



# ILLUMINATI®

## IL GIOCO DELLA COSPIRAZIONE

### Game Design by STEVE JACKSON

With development by J. DAVID GEORGE | Cover DAVID MARTIN

Card illustrators JOHN GRIGNI, SHEA RYAN, DAN SMITH and

CLIFFORD VANMETER | With additional coloring by BYRON TAYLOR

Art director ALAIN H. DAWSON | Design and production by JACK ELMY

Print buyer MELISSA BRUNSON | Chief operations officer GENE SEABOLT

#### Ringraziamenti

Special thanks go to David Martin (who first suggested doing a game about the Illuminati), Elisabeth Zakes (for playtesting above and beyond the call of duty), and Draper and Susan Kauffman (for the play-by-mail version that illuminated the Post Office). Others who playtested or commented include Mike Arms, Norman Banduch, Lynn Bell, Brad Bentz, Kenneth R. Brown, Eric Carver, Martin de Castongrene, David and Kris Cobb, James Crouchet, Pat Cuney, Kathleen Donelson, David Dunham, Jim Gould, Kelly Grimes, Beverly Hale, Scott Haring, Tracy Harms, Tim Kask, Rob Kirk, David Ladyman, Creede and Sharleen Lambard, Mara Lee, Robert Lovelace, William Christopher Seth Affleck Asch Lowe, Billy Moore, Ray Morgan, Robert Niles, Jim Norman, Will Norris, Clay Phennicie, Jay Rudin, Dave Seagraves, Jerry and Vicki Self, Chris Smith, Monica Stephens, Kirk Tate, Jim Tomlinson, Allen Varney and Chris Zakes.

Thanks also to Chaosium, Inc., which holds the gaming rights to H.P. Lovecraft's "Cthulhu mythos" stories, for permitting us to mention Cthulhu in this game.

Copyright © 1982, 1983, 1987, 1991, 1999 by Steve Jackson Games Incorporated. *Illuminati* and the All-Seeing Pyramid are registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved. Fnord.

#### Regole Base ..... 2

Scopo del Gioco .....	2
Inizio del Gioco .....	2
Sequenza di Gioco .....	2
I Gruppi .....	3
Allineamento .....	3
Potere .....	4
Resistenza .....	4
Entrate .....	4
Abilità Speciali .....	4
Azioni .....	4
Attacchi .....	5
Attacco per Controllare .....	5
Attacco per Neutralizzare .....	7
Attacco per Distruggere .....	7
Interferire .....	7
Richiamare un Attacco .....	7
Trasferire Denaro .....	8
Spostare un Gruppo .....	8
Azioni Gratuite .....	8
Regali e Scambi .....	8
Trasferire di Gruppi .....	8
Buttar Via la Partita .....	8
Rispetto degli Accordi .....	9
Minacce e Negoziati .....	9
Carte Speciali .....	9
Eliminare un Giocatore .....	9
Abbandonare la Partita .....	9
Vincere la Partita.....	9

#### Regole Avanzate .... 10

Lunghezza di Gioco .....	10
Obiettivi Segreti .....	10
Illuminati Segreti .....	10
Partite Estese .....	10
Barare .....	10

#### Strategia ..... 11

La Struttura di Potere .....	11
Negoziati .....	11
Catturare Vari Gruppi in una Volta Sola .....	11
Gli Illuminati .....	12
Bibliografia .....	17
Sommario Regole <i>Illuminati</i> ...	19

## Materiali di Gioco

La confezione include 8 carte Illuminati; 83 carte rappresentanti gli altri Gruppi; 15 Carte Speciali; 4 carte bianche; 160 senalini denaro, rappresentanti i megabucks (MB); due dadi; questo manuale delle regole.

## Numero dei Giocatori

*Illuminati* è ideale per essere giocato da 4 a 6 giocatori. E' possibile giocare anche in 3 o addirittura 2 giocatori, ma tutto ciò limiterebbe le possibilità per negoziati e diplomazia. In 7 o 8 giocatori alcune regole necessitano di certi cambiamenti per rendere il gioco più fluido (vedi pag. 10).

## Contenuti

Questo manuale contiene tre sezioni: Regole Base, Regole Avanzate e Strategia. Puoi iniziare leggendo le sole Regole Base e tralasciando per il momento il resto. Il Sommario in fondo riassume tutto il necessario per poter giocare.

# REGOLE BASE

## Scopo del Gioco

L'obiettivo degli *Illuminati* è ottenere il controllo del mondo. Si inizia con una singola carta *Illuminati* che rappresenterà la tua cospirazione segreta. Durante il gioco potrai controllare anche altri Gruppi (rappresentati da rispettive carte). Questi Gruppi saranno aggiunti alla tua Struttura di Potere ed eseguiranno ogni tuo ordine - almeno che un avversario non li porti via da te. Potrai vincere sia controllando abbastanza Gruppi che soddisfacendo l'Obiettivo Speciale del tuo *Illuminati*. Vedi Pag. 9.

## Inizio del Gioco

Prendi le otto carte *Illuminati* dal mazzo; sono facilmente riconoscibili per il loro dorso scuro. Posizionale a faccia in giù sul tavolo. Ciascun giocatore prende una carta *Illuminati* posizionandola a faccia in sù davanti a sè e quindi prende le corrispettive Entrate (Income) dalla banca e le posiziona sopra la carta. Le carte *Illuminati* rimanenti non saranno utilizzate per il resto del gioco.

Mischia le rimanenti carte (incluse quelle Speciali) e posizionale a faccia in giù al centro del tavolo.

Gira quattro carte a faccia in sù e posizionale al centro del tavolo. (Se viene girata una qualsiasi Carta Speciale rimettila nel mazzo e rimpiazzala con una carta Gruppo.) Questi quattro gruppi saranno i "Gruppi indipendenti" originali.

Ciascun giocatore tira due dadi; il giocatore che ottiene il punteggio più alto inizia per primo e seguirà la Sequenza di Gioco descritta qui sotto: come prima cosa accumulerà più denaro per il suo Gruppo *Illuminati*, girerà una carta e quindi (probabilmente) cercherà di sottomettere con il suo *Illuminati* uno dei Gruppi indipendenti. E così la corsa per la conquista del mondo ha inizio!

## Sequenza di Gioco

Il gioco procede in turni. Durante il proprio turno un giocatore procede come segue:

1. *Entrate*. Per ciascun Gruppo con delle Entrate (Income) prendi il corrispettivo denaro dalla banca. Metti il denaro direttamente su quella carta (la tesoreria del Gruppo).

*Nota:* per procedere più velocemente è consigliato che i giocatori calcolino i propri Introiti prima

che il turno inizi e posizionino il denaro vicino le rispettive carte Gruppo. Il denaro non dovrà essere messo sopra le carte finchè il turno del giocatore non avrà avuto inizio.

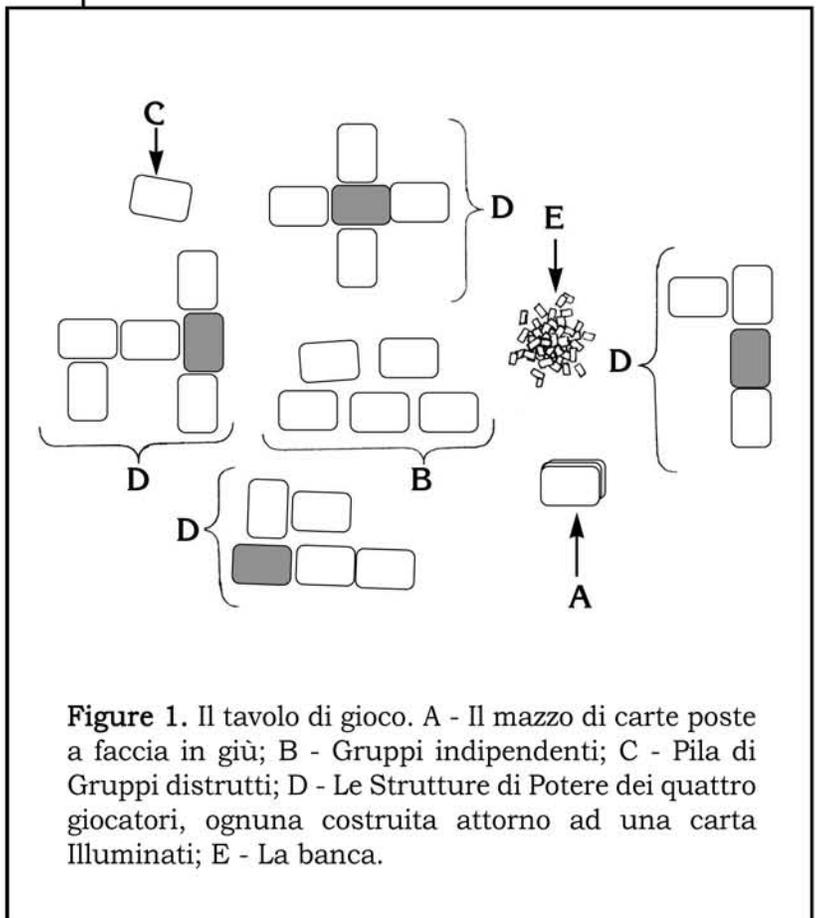
Un giocatore può accatastare il proprio denaro in modo che solo il primo segnalino sia visibile, oppure sparpagliarli per mostrare con orgoglio i propri averi.

2. *Prendere una carta*. Se la carta è un Gruppo sarà piazzata a faccia in sù al centro del tavolo assieme agli altri Gruppi indipendenti.

Nel caso sia una Carta Speciale il giocatore la prenderà e la posizionerà di fronte a sè, decidendo se metterla a faccia in sù o lasciarla coperta. Comunque sia dovrà far vedere che ne è in possesso e non potrà nasconderla in tasca. Gli altri giocatori non sapranno cosa dice la carta ma sapranno sempre quante Carte Speciali possiede un giocatore.

3. *Effettuare due "azioni,"* come spiegato di seguito.

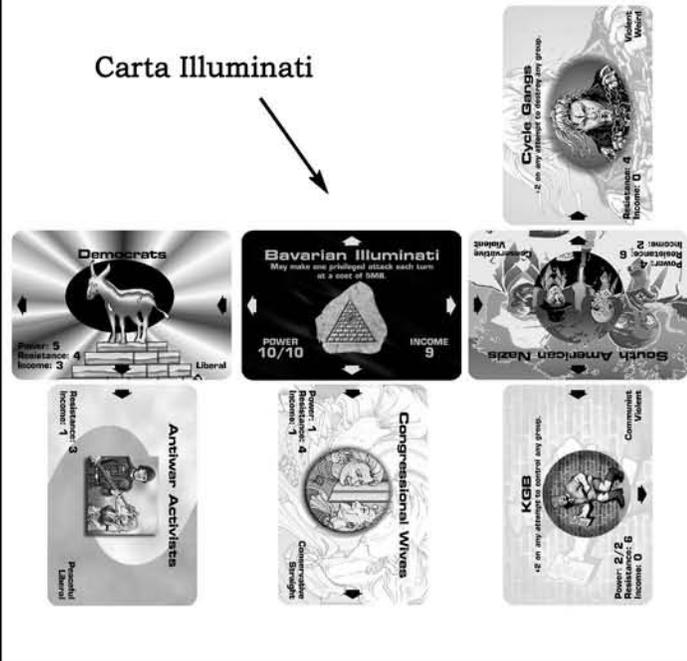
4. *Effettuare qualsiasi "azione gratuita."* Le azioni gratuite (anch'esse spiegate di seguito) non contano come una delle due azioni che un giocatore può effettuare durante il suo turno.



