Autor: Corné van Moorsel / Gestaltung: Ron van Dalen

MELTDOWN 2020

Für 1-5 Retter Dauer: 40 Minuten Alter: 8-108

Eine Katastrophe im Jahr 2020 bedroht die Kernreaktoren. Du leitest eine Evakuierungsaktion, um deine Leute in Sicherheit zu bringen. Rette sie, bevor es zu spät ist!

INHALT

- 12 Landschaftskarten • 1 Phasenplan • 1 8-seitiger Würfel
- je 20 Personen in 5 Farben • 15 Strahlungsmarker
- je 1 Bus, Auto und Hubschrauber in 5 Farben

VORBEREITUNG

Die 12 Landschaftskarten werden gemischt und 3 Karten in der Tischmitte platziert, die anderen um sie herum (siehe Abbildung). Die zwei Flugplätze dürfen nicht auf benachbarten Karten sein. Ist das der Fall, dann tausche den mit einer '1' markierten Flugplatz mit der Reaktorkarte mit der kleinsten Nummer, welche die Trennung der Flugplätze ermöglicht.

Jeder Retter erhält alle Personen sowie den Bus, das Auto und den Hubschrauber einer Farbe. (Falte die 3 Fahrzeuge wie in der Abbildung.)

Platziere deine 3 Fahrzeuge und 20 Personen (aufrecht stehend!) auf die markierten Felder.

Der radioaktivste Retter erhält den Würfel und den Phasenplan als Zeichen, dass er Startspieler für einen kompletten Tag ist. Er platziert einen Strahlungsmarker auf das Feld 'A' des Phasenplans.

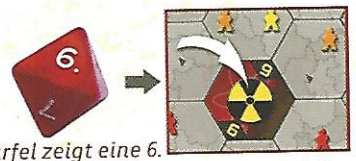
Die 12 Landschaftskarten werden zufällig zu einer 'runden' Landschaft angeordnet. Die Personen von Gelb, Orange und Rot müssen gerettet werden.

TAGE

An jedem Tag dürfen sich alle Fahrzeuge bewegen, kann an Reaktoren ein radioaktives Leck entstehen, werden Reparaturen an Reaktoren versucht und erkranken Personen an der Strahlung. Dies alles wird in folgender Reihenfolge durchgeführt:

A1 AUSTRITT VON RADIOAKTIVITÄT

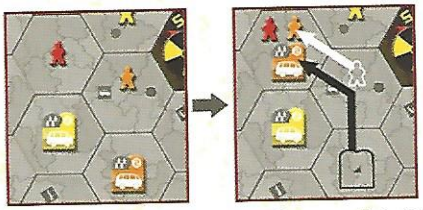
Der Startspieler wirft den Würfel. Wirft er eine 8, passiert nichts. Wirft er weniger als 8: ALARM! Er legt einen Strahlungsmarker auf den Reaktor mit der entsprechenden Nummer. Der Marker weist auf ein radioaktives Leck hin. Je mehr Marker auf einem Reaktor liegen, desto weiter breitet sich die Strahlung aus. Hinweis: Der Marker auf dem Phasenplan ist der 15. (und letzte) Strahlungsmarker, der auf Reaktoren gelegt wird. Sobald dieser Marker benötigt wird, muss stattdessen ein geeignetes Hilfsmittel für den Phasenplan verwendet werden.



Der Würfel zeigt eine 6. Daher wird ein Strahlungsmarker auf den Reaktor Nummer 6 gelegt.

A2 DEN BUS FAHREN

Alle Spieler bewegen ihren Bus, beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn weiter. Der Bus kann bis zu 2 Felder bewegt werden.
Man kann nicht auf oder durch ein Feld mit einem Reaktor fahren. Man kann auf Felder mit anderen Fahrzeugen fahren, aber man darf seinen Zug nicht in einem Feld mit dem Fahrzeug eines anderen Spielers beenden, sofern es kein Flugplatz ist. Die 2 Flugplätze können eine unbegrenzte Anzahl Fahrzeuge aufnehmen.
In jedem Feld können Personen aufgesammelt und/oder abgesetzt werden (nur Personen eigener Farbe). Der Bus kann maximal 4 Personen (zusätzlich zum Fahrer) aufnehmen.



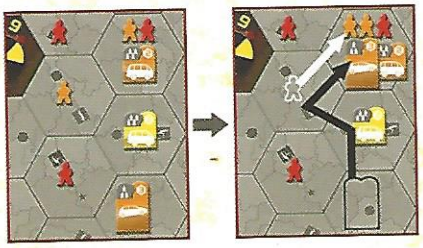
Der orangene Bus bewegt sich erst 1 Schritt zum Feld mit der orangenen Person. Dann transportiert er diese um 1 Feld weiter.

