	976	1091	1211	1336	1476	1551
85	86	822	1031	1146	1266	1391	1531	1601
90	91	870	1086	1201	1321	1446	1586	1651
95	96	918	1141	1256	1376	1501	1641	1701
100	101	966	1196	1311	1431	1556	1696	1751

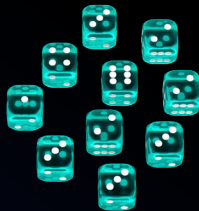
1 x doppelseitige Punktetafel



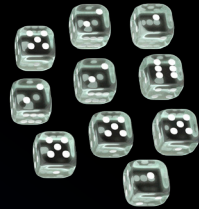
5 x Fähigkeitsmarker  
(1 x in grüner Farbe für zukünftige Erweiterungen)



Waffen



Informationen

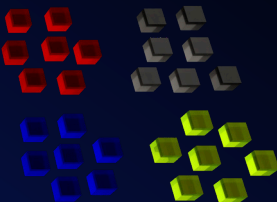


Geld



Würfel (10 x 3 Farben)

für



28 x Agenten  
(7 x 4 farbige Marker)  
dargestellt durch dieses Symbol:



## 2. ÜBERBLICK

In ihrem Zug entsenden die Spieler einen Agenten von ihrer Fraktionstafel und tauschen ihn gegen einen Würfel aus einem der sechs Bezirke auf dem Stadtplan aus. Dies bestimmt die erbeutete Ressource, ihre Vorherrschaft im Bezirk und die anschließend ausführbare Aktion. Wenn alle Agenten eingesetzt wurden, erfolgt die Endwertung. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (★) aus Ressourcen, Bezirken und Missionen gewinnt das Spiel!



Beispiel für die Spielvorbereitung eines 2-Personen-Spiels

## 3. SPIELVORBEREITUNG

1. Ermittelt zufällig einen Startspieler und teilt jedem Spieler eine Fraktionskarte, eine Fraktionstafel, einen Fähigkeitsmarker und 7 Agenten einer Farbe zu, die er auf seiner Fraktionstafel platziert. Der verbliebene Agent kommt auf das Feld 0 der Punkttafel.

2. Werft alle Würfel und platziert sie zufällig auf den 30 Feldern des Stadtplans. Für Spiele mit weniger als 4 Spielern entfernt 2 Würfel jeder Farbe für jeden fehlenden Spieler und setzt keine Würfel auf die Felder, die für mehr Spieler markiert sind (3 und 4 in einem 2-Personen-Spiel, oder 4 in einem 3-Personen-Spiel). Diese Felder werden während des Spiels mit weniger als den angegebenen Spielern nicht verwendet.

3. Mischt die Missionskarten und verteilt drei Karten an jeden Spieler. Entscheidet euch im Geheimen für zwei der Karten und werft die dritte Karte ab. Mischt alle verbleibenden Missionskarten und platziert den Stapel neben dem Stadtplan.

### SZENARIOKARTEN (OPTIONAL)



Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid könnt ihr durch Hinzunehmen einer Szenariokarte für mehr Abwechslung sorgen, welche durch einzigartige Bedingungen die Spielregeln verändert. Wählt vor dem Spielaufbau gezielt oder zufällig eine aus und wendet ihre Regeln an.

## 4. SPIELRUNDE

Führt, beginnend mit dem Startspieler, reihum jeweils eine Aktion aus. Der aktive Spieler tauscht dafür einen Agenten von seiner Fraktionstafel (von links nach rechts) mit einem Würfel in einem Bezirk auf dem Stadtplan. Anschließend führt er nach Möglichkeit die dazugehörige Aktion aus.

Im Beispiel rechts tauscht der gelbe Spieler einen seiner Agenten mit einem weißen Würfel des Wertes 6 aus dem Bezirk The Gugu Airforce. Danach führt er die entsprechende Aktion "Würfel einen beliebigen Würfel eines beliebigen Bezirks oder einer Fraktionstafel neu" durch und würfelt einen Würfel des Bezirks Nethal Syndicate neu. Das neue Ergebnis, 2 an Stelle von 6, ersetzt den alten Wert.