**Figure 1.** Il tavolo di gioco. A - Il mazzo di carte poste a faccia in giù; B - Gruppi indipendenti; C - Pila di Gruppi distrutti; D - Le Strutture di Potere dei quattro giocatori, ognuna costruita attorno ad una carta *Illuminati*; E - La banca.

**Figura 2.** Una tipica Struttura di Potere.

Il centro di qualsiasi Struttura di Potere è una carta Illuminati. Ciascun giocatore inizia con una delle otto carte Illuminati; ognuna è differente dall'altra e possiede le proprie abilità speciali. In questo esempio il gruppo Illuminati controlla tre Gruppi direttamente: Democrats, Congressional Wives e South American Nazis. I South American Nazis controllano a loro volta due Gruppi: KGB e Cycle Gangs. I Democrats controllano invece un Gruppo: Antiwar Activists.



Le azioni gratuite possono essere fatte prima, durante o dopo le due azioni regolari di un giocatore.

5. **Trasferire il denaro.** Parte o l'intero contenuto di due tesorerie può essere spostato alle tesorerie di Gruppi adiacenti. Vedi Pag. 8.

6. Usare poteri speciali. Se il giocatore rappresenta Gnomes of Zurich questo è il momento in cui potrà

ridistribuire il proprio denaro fra le sue diverse tesorerie, se è Bermuda Triangle questo è il momento in cui potrà riorganizzare la sua Struttura di Potere.

Il gioco procede con questa modalità finché un giocatore (o una coalizione di giocatori) vince raggiungendo il proprio Obiettivo - vedi pag. 19.

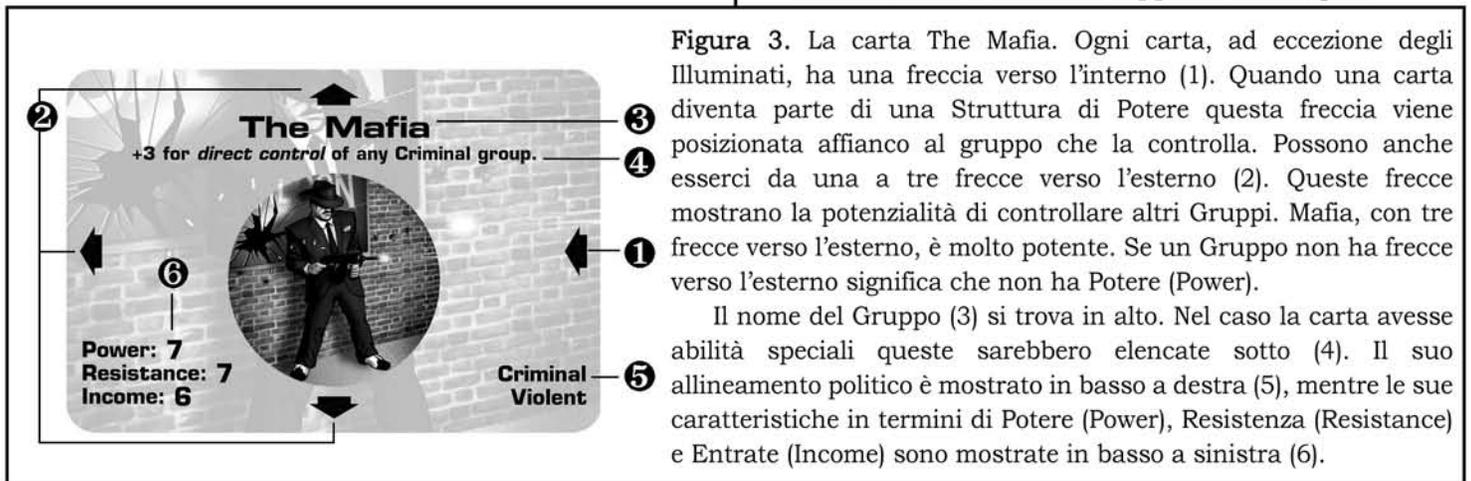
## I Gruppi

Gli elementi base di *Illuminati* sono le carte Gruppo, che vanno dagli Illuminati stessi agli Yuppies e ai Boy Sprouts. (Qualsiasi riferimento a organizzazioni reali è puramente a sfondo demenziale.) Ogni Gruppo ha le sue abilità. Vedi la Figura 3 qui sotto.

## Allineamento

Esistono dieci possibili allineamenti (alignment) politici. Per un Gruppo è più facile *controllare* o *neutralizzare* Gruppi con allineamenti simili, così come distruggere quelli di allineamento opposto. Alcune carte hanno un solo allineamento, altre ne hanno diversi e altre ancora non ne hanno nessuno. I significati dei diversi allineamenti nell'ambito del gioco sono:

- Governativo (*Government*) - Un braccio del governo degli U.S.; il loro opposto è *Communist*.
- Comunista (*Communist*) - Ispirati dai Sovietici, Cinesi, Albanesi o da chi che sia; il loro opposto è *Government*.
- Liberales (*Liberal*) - Politicamente di "sinistra", qualsiasi cosa significhi; il loro opposto è *Conservative*.
- Conservatore (*Conservative*) - Solitamente in contrasto coi Liberali; il loro opposto è *Liberal*.
- Pacifico (*Peaceful*) - Filosoficamente opposti all'uso della forza; il loro opposto è *Violent*.
- Violento (*Violent*) - Armati e/o pericolosi; non necessariamente immorali; il loro opposto è *Peaceful*.
- Normale (*Straight*) - Socialmente a-metà-strada; l'Americano Medio; il loro opposto è *Weird*.
- Strano (*Weird*) - Particolare, anticonformistico, diverso dal vicino di casa; il loro opposto è *Straight*.



**Figura 3.** La carta The Mafia. Ogni carta, ad eccezione degli Illuminati, ha una freccia verso l'interno (1). Quando una carta diventa parte di una Struttura di Potere questa freccia viene posizionata affianco al gruppo che la controlla. Possono anche esserci da una a tre frecce verso l'esterno (2). Queste frecce mostrano la potenzialità di controllare altri Gruppi. Mafia, con tre frecce verso l'esterno, è molto potente. Se un Gruppo non ha frecce verso l'esterno significa che non ha Potere (Power).

Il nome del Gruppo (3) si trova in alto. Nel caso la carta avesse abilità speciali queste sarebbero elencate sotto (4). Il suo allineamento politico è mostrato in basso a destra (5), mentre le sue caratteristiche in termini di Potere (Power), Resistenza (Resistance) e Entrate (Income) sono mostrate in basso a sinistra (6).

**Criminale (Criminal)** - Estorcono denaro dai cittadini attraverso la forza, le minacce e/o aggirando la legge professionalmente; non hanno un opposto.

**Fanatico (Fanatic)** - Aderiscono a ristretti sistemi di credenze disprezzando tutte le altre; qualsiasi Gruppo Fanatic è da considerarsi "opposto" ad un altro Gruppo Fanatic.

## Potere

Il valore Potere (Power) mostrato su una carta indica la sua capacità di dominare altri Gruppi. Maggiore è questo numero maggiore è il Potere. Se un Gruppo possiede due numeri (ad esempio: 7/4) il primo indicherà il suo normale Potere, mentre il secondo indicherà la porzione di Potere che potrà utilizzare per aiutare un altro Gruppo in un attacco (Potere Trasferibile). Una carta senza Potere non può attaccare. Alcuni Gruppi hanno solo potere trasferibile (Power 0/1, per esempio). Ciò significa che non possono attaccare ma che possono aiutare un altro Gruppo ad attaccare.

## Resistenza

Indica la Resistenza (Resistance) di un Gruppo ad essere dominato. Minore è la sua Resistenza più facile sarà conquistarlo... e più difficile sarà proteggerlo.

I Gruppi Illuminati non hanno Resistenza poiché non possono essere attaccati direttamente.

## Entrate

Il denaro è misurato in Megabucks (MB). All'inizio di ogni turno ciascun Gruppo sotto il tuo controllo incassa la cifra mostrata sulla sua carta (Income). Gli introiti vanno messi direttamente sulla carta corrispondente divenendo parte della tesoreria del Gruppo. Se una carta non ha Entrate non ottiene denaro. I Gruppi indipendenti non hanno Entrate.

Due carte hanno delle Entrate speciali. IRS ottiene i propri introiti tassando ciascun giocatore di 2 MB durante il turno del giocatore in possesso di tale carta. Post Office costa 1 MB a turno per essere controllato (pagati dal suo maestro o dal suo gruppo Illuminati).

## Abilità Speciali

Tutti gli Illuminati ed alcuni Gruppi hanno "abilità speciali" mostrate sulle proprie carte. Esistono due tipi di abilità speciali.

"Any attempt" sono abilità che danno potere extra al possessore della carta. Ogni tentativo di quel tipo da parte del giocatore, qualsiasi sia il Gruppo che lo effettua, riceverà il bonus indicato. Per esempio, se controlli Cycle Gangs qualsiasi tentativo di distruggere



un altro Gruppo con uno qualsiasi dei tuoi Gruppi ti darà un bonus di +2. Questa abilità viene acquisita col controllo della Cycle Gangs e viene persa nel momento in cui non si ha più il controllo di tale Gruppo.

Un Gruppo può dare un bonus "per ogni tentativo di controllo" anche se non ha frecce verso l'esterno.

Le altre abilità vanno applicate alla carta stessa. Per esempio, The Mafia ha un +3 per controllare qualsiasi carta Criminale. Ciò significa che otterrai un bonus di 3 punti quando cercherai di controllare un Gruppo Criminale solamente con The Mafia. Se proverai a prendere il controllo di un Gruppo Criminale con un'altra carta il fatto che possiedi The Mafia non farà differenza alcuna. Va comunque detto che un bonus come questo è *addizionale* a qualsiasi altro bonus dato dall'allineamento di un Gruppo. The Mafia ha già un bonus di +4 per controllare altre carte Criminali poiché il suo allineamento è Criminale (vedi pag. 6), quindi avrebbe un bonus totale di +7 per controllare altre carte Criminali!

Nel caso di abilità speciali particolari come quella di IRS segui le istruzioni sulla carta.

## Azioni

Esistono tre tipi di azione: *attacco*, *trasferimento di denaro* e *spostamento di un Gruppo*. Ogni azione deve essere conclusa prima che inizi un'altra. Un giocatore può decidere di non effettuare nessuna azione (incluse azioni gratuite, libero trasferimento di denaro o azioni speciali) e collezionare invece 5 MB nella tesoreria del suo Illuminati. Le azioni non possono essere conservate per il prossimo turno.

# Attacchi

Le azioni più importanti in *Illuminati* sono gli attacchi. Durante un attacco un Gruppo usa il proprio Potere, e probabilmente anche il suo denaro, nel tentativo di *controllare*, *neutralizzare* o *distruggere* un altro Gruppo.

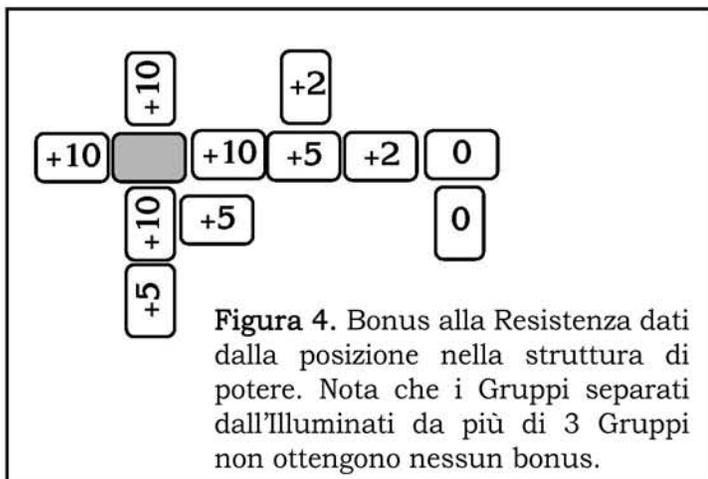
Le carte *Illuminati* possono attaccare ma non possono essere attaccate. Nessun Gruppo, ad eccezione degli UFO, può attaccare più di una volta per turno.

## Attacco per Controllare

Questo tipo di attacco può essere fatto contro un qualsiasi Gruppo in gioco ad eccezione degli altri *Illuminati* e dei Gruppi che già controlla. Il Gruppo che attacca deve avere almeno una freccia verso l'esterno libera. Se un gruppo non ha nessuna freccia verso l'esterno libera (sia perchè sono tutte utilizzate sia perchè alcune sono bloccate) non potrà tentare di controllare un altro Gruppo.

Per attaccare, il giocatore annuncia con quale Gruppo sta attaccando, quale Gruppo è attaccato ed il tipo di attacco. (Esempio: "KKK, aiutato dalla CIA, sta tentando di controllare Yuppies.")

Il successo dell'attacco è determinato dal tiro di due dadi. Per ottenere il risultato necessario perchè l'attacco abbia successo, sottrai il valore *Resistance* (Resistenza) del Gruppo che si difende dal valore *Power* (Potere) del Gruppo che attacca.



*Esempio:* Se un Potere di 6 attacca una Resistenza di 2, l'attacco avrà successo ottenendo un 4 o meno. Se invece è un Potere di 10 ad attaccare la stessa Resistenza di 2, l'attacco avrà successo ottenendo un 8 o meno, e quindi le possibilità di successo saranno maggiori.

*Fallimento Automatico.* Un risultato di 11 o 12 viene considerato come un attacco fallito automaticamente, non importa quanto Potere sia stato impiegato.



*Attacchi Combinati.* Tutti gli *Illuminati* e alcuni degli altri Gruppi hanno *Potere Trasferibile*. Se un Gruppo ha due valori *Power* separati da uno slash (come 5/2) il secondo numero indicherà il suo *Potere Trasferibile*. Se un Gruppo non attacca durante un turno potrà usare il proprio *Potere Trasferibile* per aiutare un qualsiasi altro Gruppo della stessa *Struttura di Potere*.

Un qualsiasi numero di Gruppi può collaborare in un unico attacco tramite il proprio *Potere Trasferibile*. Comunque sia, qualsiasi Gruppo può partecipare ad un unico attacco per turno. (Eccezione: L'abilità Speciale degli UFO permette loro di partecipare a due attacchi per turno.) *Esempio:* Un Gruppo con Potere 6, aiutato da un altro Gruppo con un Potere Trasferibile di 4, attacca un Gruppo con Resistenza 3. L'attaccante avrà un Potere totale di 10 (6 più 4) e dovrà quindi ottenere un 7 o meno (10 meno 3) col dado perchè il suo attacco abbia successo.

Quando viene dichiarato un attacco, tutto il *Potere Trasferibile* che sarà utilizzato nell'attacco dovrà essere annunciato prima che sia speso del denaro per supportare l'attacco (vedi sotto). Nessun tipo di *Potere Trasferibile* può essere aggiunto nel mezzo dell'attacco.

Gli allineamenti dei Gruppi non hanno peso nel trasferimento di potere.

*Posizione nella Struttura di Potere.* Se un Gruppo è già sotto il controllo di un avversario sarà più difficile riuscire a controllarlo. Più è vicino all'*Illuminati* che lo controlla maggiore sarà il bonus che otterrà alla sua Resistenza (o al suo Potere, nel caso che qualcuno provi a distruggerlo). Se è adiacente ottiene un +10! Se è diviso da un solo Gruppo ottiene un +5. Se invece è diviso da due Gruppi ottiene un +2.



**Allineamenti.** Gli allineamenti dei Gruppi che attaccano e che difendono sono entrambi molto importanti. Allineamenti identici rendono il controllo più facile; allineamenti opposti lo rendono più difficile. Se i Gruppi hanno degli allineamenti *identici*, **aggiungi 4** al Potere effettivo per ciascun allineamento identico. Se hanno degli allineamenti *opposti*, **sottrai 4** per ognuno di essi. *Esempio:* Un Gruppo Comunista-Strano sta provando a controllare un Gruppo Governativo-Normale. I due allineamenti opposti sottraggono 8 dal potere d'attacco di questo tentativo.

**Poteri Speciali.** Alcuni poteri speciali di certi Gruppi (mostrati sulla carta) li aiuteranno nell'attaccare o nel difendersi da determinati avversari.

**Spendere Denaro per Attaccare.** L'attaccante potrà incrementare le proprie chance di successo usando parte del suo denaro nell'attacco. Ogni MB speso (che ritornerà alla banca) aggiunge un punto di Potere all'attacco. Comunque sia, tutto il Potere Trasferibile che verrà usato dovrà essere dichiarato *prima* che sia speso del denaro.

Il denaro per l'attacco potrà essere preso sia dalla tesoreria del Gruppo che attacca che da quella dell'Illuminati. Gli altri Gruppi della Struttura di Potere non potranno spendere denaro per l'attacco. *Esempio:* Nel caso precedente l'attaccante teme di non riuscire ad ottenere un 7 o meno, così spende 3 MB. Ora avrà bisogno di un 10 o meno, risultato assai più possibile.

Una volta che il risultato necessario per la riuscita dell'attacco ha raggiunto 10, ulteriori investimenti non miglioreranno le probabilità dell'attaccante; un 11 o un 12 falliscono sempre. Tuttavia, denaro e potere ulteriori possono ritornare utili. Ad esempio, se l'attaccante usa tanto denaro e potere da superare la Resistenza dell'avversario di 20, il difensore dovrà spendere 20 MB per far tornare a zero il tiro necessario all'attaccante!

**Spendere Denaro per Difendersi.** Se il Gruppo che si difende è controllato da un altro giocatore, il difensore potrà contrastare l'attacco spendendo parte del suo denaro. La Resistenza a questo attacco verrà incrementata di **due** ogni MB speso dalla tesoreria del Gruppo attaccato e di **uno** ogni MB speso dalla tesoreria del proprio Illuminati. Gli altri Gruppi non possono partecipare. Tutto il denaro speso andrà direttamente alla banca. *Esempio:* Nel caso di prima, il difensore aveva 3 MB sul Gruppo che difende e li spende tutti. Essi contano doppio, così invece di un 10 ora l'attaccante necessita di un 4 o meno. L'attaccante può quindi impiegare altro denaro per compensare gli investimenti del difensore.

**Continuare a Spendere.** Sia l'attaccante che il difensore possono continuare a spendere denaro finché ne hanno. Quando nessuno dei due giocatori intende spendere altro denaro per influire sull'attacco si può procedere al tiro che determinerà l'esito dell'attacco. Ricorda: *il tiro di un 11 o di un 12 risulta automaticamente fallito*, non importa quanto potere o denaro venga investito nell'attacco.

**Risultati dell'Attacco.** Se l'attacco fallisce il Gruppo che difende rimane dove si trova.

Se un Attacco per Controllare ha successo, il Gruppo attaccato viene catturato e aggiunto alla Struttura di Potere del giocatore che attacca. Viene posizionato vicino al Gruppo che lo ha catturato, con la sua freccia verso l'interno collegata alla freccia verso l'esterno del Gruppo che ora lo controlla, il quale diverrà il suo nuovo "maestro". Il Gruppo controllato verrà invece chiamato "pupazzo". I pupazzi potranno a loro volta catturare dei pupazzi e via dicendo!

*Non importa se una carta è posizionata capovolta o di lato finché le frecce combaciano correttamente.*

Se il Gruppo catturato aveva già dei suoi pupazzi, anch'essi risultano catturati. Quando verranno piazzati nella Struttura di Potere dell'attaccante, essi dovranno mantenere la stessa posizione, rispetto al loro maestro, che avevano originalmente. Se ciò non è possibile a causa di una sovrapposizione con le carte che l'attac-



cante già possiede, potrà riordinare queste nuove carte, purchè rimangano controllate dallo stesso Gruppo. Se ciò nonostante alcuni nuovi Gruppi non potranno essere sistemati, essi saranno scartati e torneranno ad essere indipendenti.

Metà del denaro che appartiene alle tesorerie dei Gruppi catturati (arrotondato per difetto) andrà insieme a loro dal nuovo padrone; il resto tornerà alla banca.

Il Gruppo che ha attaccato potrà immediatamente trasferire al Gruppo catturato parte della propria tesoreria o anche tutta. Tutto ciò non è da considerarsi come un'azione separata, ma come parte dell'attacco. Questi trasferimenti sono spesso una buona idea, poichè permettono al nuovo Gruppo di proteggersi da eventuali attacchi e di prepararne di propri.

Se la prima azione di un giocatore è un attacco, ed esso fallisce, *il giocatore* potrà attaccare di nuovo quel Gruppo nella sua seconda azione. Tuttavia, *nessun Gruppo individuale (eccetto gli UFO) può attaccare due volte nello stesso turno.*

Un Gruppo appena conquistato potrà attaccare (o collaborare ad un attacco, o usare le proprie abilità speciali) nello stesso turno in cui è stato acquisito.

## Attacco per Neutralizzare

E' identico ad un "Attacco per Controllare" eccetto:

1. Il bersaglio deve essere un Gruppo già controllato da un altro giocatore.
2. L'attaccante ottiene un bonus addizionale di +6.
3. L'attaccante non ha bisogno di frecce di controllo libere.
4. Se l'attacco ha successo, il Gruppo neutralizzato e i suoi pupazzi verranno messi nella zona indipendente. Tutto il loro denaro tornerà in banca.

## Attacco per Distruggere

E' identico ad un "Attacco per Controllare" eccetto:

1. Invece di tirare coi dadi "Potere meno Resistenza", l'attaccante tirerà "Potere meno Potere". In poche parole il Gruppo che difende usa il proprio valore Power anzichè il proprio valore Resistance.

(La sua vicinanza al proprio Illuminati, come mostrato a pag. 5, conta ancora per la difesa.)

Un Gruppo senza Potere *non può essere distrutto* se non tramite la Carta Speciale *Whispering Campaign*. Il fatto che Gruppi deboli non riescano ad organizzarsi abbastanza bene da poter controllare altri Gruppi significa anche che sono talmente vasti da non poter essere eliminati.

2. Gruppi con differenti filosofie si distruggono a vicenda più facilmente. Un Attacco per Distruggere ottiene un bonus di +4 ogni allineamento *opposto* ed un -4 ogni allineamento *identico*.

3. Un Gruppo non ha bisogno di frecce per il controllo libere per poter distruggere.

4. Se l'attacco ha successo, il Gruppo distrutto andrà nella "pila dei morti". I suoi pupazzi non saranno distrutti ma diventeranno indipendenti. Potrà tornare in vita solo tramite la Carta Speciale *Media Campaign*.

5. Puoi cercare di distruggere un Gruppo che hai già sotto controllo. In questo caso la vicinanza del bersaglio al proprio Illuminati non lo protegge. Tuttavia nessun Gruppo può attaccare se stesso o collaborare ad un attacco che mira alla propria distruzione!

## Interferire

Un giocatore può *interferire* in un attacco, sia aiutando l'attaccante che ostacolandolo. Per fare ciò dichiarerà chi intende aiutare e quindi contribuirà tramite il denaro appartenente *unicamente alla tesoreria del proprio Illuminati*. Questo denaro andrà in banca. Ogni MB speso influisce di 1 sul risultato del dado.

Un attaccante può prevenire un'Interferenza dichiarando un attacco "Privilegiato". Per poter fare ciò dovrà scartare ogni sua Carta Speciale e dire "Privilegio!" al momento della dichiarazione dell'attacco.

I Bavarian Illuminati hanno l'Abilità Speciale di poter dichiarare un attacco per turno Privilegiato al costo di 5 MB pagabili dalla loro tesoreria Illuminati. Se questo giocatore intende usare la propria Abilità Speciale dovrà chiedere il Privilegio e pagare 5 MB al momento della dichiarazione dell'attacco.

Il Privilegio può essere abolito solo usando la carta Speciale *Deep Agent*. Se il Privilegio viene abolito non potrà essere ristabilito in quell'attacco.

## Richiamare un Attacco

Appena un giocatore dichiara un attacco può cambiare idea e richiamarlo - *finchè* versa denaro. Una volta che avrà preso il denaro dalla propria tesoreria e lo avrà versato in banca l'attacco sarà *commissionato*. Dovrà essere concluso e conterà come un'azione.

Se l'attaccante non spende denaro, l'attacco verrà commissionato quando un altro giocatore spenderà denaro (sia a favore che contro) o quando l'attaccante tirerà i dadi.



## Trasferire Denaro

Un Gruppo può, come azione, decidere di trasferire parte del proprio denaro ad un Gruppo adiacente - sia che si tratti del suo maestro che di un pupazzo.

Un giocatore può sempre effettuare due trasferimenti di denaro come parte del proprio turno (Sequenza di Gioco, pag. 2), ma se necessario potrà anche effettuare un trasferimento come azione regolare. Per i successivi trasferimenti lo stesso denaro potrà essere spostato di due o più Gruppi in un unico turno.

## Spostare un Gruppo

Un giocatore può, come azione, riorganizzare la propria Struttura di Potere spostando un Gruppo su una freccia verso l'esterno libera. La nuova freccia di controllo potrà essere del Gruppo maestro o di un qualsiasi altro Gruppo sotto il controllo del giocatore. Se il Gruppo mosso ha qualche pupazzo, anche loro (e così i loro pupazzi, e via dicendo) saranno spostati.

Le carte non potranno sovrapporsi. Se a causa dello spostamento di un Gruppo i suoi pupazzi (e anche i loro) andranno a sovrapporsi, ognuno di essi potrà essere spostato ad una freccia di controllo differente, purchè rimangano ancora sotto il controllo dello stesso maestro. I pupazzi per i quali è impossibile evitare una sovrapposizione saranno *perduti*. Questi Gruppi e i loro pupazzi torneranno nella zona indipendente.

## Azioni Gratuite

Alcune cose possono essere fatte durante la fase "azione" di un turno senza contare come "azioni".

Ciò include:

*Abbandonare Gruppi* - rimuovendo un Gruppo dalla tua Struttura di Potere e rimettendolo nella zona indipendente. (Anche i suoi pupazzi diventeranno indipendenti).

*Collaborare a un attacco* - usando Potere Trasferibile per assistere un altro Gruppo. Tutto ciò conta come parte dell'attacco a cui si sta collaborando.

*Dar via una carta Speciale o del denaro* - può essere fatto in qualsiasi momento, non solamente durante il tuo turno. Il denaro dato ad un altro giocatore potrà essere trasferito solo fra tesorerie Illuminati.

*Usare una Carta Speciale* - segui le istruzioni sulla carta. (Eccezione: Usare la carta *Bribery* equivale ad un'azione regolare.)

## Regali e Scambi

Gruppi, Carte Speciali e denaro possono essere trasferiti fra giocatori: scambiati, venduti (proprio così, scambiati per denaro) o dati via. Denaro o Carte Speciali potranno essere trasferiti in ogni momento (eccetto quando un attacco privilegiato è in atto). Tutto ciò non conta come un'azione. Quando del denaro viene trasferito esso deve andare da una carta Illuminati ad un'altra. Gli altri Gruppi non possono dare il proprio denaro ad un altro giocatore o ricevere denaro da un altro giocatore.

## Trasferire Gruppi

Dei Gruppi possono essere trasferiti solo durante il turno di uno dei due giocatori coinvolti. Nel tuo turno potrai dar via un Gruppo (anche senza ottenere nulla in cambio), venderlo o scambiarlo, oppure scambiare qualcosa (denaro, carte o Gruppi) per ottenere in cambio uno o più Gruppi. Ogni scambio di Gruppi conta come un'azione per il giocatore di turno, qualunque sia lo spostamento del Gruppo. Quindi se scambi un Gruppo con un altro Gruppo durante il tuo turno, ciò conterà come due azioni - una per muovere il primo Gruppo, l'altra per muovere il secondo!

Potrai dar via un Gruppo solamente con il permesso del giocatore che lo riceve! Quando un Gruppo viene trasferito ad un altro giocatore, i suoi pupazzi (se ce ne sono) dovranno seguirlo, così come tutte le relative tesorerie. Il giocatore che riceve il Gruppo dovrà sistemarlo immediatamente, e così i suoi pupazzi, nella sua Struttura di Potere, esattamente come per i Gruppi spostati o catturati - vedi sopra. Se delle sovrapposizioni sono inevitabili, il giocatore dovrà eliminarle scegliendo una o più carte sovrapposte, nuove o vecchie che siano, che diventeranno indipendenti.

## Buttar Via la Partita

Nessun giocatore può semplicemente "gettare" la propria partita a favore di qualcun altro dandogli abbastanza Gruppi, denaro ecc., da lasciarlo vincere. Uno scambio che faccia vincere *entrambi* i giocatori è perfettamente legale. E' legale anche scambiare con un altro giocatore all'inizio del proprio turno e *dopo* sorprendere tutti, inclusa la persona con cui si è effet-

tuato lo scambio, mostrando una Carta Speciale o uscendosene con un attacco non previsto.

I divieti richiedono una certa dose di interpretazione e onore fra i giocatori. L'intento è semplicemente quello di trattenere i giocatori dal mollare la partita improvvisamente, qualunque sia la loro ragione. Un giocatore che sta perdendo non può necessariamente decidere chi dovrà vincere. (D'altro canto invece, attaccando qualcuno si potrà decidere molto bene chi perderà.)

### **Rispetto degli Accordi**

Quando due giocatori fanno un accordo, esso è vincolante solo se i giocatori effettuano lo scambio immediatamente. Un affare *non* è vincolante se riguarda uno scambio di un qualcosa ora per qualcos'altro in futuro. *Esempio:* Se dici "Ti do 10 MB per i Boy Sprouts, adesso," e l'altro giocatore ti dà i Boy Sprouts, devi pagarlo. Ma se invece dici "Se mi dai i Boy Sprouts nel prossimo turno ti pagherò 10 MB il prossimo turno," e lui ti dà il Gruppo, non *dovrai* pagarlo il prossimo turno, almeno che tu non voglia!

### **Minacce e Negoziati**

Qualsiasi accordo fra giocatori, segreto o no, è permesso finché non viola le regole di gioco. Per alcuni suggerimenti vedi la sezione Regole Avanzate alla pagina seguente.

In particolare, è perfettamente legale provare a far cambiare idea ad un avversario, tramite promesse o minacce, a proposito dei suoi piani.

### **Carte Speciali**

Ognuna di queste carte dà un particolare vantaggio al giocatore che le gioca. Possono essere tenute a faccia in giù oppure essere mostrate, a discrezione del giocatore - ma comunque devono essere separate in modo tale che gli altri giocatori possano vedere quante Carte Speciali si possiedono. Le Carte Speciali possono essere scambiate, vendute o date via in qualsiasi momento; questa è considerata un'azione gratuita.

Ciascuna Carta Speciale può essere usata una sola volta. Alcune possono essere utilizzate in qualsiasi momento, altre solamente come parte di un'azione specifica. Dopo che una carta viene utilizzata essa viene scartata.

Qualsiasi Carta Speciale potrà essere scartata anche nel caso si voglia effettuare un attacco "privilegiato" - vedi pag. 7. Due Carte Speciali qualsiasi potranno essere scartate insieme, dalla stessa persona, per *annullare* il privilegio di qualcun altro. Nota che se la carta *Secrets Man Was Not Mean To Know* viene utilizzata per annullare *una* di queste carte

l'altra carta verrà considerata persa almeno che il giocatore sia in grado di rimpiazzarla!

Se vengono giocate due Carte Speciali e una contraddice l'altra (ad esempio, *Assassination* e *Murphy's Law*), l'ultima carta giocata è quella che domina.

### **Eliminare un Giocatore**

Un giocatore viene eliminato se, in qualsiasi momento dopo il suo terzo turno, egli non controlla nessun Gruppo apparte il suo Illuminati. Il suo denaro va a finire in banca. *Eccezione:* Se i Servants of Cthulhu distruggono il loro ultimo Gruppo e nel fare ciò raggiungono il loro Obiettivo Speciale (otto Gruppi distrutti), essi non si autoeliminano... ma vincono!

### **Abbandonare la Partita**

Se un giocatore abbandona la partita i suoi Gruppi diventeranno indipendenti e le loro tesorerie andranno alla banca. La sua carta Illuminati invece verrà tolta dal gioco.

### **Vincere la Partita**

La partita finisce quando, alla fine di un turno (il proprio o di qualcun altro), un giocatore raggiunge il proprio Obiettivo. Se due o più giocatori raggiungono contemporaneamente il proprio Obiettivo, la vittoria verrà condivisa fra i vincitori, i quali si spartiranno il controllo del mondo.

L'Obiettivo Base è lo stesso per tutti i giocatori: controllare un determinato numero di Gruppi, il quale dipende dal numero di giocatori partecipanti all'inizio della partita. Se un giocatore abbandona o viene eliminato, il numero di Gruppi richiesto per vincere (vedi pag. 19) non cambia.

L'Obiettivo Speciale è invece un'altra possibilità che il giocatore ha per vincere. Questo sarà differente per ogni giocatore poiché rappresenta un particolare obiettivo o intento di quel determinato Illuminati. Un giocatore vince se raggiunge il suo Obiettivo Speciale alla fine di un qualsiasi turno.

Tutti gli Obiettivi sono elencati nell'ultima pagina per una più semplice consultazione.

# REGOLE AVANZATE

Queste regole opzionali ti forniranno molti nuovi modi per giocare *Illuminati*. Aggiungile una per volta o in una qualsiasi combinazione che preferisci. Il gioco potrà diventare tanto intricato e complicato quanto lo desideri. La scelta spetta a te. Usa il tuo potere saggiamente...

## Lunghezza di Gioco

Una partita di solito dura da 1½ a 3 ore. Per una durata maggiore, incrementa il numero di Gruppi richiesti dall'Obiettivo Base.

Per una partita molto lunga, ignora sia gli Obiettivi Base che Speciali e gioca fino a che non rimanga nessuna carta indipendente. Ora somma il Potere totale dei Gruppi di ciascun giocatore più 1 per ogni Gruppo da lui controllato. Il vincitore sarà il giocatore con il punteggio più alto.

## Obiettivi Segreti

Ciascun Gruppo *Illuminati* conserva il proprio potere speciale, ma nessun Gruppo (eccetto gli UFO) mantiene il proprio Obiettivo Speciale. Invece, ogni giocatore sceglierà uno dei possibili Obiettivi dalla lista e se lo segnerà, così come fanno solitamente gli UFO. Incrementa il Potere degli UFO di 1 per ovviare alla perdita di uno dei loro vantaggi.

## Illuminati Segreti

Ogni giocatore mantiene il suo Gruppo *Illuminati* coperto! Soltanto il giocatore saprà quale *Illuminati* controlla. Un giocatore potrà usare solamente Potere, Entrate e poteri speciali del proprio Gruppo - ma non sarà mai costretto ad utilizzare *tutti* i suoi Potere o Entrate, o a rivelare il proprio potere speciale. (Chiunque viene sorpreso nel barare è fuori dal gioco!)



Durante la fase d'azione del proprio turno, un giocatore potrà muovere un'accusa contro un altro giocatore (ad esempio, "Penso che tu sia Cthulhu"). Questo conterà come una delle due azioni a disposizione del giocatore, ma non verrà considerato contro uno specifico Gruppo. Un'accusa sbagliata non ha effetti; un'accusa corretta invece forza l'*Illuminati* identificato a scoprire la propria carta.

Il vantaggio di rimanere anonimi, ovviamente, sta nel fatto che il proprio Obiettivo Speciale resterà nascosto agli altri giocatori. Tuttavia, una volta che gli UFO vengono identificati giocheranno con la carta scoperta, ma il loro vero Obiettivo resterà segreto!

*Regola Alternativa:* Un'*Illuminati* anonimo può legalmente "gonfiare" il proprio Potere e/o Entrate di 1 finché non sarà identificato.

## Partite Estese

Di solito non dovrebbero giocare più di sei giocatori alla volta. Tuttavia *esistono* otto carte *Illuminati*. Se le utilizzi tutte aspettati una partita di almeno tre o quattro ore. In una partita a sette giocatori le Entrate di ogni carta *Illuminati* deve essere aumentato di 3 MB per turno. In una partita a otto giocatori aumenta le Entrate degli *Illuminati* di 5 MB per turno.

## Barare

Alcune persone diaboliche pensano che *Illuminati* sia ancora più divertente se nulla - nemmeno la banca - sia inviolabile. In questa variante del gioco molti tipi di truffa sono permessi.

*Eccezioni:*

1. Non puoi rovesciare o mettere in disordine le Strutture di Potere degli avversari presenti sul tavolo.
2. Non puoi possedere denaro falso o proveniente dal set di un altro gioco.
3. Non puoi barare sull'importo in denaro preso dalla banca durante le fasi di preparazione o delle Entrate. (Ciò rallenterebbe *troppo* le cose.)

Tutto il resto è permesso. Chi viene sorpreso barare deve annullare la sua frode. Non ci sono altre penalità.

*I Metodi suggeriti per barare* includono:

1. Leggere male il dado accidentalmente.
2. Rubare dalla banca (invece che durante la fase delle Entrate).
3. Mentire sul Potere o sulla Resistenza totale dei tuoi Gruppi.
4. Prepararsi il mazzo o sbirciarlo.
5. Se qualcuno abbandona il tavolo tutto è lecito! Consigliamo di giocare Partite Truccate solo con buoni amici o con gente che non rivedrete mai più.

# STRATEGIA

Cospirare per dividersi la vittoria potrebbe sembrare più facile che puntare all'intera posta in palio, ma state attenti a chi date fiducia.

Quando qualcuno lascia la stanza cospirate contro di lui. Esiste quasi sempre un modo per avvantaggiare la propria posizione e svantaggiare quella degli avversari.

Negoziare con tutti. I vostri avversari saranno meno propensi ad attaccarvi se penseranno che abbiate un accordo in grado di farli vincere.

Per evitare di essere attaccati dovrete cercare di apparire abbastanza forti da sapervi difendere, ma non troppo da sembrare una minaccia.

Tenete sempre d'occhio gli altri giocatori; controllate quanto siano vicini ai loro Obiettivi. Se possiedono delle Carte Speciali significa che saranno in grado di vincere in un singolo turno più facilmente. Non pensiate che gli altri giocatori vi avvertiranno in caso di pericolo; potrebbero aver stipulato accordi segreti!

## La Struttura di Potere

Esistono diversi modi per assemblare una Struttura di Potere con i Gruppi che si controllano. Alcuni modi sono meglio di altri.

L'esempio mostrato precedentemente in questo regolamento (Figura 2, Pag. 3) è una buona Struttura di Potere, poichè lascia molte frecce di controllo aperte. La Figura 5 qui a destra mostra un'altra Struttura di Potere lecita usando esattamente gli stessi Gruppi. Questa però non è giusta - o comunque non è consigliata. I Gruppi infatti sono ognuno sulla strada dell'altro!

Sebbene l'Illuminati abbia una freccia di controllo inutilizzata questa risulta bloccata - gli Antiwar Activists sono sulla sua strada. Le Congressional Wives hanno una freccia di controllo libera e quindi possono controllare un altro Gruppo. I Democrats hanno due frecce libere ma solo l'ultima può essere usata - quella di lato è bloccata dalle Congressional Wives!

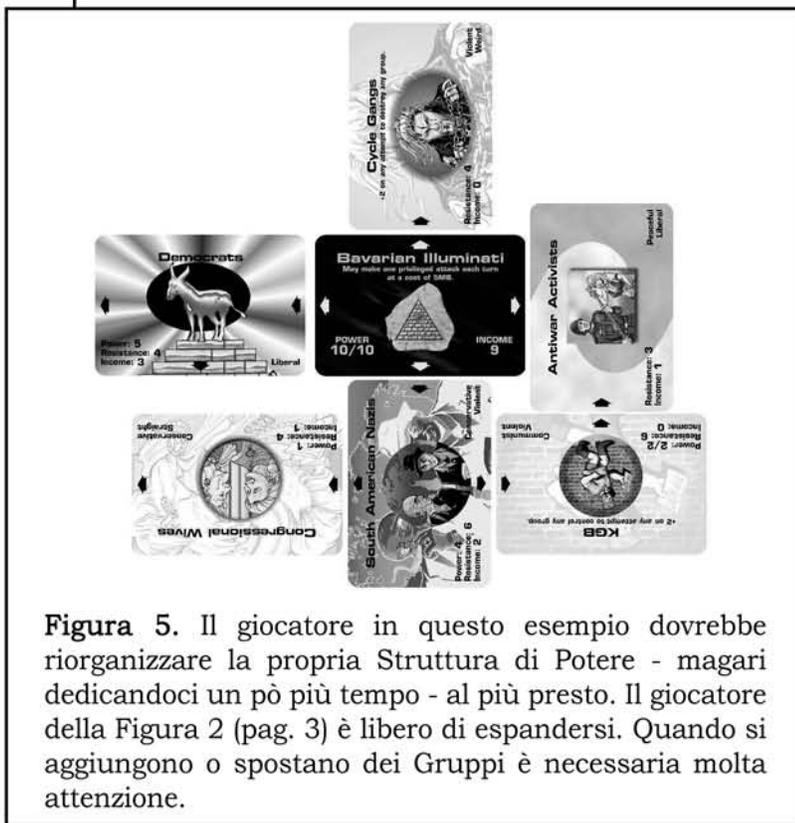
Inoltre controlla che la tua Struttura di Potere sia bilanciata. Se dopo il terzo turno tutti i tuoi Gruppi sono ramificati su una singola freccia di controllo del tuo Illuminati rischi di poter essere eliminato con un singolo attacco.

## Negoziati

Gli accordi possono essere fatti sia apertamente che in segreto. Alcuni accordi possibili includono:

1. Chi controlla l'IRS procede con la prossima tassazione in cambio della promessa di non essere attaccato da un certo giocatore.

2. Un giocatore capisce che se non interviene



**Figura 5.** Il giocatore in questo esempio dovrebbe riorganizzare la propria Struttura di Potere - magari dedicandoci un pò più tempo - al più presto. Il giocatore della Figura 2 (pag. 3) è libero di espandersi. Quando si aggiungono o spostano dei Gruppi è necessaria molta attenzione.

un avversario raggiungerà il suo Obiettivo alla fine del prossimo turno. Potrebbe però decidere di non intervenire in cambio di un dono che soddisfi anche il suo Obiettivo, e quindi suddivida la vittoria.

3. Un giocatore minaccia di distruggere uno dei vostri Gruppi. Pensate che ne sia in grado. Potreste cercare di corromperlo (in questo caso la corruzione è considerata come un dono) in modo tale che attacchi qualcun altro.

4. Due giocatori decidono di cooperare per tutta la durata della partita così che entrambi raggiungano i propri Obiettivi contemporaneamente - ovviamente uno dei due potrebbe pugnalare alle spalle l'altro!

5. Un giocatore offre denaro a chiunque attacchi un suo particolare nemico.

6. Due o più giocatori formano una coalizione per eliminare un avversario troppo vicino alla vittoria.

Le possibilità sono limitate solo dalla tua falsità. Ricorda comunque che il denaro può essere scambiato solo fra le tesorerie degli Illuminati.

## Catturare Vari Gruppi in una Volta Sola

Proteggere quei Gruppi che controllano molti pupazzi è di vitale importanza - perderesti molto se uno di essi ti fosse tolto. E' anche vero però che una partita può essere vinta tramite un colpo inferto al momento giusto ad un Gruppo che controlla diversi pupazzi e che ben si amalgama alla tua Struttura di Potere.

## The Bavarian Illuminati

Formalmente conosciuti come “Gli Antichi Profeti Illuminati della Bavaria”, sono i primi Illuminati. Molti li considerano il prototipo di tutte le società sovversive segrete. Furono indetti per tre volte dall’Inquisizione Spagnola ma ogni volta il loro voto di segretezza riuscì a proteggerli. Nel 1776 si ritenne che i Bavarian si fossero infiltrati fra i membri della Massoneria, pianificando di conquistare quell’organizzazione dall’interno.

**Poteri e Obiettivi:** L’obiettivo dei Bavarian è semplicemente il potere puro. Possono vincere riuscendo a controllare Gruppi con un Potere totale di 35 (incluso il proprio Potere di 10). Sono molto più astuti degli altri Illuminati; la loro abilità speciale gli consente di effettuare un attacco privilegiato ogni turno al costo di 5 MB.

