

Illuminaattien pelikortit: Pian tapahtuu hirveitä

Steve Jackson valmistui Rice Universitystä Houstonista. Yliopistossa ollessaan hän vietti suurimman osan aikaansa pelaamalla sotapelejä sekä julkaisemalla koulun lehteä nimeltä "The Threster". Hänestä tuli kirjailija ja pelien julkaisija.

Vuonna 1980 Steve perusti oman yhtiön. Eräs hänen ensimmäisistä peleistään, "Rain on Iran" oli kohtalainen myyntimenestys. Seuraavana vuonna Steve Jackson Games (SJ Games) julkaisi ensimmäisen suuren hittinsä, "Car Wars" jota seurasi "Illuminati" ja "GURPS" eli "General Universal Roleplaying System".

SJ Games pääsi kansallisiin uutisiin vuonna 1990, sen jälkeen kun Salainen palvelu sekaantui hänen puuhiinsa sekä melkein sai yhtiön vararikkoon takavaroikomalla yhtiön omaisuutta ja tiedostoja. SJ Games haastoi Salaisen palvelun ja USA:n hallituksen oikeuteen ja voitti oikeusjutun. Hänelle maksettiin 50.000 dollaria vahingonkorvausta. Vuonna 1994 hän uudisti vanhan Illuminati-pelinsä ja siitä tuli "INWO" (Illuminati: New World Order). Tästä pelistä tuli hittituote sekä ensimmäinen peli joka toi miljoona dollaria.

INWO julkaistiin vuonna 1995. Se on lautapelin ja korttipelin yhdistelmä. Pelin idea on, että jokainen pelaaja kontrolloi yhtä salaseuraa (mm. Baijerin valaistuneet, Tietokoneiden salaliitto tai Cthulhun palvojat), tavoitteenaan kontrolloida maailmaa. Tämä tapahtuu ottamalla hallintaan erilaisia ryhmiä. Pelin voittaa se, joka ensimmäisenä saavuttaa tietyn määrän ryhmiä (riippuu pelaajien määrästä) tai vaihtoehtoisesti oman salaseuransa erikoistavoitteen (Zürichin tonttujen pitää esim. kerätä tietty määrä rahaa kun taas Baijerin valaistuneet haluavat puhdasta valtaa). Johtoasemassa olevaa pelaajaa vastaan liittoudutaan tietysti armoa tuntematta.

Alla on muutamia kortteja joita pelissä käytetään. Kuten huomaat, iskut World Trade Centeriä ja Pentagonia vastaan on kuvattu selvästi. Eräässä kortissa jopa näkyy demoni joka ilmestyi palavan tornin savupilvessä. Näissä korteissa kerrotaan myös asioista joita ei ole vielä tapahtunut: biologinen sodankäynti, epidemia, kolmas maailmansota(?) sekä tempaus. Huomaa nimi Cthulhu "Population Reduction" -kortissa. "Combined disasters" -kortti vaikuttaa erityisen pahaenteiseltä, onko se Lontoo joka tuossa tuhoutuu?

Rewriting History

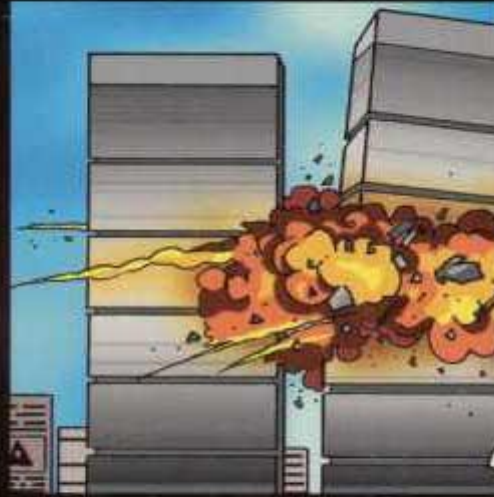


Any one alignment of any *destroyed* group may be retroactively added, removed, or *reversed*. This can affect any Goal which involves destroying a certain number of groups of some alignment!

Play this card at any time. It requires an action by your Illuminati, or actions by *Media* groups with a total Power of at least 8.

Requires Media or Illuminati Action

Terrorist Nuke



Play this card at any time to give +10 Power or Resistance (your choice) to any *Violent* group you control.

If used with an action, it must be played when that action is first declared, and counts only for that action. If used for defense, the bonus lasts until the end of the current turn, is good for defense only, and does not count toward Goals.

Place

Pentagon



Each Corporate group directly controlled by the Pentagon lets you draw one extra Plot card each turn.

POW6R

RESI6NCE

Straight, Violent,
Government

GOAL Population Reduction



"Too many people making too many problems, and not enough love to go 'round..."

- Genesis

Destruction of up to three *Huge Places* counts as two groups each toward your Basic Goal (or as two destroyed groups each for Cthulhu), but you may not count any other destroyed groups toward that goal. (And remember, no matter what, you can only count three cards double toward your Basic Goal.)

However, if you can destroy five *Huge Places* without recourse to World War III, you may claim victory on that basis alone!

Place

Center for Disease Control



As its action, the CDC can supply *Relief* to one *Devastated* location each turn. If the CDC makes a *direct* attack to destroy a Place, it can use biological warfare and get a +15 (II) to its attack. If the attack *fails*, the CDC is automatically destroyed by the owner of the Place that it attacked.

POWER 1

RESISTANCE 2

Peaceful,
Government

Science

Epidemic



Disaster! This is an Attack to Destroy any Place. It does not require an action. Its Power is 14.

This is *not* an Instant attack; other groups can interfere normally.

If the attack succeeds, the target is *Devastated*. This attack cannot actually destroy the target.

Disaster!

Combined Disasters



You may combine two *Disasters* on the same Place, as long as both are eligible to be used on it. Play both of the *Disaster* cards, as well. Pick one *Disaster* to be the "main" one, and follow all the instructions on its card. Add the Power (but none of the other effects) of the other *Disaster*.

GOAL

Kill for Peace



Destroy Violent groups, and control Peaceful groups, in any of the following combinations:

- Destroy 2 Violent, control 6 Peaceful
- Destroy 3 Violent, control 5 Peaceful
- Destroy 4 Violent, control 4 Peaceful
- Destroy 5 Violent, control 3 Peaceful
- Destroy 6 Violent, control 1 Peaceful

This Goal cannot be combined with other Goals in any way.



Esittely pelin suomenkielisestä versiosta: <http://www.melankolia.net/pelit/illuminati.html>

Pelin voi tilata täältä: <http://www.sjgames.com/inwo/>

Takaisin