## 5. AKTIONEN



### THE AGENCY

Ziehe eine Missionskarte, behalte zwei der Karten und lege die dritte unter den Nachziehstapel.

"Nicht glücklich mit dem was du bekommen hast? Heul' doch! ... Nein, warte, ich habe vielleicht eine noch schlechtere Alternative für dich."



### THE GUGU AIRFORCE

Würfel einen beliebigen Würfel eines beliebigen Bezirks oder einer Fraktionstafel neu.

"Verstanden! Wir übernehmen. Ja, wahrscheinlich wird jemand da draußen verletzt, aber keinerlei Garantie. Am Ende werden wir noch selbst zur Zielscheibe."



### WASTE MANAGEMENT

Tausche einen Agenten in einem Bezirk mit einem Würfel in einem anderen Bezirk.

"Unser Motto ist schön einfach: Wenden Sie genau die richtige Menge an roher Gewalt an, dann kann alles und jeder ausgetauscht werden."



### TWILIGHT CONGRESS

Tausche zwei Würfel aus verschiedenen Bezirken.

"In dieser Stadt, mein Sohn, kann alles gekauft oder gestohlen werden ... Wirklich, es ist nur eine Frage der Denkweise. Du wirst dich schon früh genug darauf einlassen. Gewissensbisse? Die vergehen schon noch."



### OBSERVATORY BANK

Tausche einen Würfel aus einem Bezirk mit einem Würfel auf einer Fraktionstafel.

"Nun hören sie mal. Wenn wir ihnen etwas zurückgeben, ist es nicht wirklich Diebstahl, oder? Ich bin froh, dass wir das klären konnten. Auf Wiedersehen, Sir, und einen schönen Tag noch!"

Tausche einen Würfel aus einem Bezirk mit einem dazu passenden Würfel (Farbe oder Zahl) auf einer Fraktionstafel. (Eine Alternative zur Aktion. Macht sie weniger mächtig und schwieriger zu benutzen.) Entscheidet euch vor dem Aufbau, ob ihr die erweiterte Variante nutzen wollt. Wir empfehlen die Varianten nicht für die ersten Spiele.



### NETHAL SYNDICATE

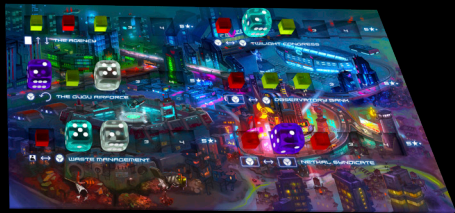
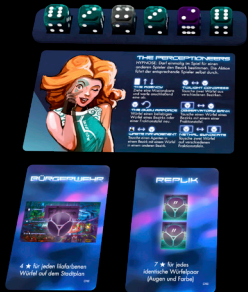
Tausche zwei Würfel auf verschiedenen Fraktionstafeln.

"Wovon redest du? Das war ein fairer Handel! Viel wichtiger, es war vom Syndikat genehmigt. Wenn du damit ein Problem hast, kläre das mit denen ... Ja, hab' ich mir gedacht."

## 6. SPILENDE

Sobald jeder Spieler 6 Würfel auf seiner Fraktionstafel liegen hat, endet das Spiel und die ★ werden auf der Punktetafel zusammengezählt. Die Auswertung erfolgt in Spielerreihenfolge nach folgenden Regeln:

- \* **BEUTE:** Die Spieler erhalten ★ in der Höhe der Augenzahl aller Würfel auf ihrer Fraktionstafel.
- \* **KONTROLLE:** Für jeden der sechs Bezirke, in dem ein Spieler die meisten Agenten platziert hat, erhält er 5 ★. Zusätzlich erhält er die Augenzahl aller verbliebenen Würfel als ★. Bei Gleichstand werden die ★ geteilt (aufgerundet).
- \* **MISSIONEN:** Die Missionskarten werden aufgedeckt und gewertet.



Im obigen Beispiel erhält der rote Spieler (The Perceptioneers) 24 ★ aus dem Wert der Würfel auf seiner Fraktionstafel, 22 ★ aus kontrollierten Bezirken und 22 ★ durch die Missionskarten (8 ★ für die beiden lilafarbenen Würfel auf dem Stadtplan und 14 ★ für zwei Paare in Farbe und Wert). Er beendet das Spiel mit einer Gesamtpunktzahl von 68 ★.

Der Spieler mit den meisten ★ gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Bezirke kontrolliert. Sollte weiterhin Gleichstand herrschen, so gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert der Würfel auf seiner Fraktionstafel.

## 7. FRAKTIONEN UND FÄHIGKEITEN

Jede Fraktion besitzt eine einzigartige Fähigkeit, welche die Grundregeln außer Kraft setzt. Um die erfolgte Nutzung einmaliger Fraktionsfähigkeiten anzuzeigen drehe den Fähigkeitsmarker um.



### BANXA CORPORATION

**BLOCKIEREN:** Darf einmalig im Spiel verhindern, dass ein Würfel durch eine Aktion neu gewürfelt oder ausgetauscht wird.

Stellen Sie sich bewaffnete und mürrische Robotertürsteher vor. Bingo! Das ist es, zu was die Banxa Corporation geworden ist: nur ein bisschen mürrischer.



### BINGMAI GAMBLERS

**MANIPULIEREN:** Darf einmalig im Spiel bei Gleichstand einen Gewinner festlegen, wenn es um die Dominanz in einem Bezirk geht.

Ein Haufen liebenswerter Typen! Scherz. Die Bingmai Gamblers sind berühmte Bloodsport-Buchmacher, die keine Grenzen kennen. Ja, ich habe auch einen Premium-Account bekommen. Erstklassiger Service.



### CENTAURI BUREAU

**OPPORTUNIST:** Behält in der Spielvorbereitung alle drei Missionskarten und entscheidet bei Spielende, welche zwei gewertet werden.

„Muskelprotze in Anzügen, unangenehm ehrgeizig. Nein ernsthaft, NIEMAND mag sie. Nein, ich hege keinen Groll mehr. Ich wollte diesen verdammten Job sowieso nie...“



## DANGMER PROGRAM

**KLONEN:** Darf einmalig während der Auswertung die Farbe oder die Augenzahl eines Würfels seines rechten Mitspielers kopieren.

Eine Schwesternschaft von Klonen, welche ungefähr die Hälfte der Produktion der Stadt kontrolliert. Sie haben sich auf billige Fälschungen spezialisiert, die von Mal zu Mal besser werden. Es wird unser aller Ende sein.



## EWO FOLLOWING

**TRANZENDENZ:** Darf einmalig im Spiel die Aktion eines beliebigen Bezirks ausführen, unabhängig vom platzierten Agenten.

Kybernetisch verbesserte Menschen, die eine höhere Ebene der Existenz anstreben. Sie werden keine finden.

Insbesondere nicht, indem sie sich Metallobjekte implantieren. Aber sie geben ihnen eine gewisse Flexibilität.



## HOLLOWS

**ANPASSUNG:** Kann die Augenzahl eines seiner Würfel um +1 oder -1 ändern, wenn einer seiner Agenten oder Würfel durch eine Aktion eines anderen Spielers getauscht wird.

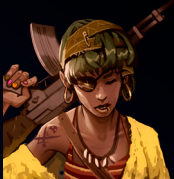
Ziemlich erschreckend! Eine genetisch veränderte Spezies direkt aus der gestörten Fantasie eines Erzschorken. Sie können ein Auto anheben ohne in Schweiß auszubrechen. Sie können sogar einer Kugel ausweichen. Dabei waren sie früher Fische!



## ROAMERS

**LETZTER AUSWEG:** Darf einmalig im Spiel eine Spielrunde aussetzen und stattdessen am Spielende ausführen.

Penner mit einem cool klingenden Namen. Aber vom Müll ehrlicher Bürger zu leben hat auch seine Vorteile. Welche? Nein, nein, nein, ich mache den Scheiß nicht mehr. Das war nur eine Phase.



## SHAKRA PIRATES

**VERNICHTEN:** Darf einmalig im Spiel, im eigenen Zug, einen Würfel vom Stadtplan vollständig aus dem Spiel entfernen. Das nun freie Feld liegt brach.

Ok, vielleicht habe ich hier und da etwas übertrieben, als ich die anderen beschrieben habe. Aber diese Saukerle lassen die anderen ganz schön alt aussehen. Ohne Frage die Schlimmsten von allen! Sie lassen buchstäblich nichts zurück.



## THE PERCEPTIONEERS

**HYPNOSE:** Darf einmalig im Spiel für einen anderen Spieler den Bezirk bestimmen. Die Aktion führt der entsprechende Spieler selbst durch.

Seelenklompner aus einer ganz besonderen Ecke der Hölle. Eingebildet und manipulativ. Trotzdem lassen wir sie in unseren Köpfen herumstöbern und zahlen sogar noch dafür.



## TUULU PRIESTS

**INTERVENTION:** Darf einmalig im Spiel, im eigenen Zug, zwei Würfel auf beliebigen Feldern (Stadtplan und Fraktionsstafeln) neu würfeln oder einen Würfel zweimal.

Ein Mönchskult mag ziemlich cool klingen, und ist es irgendwie auch. Es schadet sicherlich nicht, den allmächtigen Lord an deiner Seite zu haben. Außerdem verbrennen sie nicht nur Weihrauch. Aber braune Kapuzen ... aus Sackleinen? Echt jetzt?

## AKTIONSREIHENFOLGE & KONFLIKTE

- Bei der Reihenfolge auftretende Konflikte werden immer in Spielerreihenfolge gelöst.
- Eine Fraktionsfähigkeit verhindert niemals eine andere Fraktionsfähigkeit.

# 8. MISSIONSKARTEN

<b>WAFFENKAMMER</b>  12 ★ für die meisten lilafarbenen Würfel	<b>GELD REGIERT DIE WELT</b>  12 ★ für die meisten weißen Würfel	<b>INSIDER</b>  12 ★ für die meisten türkisfarbenen Würfel	<b>PAZIFIST</b>  9 ★, wenn du keine lilafarbenen Würfel hast	<b>FALSCHGELD</b>  9 ★, wenn du keinen weißen Würfel hast	<b>FEHLINFORMATION</b>  9 ★, wenn du keinen türkisfarbenen Würfel hast
<b>SCHMUGGLER</b>  3 ★ für jeden deiner lilafarbenen Würfel	<b>GELDWÄSCHE</b>  3 ★ für jeden deiner weißen Würfel	<b>VERRÄTER</b>  3 ★ für jeden deiner türkisfarbenen Würfel	<b>TOTER BRIEFKASTEN</b>  4 ★ für jeden weißen Würfel auf dem Spielplan	<b>BÜRGERWEHR</b>  4 ★ für jeden lilafarbenen Würfel auf dem Stadtplan	<b>GEHEIMKAMMERN</b>  4 ★ für jeden türkisfarbenen Würfel auf dem Stadtplan
<b>WENIGER IST MEHR</b>  8 ★ für jeden deiner Würfel mit Wert 1	<b>LANGSAM ABER STETIG</b>  7 ★ für jeden deiner Würfel mit Wert 2	<b>STRASSENNYNTE</b>  6 ★ für jeden deiner Würfel mit Wert 3	<b>GLÜCKSKLEE</b>  5 ★ für jeden deiner Würfel mit Wert 4	<b>IM GROSSEN STIL</b>  4 ★ für jeden deiner Würfel mit Wert 5	<b>MEHR IST BESSER</b>  4 ★ für jeden deiner Würfel mit Wert 6
<b>KEIN KLEINGELD</b>  9 ★, wenn du keinen Würfel mit Wert 1 hast	<b>KONTAMINIERTER WAREN</b>  8 ★, wenn du keinen Würfel mit Wert 2 hast	<b>ALLES ODER NICHTS</b>  8 ★, wenn du keinen Würfel mit Wert 3 hast	<b>UNSICHTBAR</b>  9 ★, wenn du keinen Würfel mit Wert 4 hast	<b>RISIKOMANAGEMENT</b>  11 ★, wenn du keinen Würfel mit Wert 5 hast	<b>UNTER DEM RADAR</b>  12 ★, wenn du keinen Würfel mit Wert 6 hast
<b>FÄLSCHUNG</b>  4 ★ für jedes Würfelpaar mit gleicher Augenzahl	<b>REPLIK</b>  7 ★ für jedes identische Würfelpaar (Augen und Farbe)	<b>ALLER GUTEN DINGE SIND DREI</b>  8 ★ für drei Würfel mit gleichem Wert	<b>KLONE</b>  18 ★, wenn alle deine Würfel denselben Wert haben	<b>DER GROSSE COUP</b>  25 ★ für sechs aufeinander folgende, eigene Würfel	<b>ALLESKÖNNER</b>  8 ★, wenn du Würfel aller Farben hast
<b>EXZENTRIKER</b>  10 ★, wenn deine Würfel nur ungerade Augenzahlen haben	<b>PERFEKTIONIST</b>  10 ★, wenn deine Würfel nur gerade Augenzahlen haben	<b>NOTAALRESERVE</b>  10 ★ für die höchste Augenzahl auf der Fraktionstafel	<b>DISKRETION</b>  14 ★ für die niedrigste Augenzahl auf der Fraktionstafel	<b>TRITTBRETTGÄNGER</b>  Kopiere eine beliebige Missionskarte eines anderen Spielers. Werte sie mit deinen Würfeln und Agenten aus	<b>RISIKO</b>  Ziehe vor der Endwertung eine zufällige Missionskarte. Du bekommst bei Erfolg der Mission doppelt so viele Punkte wie auf der Karte angegeben sind
<b>INFILTRATION</b>  4 zusätzliche ★ für kontrollierte Bezirke (nicht bei Gleichstand)	<b>SPIONAGE</b>  4 ★ für jeden Bezirk unter fremder Kontrolle mit mindestens einem eigenen Agenten	<b>DOMINANZ</b>  10 ★ für jeden Bezirk mit mindestens drei eigenen Agenten	<b>SPEZIALAGENTEN</b>  10 ★, wenn du deine Agenten in jedem Bezirk platziert hast		

## 9. TERMINOLOGIE & DANKSAGUNG

Agenten:	Spieler-Marker
Bezirk:	Bereich auf dem Stadtplan, bestehend aus 6 Feldern und einer Aktion
Aktion:	Wird nach der Platzierung eines Agenten in einem Bezirk durch den Spieler ausgeführt
Fraktionsfähigkeit:	einzigartige Fähigkeit einer Fraktion
Felder:	quadratische Bereiche auf Fraktionstafeln und Bezirken
Deine Würfel:	Würfel auf deiner Fraktionstafel, aber nicht in Bezirken, die du kontrollierst

Weitere Informationen, FAQ und Erläuterungen auf [www.allornonegames.com/dicetopia](http://www.allornonegames.com/dicetopia)

Spielidee von Tobias Hall. Kunst von Anthony Cournoyer. Deutsche Übersetzung durch Mathias Grunwald und Moritz Kobitzsch. Ein großes Dankeschön an alle brillanten Unterstützer auf Kickstarter sowie alle, die das Spiel getestet und ihr Feedback gegeben haben!



2018 © All Or None Games  
[www.allornonegames.com](http://www.allornonegames.com)