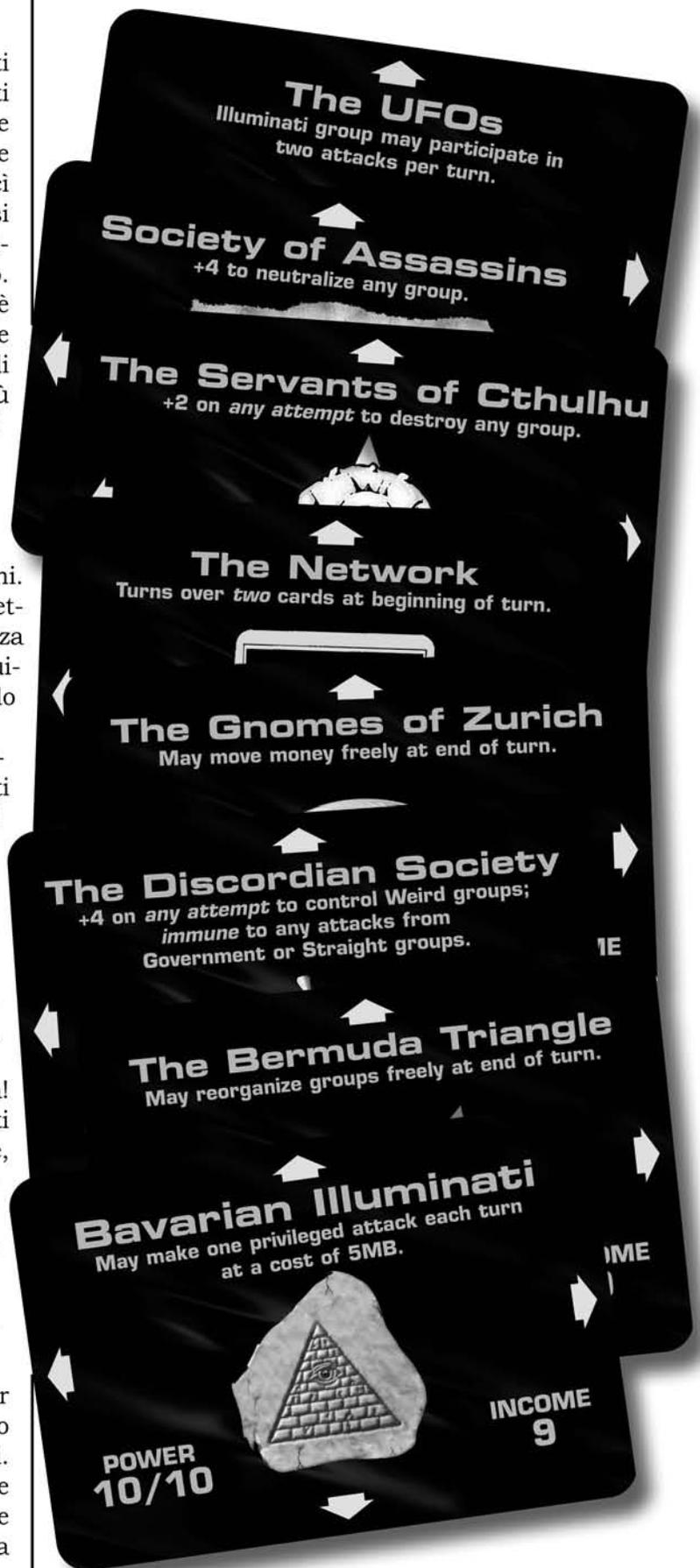
**Usare i Bavarian Illuminati:** Hai il Potere più alto, buone Entrate ed un potere speciale che rende difficile per gli avversari difendersi dai tuoi attacchi. Ricordati del tuo potere speciale e usalo! Va anche detto che il tuo Obiettivo è direttamente legato alla forza della tua Struttura di Potere. Quindi, quando costruirai la tua posizione nel gioco ti starai anche muovendo da subito verso la tua vittoria!

La strategia migliore per te è giocare in modo fermo ma anche conservativo. Cerca di non avere scatti improvvisi o di non inimicarti gli altri giocatori. Se si coalizzano contro di te possono eliminarti. Se ti lasciano stare hai buone possibilità di muoverti furtivamente verso la vittoria - o verso una mossa improvvisa, come sottrarre un intero braccio della Struttura di Potere di qualcun altro, così da ottenere il Potere necessario. I pupazzi più allettanti per i Bavarian sono i Gruppi più potenti: The Mafia, International Communist Conspiracy e via dicendo.

**Contrastare i Bavarian Illuminati:** Buona fortuna! I Bavarian Illuminati non hanno particolari punti deboli. La scelta migliore è osservarli cautamente, giocandosela sulla paura che hanno gli altri Illuminati del potere e delle abilità dei Bavarian. Insieme sarete in grado di eliminarli, o almeno di renderli tanto deboli da non poter vincere.

## The Bermuda Triangle

Affondare navi è solo un’attività secondaria per questa gente. La loro filosofia è acquisire il controllo tramite l’assimilazione di diversi tipologie di Gruppi. Sono talmente avvolti dal mistero e dal terrore che vengono sempre incolpati altri dei fatti inspiegabili che avvengono attorno al loro quartier generale presso la costa della Florida.



*Poteri e Obiettivi:* Il Triangolo ha l'abilità di riorganizzare la propria Struttura di Potere liberamente al termine di ogni turno. Il Triangolo vince collezionando almeno un esemplare di ciascuno dei dieci differenti allineamenti. Se un Gruppo ha diversi allineamenti vale ognuno di essi.

*Usare il Triangolo:* I tuoi nemici ti spieranno sempre alle spalle contando i tuoi allineamenti. Una volta che ne avrai sei o sette ti renderanno complicato ottenerne altri. Spesso la scelta migliore sarà accordarsi con un altro giocatore - uno scambio che ti fa ottenere due o tre Gruppi in una sola volta, assicurandoti la vittoria, mentre a lui darai ciò di cui ha bisogno per raggiungere il suo Obiettivo.

Il Triangolo è l'Illuminati che fra tutti raccoglie maggiori benefici nello stringere accordi. Mantieni i tuoi canali di comunicazione aperti e conserva sempre un pò di denaro e una o due Carte Speciali per migliorare la tua posizione commerciale.

Altrimenti, se i tuoi nemici sono ossessionati nel contare gli allineamenti tenendoti lontano dalla tua vittoria speciale, potrai cercare di ottenere la vittoria tramite una stoccata rapida. Questo metodo spesso funziona, lasciando i tuoi rivali arrabbiati fra di loro per avvertelo permesso.

I bersagli più appetibili per il Triangolo sono quei Gruppi che combinano più allineamenti differenti: Semiconscious Liberation Army è il più appetibile di tutti! Orbital Mind Control Lasers invece può darti la vittoria con un cambio di allineamento effettuato al momento giusto.

*Contrastare il Triangolo:* Prima di tutto siate certi che non ottenga SLA. Se vi è possibile tenetelo lontano anche da IRS e KGB; nonostante abbiano solo due allineamenti ciascuno, sono relativamente rari (e, come per SLA, i Gruppi stessi sono utili).

Prendete Gruppi con allineamenti relativamente rari, come Comunista o Strano, e siate certi che nessuno possa essere preso dal Triangolo. I Discorian ti saranno molto utili per togliere dalla circolazione Gruppi Strani, ma non lasciare che vadano troppo avanti con i loro propositi!

Il Triangolo vorrà ottenere gli Orbital Mind Control Lasers. Devi tenerli lontani dalle sue mani.

In generale tieni d'occhio il Triangolo, ma non concentrarti su quanti allineamenti possiede. Controlla di quali ha ancora bisogno. Se sta cercando un Gruppo Comunista può essere fermato. Ma se ha bisogno, ad esempio, di un Gruppo Violento attenzione! Ci sono carte Violente dappertutto, e molte di esse sono relativamente facili da catturare.

## The Discordian Society

Adoratori di Eris, la Dea Romana della Discordia e del Caos, amano la confusione. I Discordian bramano

il controllo di tutti gli elementi strani e particolari della società sotto il proprio vessillo, e soprattutto mirano a portare confusione nella "normalità" che li circonda.

*Poteri e Obiettivi:* I Discordian possono vincere controllando cinque Gruppi Strani, e inoltre ottengono un +4 extra a tutti i tentativi di controllo di tali Gruppi. Vista la loro natura caotica, essi sono immuni agli attacchi di Gruppi Normali o Governativi. Nessun Gruppo Normale o Governativo può attaccare in alcun modo la Struttura di Potere dei Discordian o collaborare ad un attacco contro di essa.

*Usare i Discordian:* I tuoi poteri speciali non hanno utilità offensiva, e il tuo Potere e le tue Entrate non sono particolarmente buoni. Ma non darci troppo peso! Agli altri Illuminati non piacerà di certo vederti come una minaccia. Allarga la tua Struttura di Potere gradualmente prendendo carte Strane quando puoi. Cerca di ottenere un paio di Gruppi con due o tre frecce di controllo poiché alcuni dei tuoi Gruppi Strani potrebbero non avere alcuna freccia di controllo.

Per avvalorare il tuo aspetto "inoffensivo", a volte potresti passare il turno. Una volta che i tuoi nemici ti vedranno come una minaccia dovresti cercare di trattare con loro... e quando ti attaccheranno dovranno farlo senza alcuni dei loro più potenti Gruppi, visto che i Gruppi Normali e Governativi non hanno alcun effetto su di te.

I Secret Masters of Fandom (S.M.O.F.) e i Science Fiction Fans sono per te degli utilissimi pupazzi.

*Contrastare i Discordian:* Dato che pochissimi Gruppi Strani hanno Potere, essi non possono essere distrutti (eccetto con la carta Whispering Campaign). I pochi Gruppi Strani che hanno del Potere sono molto preziosi per i Discordian. Distruggeteli o prendeteli sotto il vostro controllo. International Communist Conspiracy, The Mafia e CFL-AIO, i quali non sono né Normali né Governativi, sono ottimi strumenti da utilizzare contro i Discordian.

Quando i Discordian otterranno tre Gruppi Strani, state attenti. Quando ne avranno quattro, agite!

## The Gnomes of Zurich

E' l'antico soprannome delle banche Svizzere, le quali vengono reputate sovrane-moneterie del mondo. Non solo possiedono un enorme capitale in denaro, ma sono in grado di trasferirlo velocemente e facilmente, oltre ad avere un dito in ogni ambito finanziario.

*Poteri e Obiettivi:* Gli Gnomi possono spostare liberamente denaro fra i propri Gruppi alla fine del turno. Vincono accumulando 150 megabucks - non solo sul loro Illuminati, ma nelle tesorerie della loro intera struttura di potere.

*Usare gli Gnomi:* Cerca di ottenere il controllo di carte con alte Entrate come IRS, Multinational Oil Companies, Republicans, Democrats e International Cocaine Smugglers.

Tuttavia, se ti muoverai apertamente verso questi Gruppi con Entrate elevate, i tuoi nemici preferiranno portarti verso l'estinzione.

Mirare ad un ampio numero di Gruppi *moderatamente* lucrativi spesso si rivela più produttivo. Le tue entrate complessive saranno le stesse, e la tua Struttura di Potere sarà dispersiva e quindi più difficile da ferire.

Se possiedi la carta Market Manipulation conserva la finché non potrai vincere in un colpo solo incassando con essa. Nel frattempo non esitare a spendere denaro quando ne hai bisogno. Non attaccare indiscriminatamente, ma difendi i tuoi Gruppi che producono delle entrate. Se li perdi potresti anche capitolare.