B1 WEITERER AUSTRITT VON RADIOAKTIVITÄT

Der Startspieler wirft erneut den Würfel. (Der 8-seitige Würfel rollt nicht sehr stark. Man schüttelt ihn daher erst in den Händen, um zu vermeiden, dass er auf die gleiche Zahl rollt.) Jetzt geschieht dasselbe wie beim ersten Würfelwurf, siehe *'A1. Austritt von Radioaktivität'*.

B2 DAS AUTO FAHREN

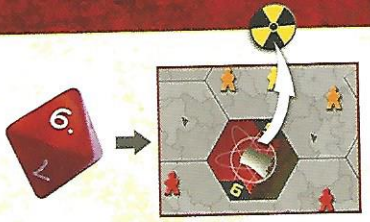
Alle Spieler bewegen ihr Auto. Das geschieht nach den gleichen Regeln wie *'A2. Den Bus fahren'*, mit dem Unterschied, daß das Auto bis zu 3 Felder fahren und 3 Personen transportieren kann.



Das orangene Auto fährt 3 Felder. Durch das Feld mit dem gelben Bus, zu einem Feld mit einer orangenen Person und mit dieser zum Feld mit orangenen Bus und Person. Am nächsten Tag kann der Bus oder das Auto beide Personen weiter transportieren.

C1 REPARATUR AM REAKTOR

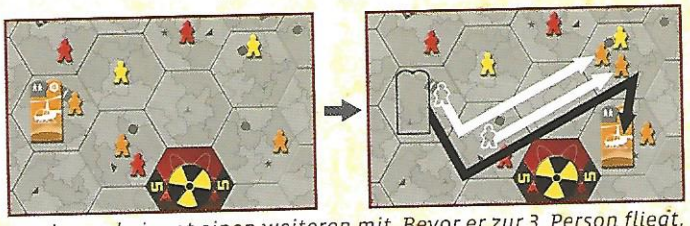
Der Startspieler rollt wieder den Würfel. Dieses Mal bestimmt die Augenzahl den Reaktor, von welchem 1 Strahlungsmarker entfernt wird. Wird eine 8 gewürfelt oder ein Reaktor ohne einen Strahlungsmarker bestimmt, dann passiert nichts.



Wieder wurde eine 6 gewürfelt. Jetzt wird der Strahlungsmarker von Reaktor 6 entfernt.

C2 DEN HUBSCHRAUBER FLIEGEN

Alle Spieler bewegen ihren Hubschrauber. Das geschieht nach den gleichen Regeln wie *'A2. Den Bus fahren'*, mit dem Unterschied, daß der Hubschrauber bis zu 4 Felder fliegen und nur 2 Personen transportieren kann.



Der orangene Hubschrauber fliegt 4 Felder weit, hat zuerst 1 Passagier und nimmt einen weiteren mit. Bevor er zur 3. Person fliegt, setzt er die 2 Personen ab, um sie vom lecken Reaktor 5 fernzuhalten. Man darf nicht über einen Reaktor hinweg fliegen.

D STRAHLENKRANKHEIT

Personen in der Nähe von Reaktoren, in einer Entfernung entsprechend der Anzahl Strahlungsmarker, bekommen eine Strahlungsdosis von 1 Sievert (Sv) ab. Personen, die noch 1 Feld näher am Reaktor sind, bekommen 2 Sv und noch näher 3 oder mehr Sv Strahlung ab. 1 Sv macht sie krank, 2 Sv sehr krank und bei 3 oder mehr Sv sterben sie.

gesund krank sehr krank

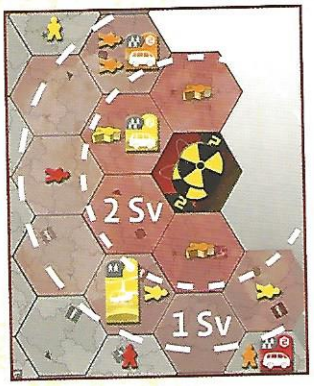
Personen mit 1 Sv Strahlung werden auf die Seite gelegt (krank), Personen mit 2 Sv flach hingelegt (sehr krank).

Reaktor 7 hat heute 1 Strahlungsmarker erhalten. Daher werden die Personen, die sich in 1 Feld Abstand befinden, auf die Seite gelegt, um anzuzeigen, dass sie krank sind.

Strahlung von verschiedenen Reaktoren wird aufaddiert. Bekommt also eine Person von 2 verschiedenen Reaktoren je 1 Sv Strahlung ab, dann macht das 1+1=2 Sv. Sie wird flach hingelegt (sehr krank).