**Contrastare gli Gnomi:** Tenete il conto del totale delle loro Entrate - l'importo in denaro che prendono ogni turno. Quando le Entrate degli Gnomi raggiungono una media di 25 MB, sono sicuramente vicini alla vittoria. Attaccateli! Una coalizione è probabilmente la vostra unica chance; attaccate sia per controllare che per neutralizzare anche se gli attacchi sono disperati, pur di togliere linfa alle tesorerie degli Gnomi. Attaccate i pupazzi con poco denaro nelle proprie tesorerie, così sarà più dispendioso difenderli. Ogni volta che vorranno fare un accordo chiedetegli di darvi più denaro, "tanto sono talmente ricchi".

Più la partita dura, più gli Gnomi diventeranno ricchi. Per fermarli giocate in modo aggressivo.

## The Network

Alcuni dicono che la Rete sia una cospirazione dei programmatori di computer di tutto il mondo; altri invece credono che i programmatori siano solo delle pedine, e che i computer stessi li controllino. Ad ogni modo sono ricchi e potenti, e probabilmente ti

stanno osservando *proprio ora*. La Rete sa tutto e ne viene a conoscenza per prima.

**Poteri e Obiettivi:** Chi gioca con la Rete pesca due carte ogni turno. La Rete può vincere collezionando 25 punti totali di Potere Trasferibile, inclusi i 7 punti che già possiede.

**Usare la Rete:** La tua abilità speciale è molto vantaggiosa. Essa incrementa le tue chance di ottenere buone carte di *tutti* i tipi. Prova a conservare almeno una Carta Speciale in mano; queste carte possono fornire una grossa influenza sugli affari.

Tuttavia, il tuo Obiettivo Speciale è difficile, dato che pochi Gruppi hanno un alto Potere Trasferibile, e tali Gruppi sono preziosi per chiunque. Spesso la scelta migliore che hai è una vittoria regolare, almeno che non escano fuori i Gruppi giusti, dato che è più facile che li ottenga tu che i tuoi nemici.

**Contrastare la Rete:** Non distruggete Gruppi con del Potere Trasferibile (almeno che non siate Cthulhu); prendeteli, proteggerli e usateli. Potreste venderne uno alla Rete per molto più del suo valore. Se tiene in mano diverse Carte Speciali, potreste sfruttare la cosa per far andare in paranoia gli altri giocatori e creare insieme una coalizione. Altrimenti provate a metterlo contro i Bavarian, che perseguono molti dei suoi stessi obiettivi.

The Network ha un vantaggio in più in partite con giocatori inesperti, i quali sono meno inclini a cercare di ottenere Gruppi con Potere Trasferibile.

## The Servants of Cthulhu

Sono studiosi di ciò che l'uomo preferisce non conoscere. Bramano il dominio di poteri arcani e di forze inumane, anche se ciò li porta a rischiare le loro stesse vite e le loro anime.



*Poteri e Obiettivi:* I Servi di Cthulhu mirano alla distruzione, e ne sono assolutamente capaci; questo giocatore ottiene un +2 extra ad ogni tentativo di distruggere un qualsiasi Gruppo! Il loro obiettivo nel gioco è distruggere otto Gruppi. Se eliminano dal gioco un altro Illuminati portandogli via il suo ultimo Gruppo, anche l'Illuminati distrutto conterà nel totale.

*Usare Cthulhu:* Inizia subito a distruggere Gruppi, o non raggiungerai mai il tuo obiettivo di otto - ma non esagerare. Ogni volta che un altro giocatore desidera che un Gruppo venga distrutto (soprattutto all'inizio del gioco, quando il tuo obiettivo è lontano e non sembri ancora pericoloso), offriti per fare questi sporchi lavori al posto loro. Se ti aiutassero pagando per la distruzione tanto meglio! Se avessi l'opportunità di eliminare un altro giocatore completamente, il resto degli Illuminati probabilmente ti aiuterebbe, anche se la distruzione servisse proprio al tuo Obiettivo. Dopotutto, eliminare qualcuno aiuta più o meno *tutti*.

Dopo che avrai distrutto sei o sette Gruppi, gli altri giocatori andranno talmente in paranoia per quanto riguarda il tuo Obiettivo Speciale che perderanno il conto dei Gruppi che controlli - lasciandoti raggiungere facilmente una vittoria *regolare*.

Prendi sotto controllo un paio di Gruppi con poco potere invece di distruggerli; potrai usare le loro entrate durante la partita, e dopo, quando avrai bisogno di più vittime, le avrai a portata di mano!

Per facilitare il tuo lavoro di distruzione hai bisogno di Gruppi con denaro e potere. Sono molto utili anche quei Gruppi che danno al possessore un bonus per distruggere (come Cycle Gangs e Semiconscious Liberation Army). Cerca comunque di non fare pazzie per averne uno - non sono tanto meglio di un Gruppo con Potere Trasferibile, e inoltre potrebbero *mostrarti* pericoloso. Ricorda che elimini un nemico catturando, neutralizzando o distruggendo il suo ultimo Gruppo, l'Illuminati distrutto conterà come una vittima!

*Contrastare Cthulhu:* Iniziate quando è ancora piccolo; quando avrà abbastanza potere sarà troppo tardi e non resterà altro che affidarsi alla fortuna. Esistono due strategie da usare.

La prima è portargli via le prede... un Gruppo non può essere distrutto se se ne è già andato! Quando compare un Gruppo debole, afferratelo e proteggerlo se può esservi utile; se il Gruppo è inutile distruggetelo prima che lo possa fare Cthulhu.

Altrimenti potreste cospirare per lasciare deliberatamente vulnerabili dei Gruppi deboli. Se Cthulhu userà i suoi primi turni in modo spensierato uccidendo pesci piccoli non controllerà poi tanto... e quindi potrà essere eliminato completamente al quarto o al quinto turno tramite un attacco combinato, proprio quando pensava che la vittoria fosse ormai fra i suoi tentacoli.

## The Society of Assassins

Nati in Medio Oriente, gli Assassini erano un ordine segreto della setta Musulmana degli Ismailiti. Raggiunsero l'apice del potere durante il Medioevo, anche se esso è vivo tuttora. Spesso non hanno bisogno d'agire... il solo sapere di non essere di loro gradimento basta ad intimidire un nemico. L'antico avvertimento degli Assassini, il pugnale lasciato sul cuscino del nemico, ha già fatto tremare molti sovrani.

*Poteri e Obiettivi:* Vincono se riescono a controllare sei Gruppi Violenti. La loro abilità speciale consiste in un +4 extra ai tentativi di neutralizzare Gruppi controllati dal nemico.

*Usare gli Assassini:* La tua abilità speciale è un'arma puramente offensiva. Usala con parsimonia; è una minaccia formidabile. Gli altri supporteranno volentieri un tuo tentativo di neutralizzare, dato che non ne beneficerebbero direttamente. (Naturalmente puoi neutralizzare un Gruppo e quindi tentare di controllarlo!) I tuoi nemici potrebbero anche essere disposti a corromperti pur di lasciarli in pace.

Per vincere hai bisogno di carte Violente. Crea una riserva di denaro per aumentare le tue chance di impossessarti di buoni Gruppi Violenti quando si presenteranno e per riuscire a mantenerli dopo che li avrai presi. Le migliori carte per te sono quelle che, come Texas e The Mafia, sono sia potenti che Violente.

*Contrastare gli Assassini:* Qualsiasi cosa accada non lasciare che gli Assassini ti scelgano come nemico! Vista la loro abilità nel neutralizzare sono dei nemici molto pericolosi. Offriti di aiutarli a neutralizzare i Gruppi di un altro; così facendo gli Assassini non ne beneficerebbero direttamente, danneggeranno un altro e si creeranno nemici altrove.

Un Gruppo astuto e potente, gli Assassini sono contrastati meglio con l'astuzia e l'azione indiretta. Potresti essere tentato di distruggere carte Violente - ma stai attento; è una tattica prevedibile. Osserva la loro Struttura di Potere. Una volta che avranno cinque Gruppi Violenti sarà il momento di abbandonare le sottigliezze e attaccare.

## The UFOs

Sono creature provenienti dallo spazio o super-scienziati umani? Nessuno lo sa. Sono i più sfuggenti di tutti gli Illuminati. I loro scopi sono tenuti segreti e cambiano costantemente.

*Poteri e Obiettivi:* Il vantaggio degli UFO è la rapidità; questo Gruppo Illuminati può attaccare (o collaborare ad un attacco) due volte per turno. Nessun altro Gruppo può farlo. L'Obiettivo Speciale è scelto dallo stesso giocatore che interpreta gli UFO all'inizio della partita. Sceglie uno degli altri sette Obiettivi e lo scrive segretamente su un pezzo di carta.

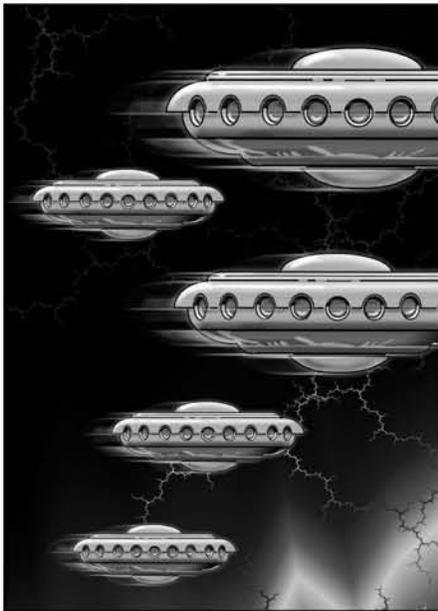
Potrà rivelarlo in qualsiasi momento, anche se di solito non lo farà finché non l'avrà raggiunto!

*Usare gli UFO:* Il tuo più grande vantaggio è che i tuoi avversari non sanno cosa stai provando a fare. Lasciali indovinare! Distruggi uno o due Gruppi per fargli credere che in realtà sei Cthulhu (e per evitare che il vero Cthulhu li faccia suoi). Il denaro è sempre utile, e una grande quantità di esso farà credere che sei gli Gnomi. Impossessati di un paio di Gruppi Strani e avrai reso l'esistenza dei Discordian miserabile. E via dicendo.

Se hai bisogno di un mezzo in più per negoziare, potresti offrirti di rivelare il tuo vero Obiettivo Speciale. Potresti anche dire la verità!

Il tuo potere speciale, che ti permette di agire due volte, potrà risultare molto potente se usato correttamente. Invece che agire direttamente, potresti lasciare che gli UFO *collaborino* due volte per turno, aggiungendo la loro forza a quella di potenti Gruppi sotto il tuo controllo, per realizzare devastanti attacchi ad un costo in denaro non troppo elevato.

*Contrastare gli UFO:* Prima di tutto dovete svelare il loro vero intento. Osservateli attentamente! Quindi procedete come già indicato per quel preciso Obiettivo. Se capite che gli UFO sono molto vicini ad un *qualsiasi* Obiettivo, iniziate a preoccuparvi. Nel frattempo cercate di tenerli lontani da Gruppi con Potere e Entrate particolarmente alti, giusto per una questione di principio.



**C**ospirare è un antico passatempo; e così lo è lo studio della cospirazione. La sua segretezza stessa la rende innocua, anche se attira sempre molta attenzione. Comunque sia molti gruppi segreti "conosciuti" sono realmente potenti! Provate a pensare al mondo del crimine senza la Mafia, al movimento civile Americano per i diritti senza Ku Klux Klan o ai campus collegiali Americani senza le confraternite con lettere Greche. E' calcolato che 15 milioni di Americani sono coinvolti in gruppi segreti (o comunque riservati) di un tipo o di un altro.

Per chi desidera avere maggiori informazioni sono disponibili una serie di eccellenti risorse riguardo (a) gli Illuminati; (b) le persone che credono in essi; (c) le persone che si divertono a lasciare in giro falsi indizi per confondere coloro che credono nell'esistenza degli Illuminati.

Qualsiasi buona enciclopedia conterrà articoli sulla storia della Società degli Assassini, degli Illuminati Bavaresi e della Massoneria, così come i legami, conosciuti e ipotetici, fra questi gruppi.

La trilogia *Illuminatus!*, ad opera di Robert Shea e Robert Anton Wilson, è una lettura obbligatoria per qualsiasi fan delle cospirazioni. Wilson è la maggiore autorità del secolo nel campo degli Illuminati, anche se il suo libro cela tali informazioni attraverso una grande dose di umorismo, menzogne e ipotesi filosofiche. La sua trilogia *Schrodinger's Cat* è divertente ma relativamente priva di informazioni. *Cosmic Trigger (Final Secret of the Illuminati)* è un commento scientifico/filosofico che si riallaccia con la discussione sulla cospirazione e sulle Strane Coincidenze. *Masks of the Illuminati* è invece una storia immaginaria (o una finzione storica).

Più recentemente, *Il Pendolo di Foucault* di Umberto Eco ha illustrato la follia che sta dietro lo studio troppo approfondito di una qualsiasi cospirazione... o dentro le proprie menti.

*History of Secret Societies*, di "Arkon Daraul", è un interessante manuale che discute su molti Illuminati, pseudo-Illuminati e sui Gruppi senza alcun legame. Non deve essere preso come un vangelo, ma risulta essere una buona guida alla ricerca.

*The Crying of Lot 49*, di Thomas Pynchon, è un classico studio sull'alienazione (ed è molto divertente!). Se uno accetta l'esistenza degli Illuminati, è possibile che dietro ci siano i minacciosi servi di Tristero? Ciò che Pynchon non dice in questo libro è più importante di ciò che ha fatto.

*Principia Discordia*, di "Malaclypse the Younger",

è la bibbia della Discordanza. Più divertente di molti libri sacri, contiene inoltre alcune verità interessanti, di cui non tutte sono volute dall'autore. SJ Games ha pubblicato un'edizione del Principia e ve ne venderà volentieri una copia!

*The Illuminoids*, di Neal Wilgus, è una ricerca, non sugli Illuminati stessi, ma su uomini e donne che studiano e credono nelle varie teorie di cospirazione.

*Holy Blood, Holy Grail*, di Michael Baigent, Richard Leigh e Henry Lincoln, discute il fatto che una cospirazione tenuta nascosta è, in realtà, in atto fra di noi da 2000 anni. Questo è tutto ciò che posso dire.

La novella grafica di Alan Moore, *Watchmen*, mescola i supereroi con la cospirazione. Il potere può corrompere realmente, non importa quale sia la sua natura.

*Word Revolution*, di Nesta H. Webster, è un testo turgido scritto da una donna che diede la caccia agli Illuminati prima che molti di noi nascessero. Prese molto sul serio gli Illuminati Bavaresi, citandoli come la forza guida dietro al Comunismo, la Rivoluzione Francese e via dicendo. Un libro bigotto e allarmistico che preannuncia in modo duro il "pericolo che minaccia la civiltà oggi giorno". Raro ma disponibile in alcune grandi librerie.

Anche nel 1920, il libro *The Book of the Damned and Lo!* di Charles Fort citò numerosi casi dell'insolito e dell'inspiegabile: piogge di rane, sparizioni di uomini, coincidenze impossibili. Il suo argomento preferito: rapporti di fatti soppressi dalle "autorità" perché considerati inspiegabili. Una congettura tipica: "Penso che siamo delle proprietà".

Un altro recente pezzo di letteratura della cospirazione è *Protocols of the Elders of Zion*. Si tratta di una mistificazione anti-Semita proposta per la prima volta all'inizio del secolo; vuole rappresentare i momenti di un meeting di una cospirazione Sionistica per la conquista del mondo (e per cosa altrimenti?). Stranamente molti "fanatici delle cospirazioni" danno ancora valore a questi Protocolli.

*Fads and Fallacies in the Name of Science* di Martin Gardner contiene dettagliate, oltre che oggettive, interpretazioni di un certo numero di culti "marginali", di pseudoscienze e di fenomeni particolari. Potrebbe facilmente ispirare un lettore ad inventare gruppi strani come nessun altro nel gioco.

Infine, gli scritti dell'autore economo/fatalista Howard Ruff contengono molti riferimenti a (o estrapolati da) teorie moderne di cospirazioni economiche.



Cosa accadde *realmente* alle monete d'argento nel 1981-82? Perché il mercato delle provviste crollò nel 1987 e perché non crolla ora? Perché l'inflazione continua a procedere e chi ne beneficia?

Per coloro che fossero ancora interessati nel mistero che avvolge gli Illuminati il consiglio è di non temere di procedere con ricerche più serie che coinvolgano i lavori di Aleister Crowley, Abd al-Azrad, Tirion Palantir, "Bob" Dobbs, O.K. Ravenhurst, Kilgore Trout e via dicendo. Vi prego di *non* scrivermi dicendomi ciò che avete scoperto. Non lo voglio sapere. E non date la colpa a me se vi capiterà di sparire durante una qualche notte con molta nebbia, per non essere poi più visto. Dopo tutto, è solamente un gioco... non è vero? Fnord.

- Steve Jackson



## Terminologia delle carte di gioco.

### *Caratteristiche:*

Potere (Power)  
Resistenza (Resistance)  
Entrate (Income)

### *Allineamenti:*

Governativo (Government)  
Comunista (Communist)  
Liberale (Liberal)  
Conservativo (Conservatore)  
Pacifico (Peaceful)  
Violento (Violent)  
Normale (Straight)  
Strano (Weird)  
Criminale (Criminal)  
Fanatico (Fanatic)

Traduzione ad opera di **Kessenchu**.

**Web Site:** <http://kessenchu.splinder.com>

**E-mail:** [kessenchu@hotmail.com](mailto:kessenchu@hotmail.com)

## ALLINEAMENTI

**Government** è l'opposto di **Communist**.

**Liberal** è l'opposto di **Conservative**.

**Peaceful** è l'opposto di **Violent**.

**Straight** è l'opposto di **Weird**.

**Criminal** non ha allineamenti opposti.

**Fanatic** - Due Gruppi Fanatici qualsiasi sono considerati "opposti" l'uno con l'altro.

## SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco procede attorno al tavolo *in senso orario*.

1. **Collezione le entrate di tutte le carte che hanno un valore Income.**
2. **Pesca una carta.** Se è una carta Speciale il giocatore la tiene. Se la carta è un Gruppo sarà messa scoperta nell'area indipendente.
3. **Effettua due "azioni".** Vedi l'elenco qui sotto.
4. **Effettua qualsiasi "azione libera".** Non interferiscono con le due azioni a disposizione durante il turno. Possono essere fatte prima, durante o dopo le due azioni regolari. Vedi l'elenco sotto.
5. **Trasferisci il denaro.** Il totale o parte del denaro di un qualsiasi Gruppo può essere spostato su un Gruppo adiacente. Sono permessi due trasferimenti di denaro per turno.
6. **Usa i poteri speciali.**

## AZIONI

**Azioni Regolari:** Attaccare un Gruppo (per controllarlo, neutralizzarlo o distruggerlo); Trasferire denaro; Muovere un Gruppo; Cedere un Gruppo.

**Azioni Libere:** Scartare un Gruppo; Cedere denaro o Carte Speciali; Usare una Carta Speciale (eccezione: Bribery equivale ad un'azione regolare).

**Passare:** Un giocatore potrà decidere di non effettuare nessun tipo d'azione e collezionare invece 5 MB.

## ATTACCHI

**Attacco per Controllare:** La Resistenza del Gruppo che difende viene sottratta dal Potere del Gruppo che attacca, incluso qualsiasi Potere Trasferibile degli altri Gruppi che collaborano all'attacco. Solo i membri appartenenti alla Struttura di Potere dell'attaccante possono collaborare all'attacco.

Modifica questo numero in base ai poteri speciali dell'attaccante o del difensore, al denaro speso da entrambe le parti e ad altri fattori spiegati di seguito.

Tira due dadi, l'attaccante deve ottenere questo numero o meno. *Un 11 o un 12 sono considerati come un fallimento automatico.*

Stesso allineamento (es. Strano vs. Strano).....	+4
Allineamento opposto (es. Normale vs. Strano).....	-4
Ciascun Megabuck (MB) speso dall'attaccante.....	+1
Ciascun MB speso dal Gruppo che difende.....	-2
Ciascun MB speso dall'Illuminati che difende.....	-1
Ciascun MB speso da altri giocatori per Interferire..	-1
Ciascun MB speso da altri giocatori per Aiutare.....	+1
Il Gruppo che difende è controllato direttamente dall'Illuminati.....	-10
Il Gruppo che difende è distante 1 Gruppo dal proprio l'Illuminati.....	-5
Il Gruppo che difende è distante 2 Gruppi dal proprio l'Illuminati.....	-2

**Attacco per Neutralizzare.** Come sopra, soltanto che l'attaccante riceve un bonus di +6.

**Attacco per Distruggere.** Come sopra, apparte:

1. Tira "Potere meno Potere", anzichè "Potere meno Resistenza".
2. +4 per allineamenti *opposti*, -4 per quelli *identici*.
3. Il Gruppo che attacca non ha bisogno di frecce di controllo libere.

## OBIETTIVI BASE

Gruppi da dover controllare, <i>inclusi gli Illuminati</i>	
2 o 3 giocatori (non raccomandato).....	13
4 giocatori.....	12
5 giocatori.....	10
6 giocatori.....	9
7 o 8 giocatori.....	8

## OBIETTIVI SPECIALI

**Bavarian Illuminati.** Controllare Gruppi con un Potere totale di 35 o più (incluso il loro Potere di 10).

**Bermuda Triangle.** Controllare almeno un Gruppo di ciascun allineamento. Per un Gruppo con più di un allineamento valgono ognuno dei suoi allineamenti.

**Discordian Society.** Controllare 5 Gruppi Strani.

**Gnomes of Zurich.** Collezionare 150 megabucks (nell'insieme delle tesorerie della Struttura di Potere).

**The Network.** Controllare Gruppi con un Potere Trasferibile totale di 25 (inclusi i propri 7).

**Servants of Cthulhu.** Distruggere otto Gruppi.

**Society of Assassins.** Controllare sei Gruppi Violenti.

**UFOs.** All'inizio della partita, dopo che i giocatori hanno scelto il proprio Illuminati, il giocatore che utilizza gli UFO sceglie uno dei sette Obiettivi Speciali elencati sopra. Se lo scriverà su un pezzo di carta tenendolo segreto agli altri giocatori.