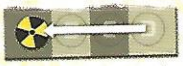
Strahlung summiert sich auch mit dem Lauf der Zeit. So sterben Personen, die heute 1 Sv Strahlung abbekommen haben, wenn sie am nächsten Tag 2 Sv abkriegen. (Sie werden dann aus dem Spiel entfernt.)

An einem anderen Tag erhält Reaktor 2 zwei Strahlungsmarker. Daher erkranken die Personen mit 2 Feldern Abstand (auf die Seite legen) und die am nächsten zum Reaktor befindlichen Personen werden sehr krank (flach hinlegen).



Passagiere in Fahrzeugen sind nicht vor Strahlung geschützt. Aber die Fahrer/Piloten der 3 Fahrzeugtypen sind geschützt. Sie sterben nur, wenn sie 3 Sv von einem einzigen Reaktor erhalten. (Für sie summiert sich die Strahlung von verschiedenen Reaktoren oder mit dem Lauf der Zeit nicht.) Die Strahlungsmarker verbleiben für die nächsten Tage auf den Reaktoren, so dass sie weiterhin Radioaktivität verströmen (sofern sie nicht durch eine „Reparatur am Reaktor" entfernt werden).

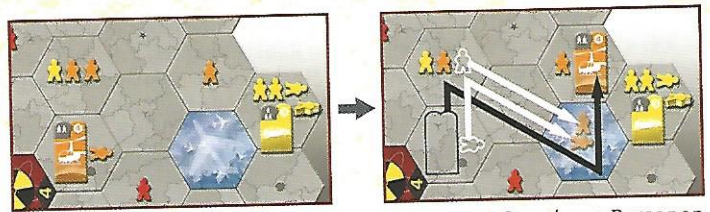
E ENDE EINES TAGES



Der Phasenplan und der Würfel werden im Uhrzeigersinn an den neuen Startspieler übergeben. Ein neuer Tag fängt an.

ÜBERLEBENDE

Um Personen zu retten, müssen sie zu einem Flugplatz gebracht werden. Wenn ein Fahrzeug ein Feld mit einem Flugplatz betritt, dann sind die transportierten Personen in Sicherheit. Der Spieler legt sie vor sich ab und gruppiert sie entsprechend ihrem Krankheitsgrad, so dass er über eine Gruppe gesunder (stehender), eine Gruppe kranker (auf der Seite liegender) und eine Gruppe sehr kranker (flach liegender) Personen verfügt.
Falls der Spieler noch Bewegungspunkte übrig hat, kann er die Bewegung seines Fahrzeugs fortsetzen.
Die Fahrer oder der Pilot können ebenfalls gerettet werden. Dazu wird das Fahrzeug vom Flugplatz entfernt und vor dem Spieler abgestellt. Es kann nun nicht mehr benutzt werden. (Sobald ein Spieler keine Personen mehr auf der Landschaft hat, muss er noch so schnell wie möglich seine Fahrer und Pilot retten.) Hat ein Spieler ein bestimmtes Fahrzeug nicht mehr auf dem Plan, überspringt er seinen Spielzug für dieses Fahrzeug. *Es kann vorkommen, dass alle Spieler ihren Spielzug überspringen müssen. Dann muss der Startspieler dennoch den nächsten Würfelwurf durchführen.*



Der orangene Hubschrauber fliegt mit 1 Person zu 2 anderen Personen und nimmt 1 von ihnen auch in den Hubschrauber (nur 2 Personen haben darin Platz). Er erreicht den Flugplatz, womit diese 2 Personen in Sicherheit sind. Er nimmt sie vom Flugplatz und zu sich auf den Tisch. Da der Hubschrauber 4 Felder weit fliegen kann, bewegt er ihn noch 1 Feld weiter.

KOMPLETTE KATASTROPHE

Sobald **(ja, sofort wenn)** auf 1 Reaktor 5 Strahlungsmarker liegen oder wenn zu einem Zeitpunkt ein 16. Marker notwendig wäre, dann sind alle Personen und Fahrzeuge, die sich noch auf der Landschaft befinden, verloren.

DER BESTE RETTER

Die Spieler zählen alle ihre Überlebenden. Man kann maximal 23 Überlebende (20 Personen und 3 Fahrzeuge) haben. Wenn Spieler die gleiche Zahl Überlebende haben, dann ist es besser, mehr gesunde Personen zu haben. Herrscht auch da Gleichstand, dann ist es besser kranke (auf der Seite liegende) Personen zu haben als sehr kranke (flach liegende) Personen. Wer hat am besten seine Evakuierungsaktion organisiert?

6 + 7 + 3 + 3 Fahrer/Pilot = 19.

Übersetzung: Jan Ostmann

Cwali

Herausgeber: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Niederlande
Tel.: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl