

NUCLEAR WAR

Einleitung :

NUCLEAR WAR ist ein Spiel für 2 bis 6 Spieler. Jeder Spieler repräsentiert eine "bedeutende Weltmacht" und versucht, durch die strategische Anwendung von Propaganda-Techniken oder Atomwaffen Weltherrschaft zu erlangen. Eine gute Strategie ist jedoch nicht immer eine Garantie für Erfolg. Wie in der wirklichen Welt sind die Ergebnisse von strategischen Entscheidungen nicht voraussehbar und solche Faktoren wie die zufällige Streuung des radioaktiven Niederschlags können den Verlauf der Ereignisse beträchtlich ändern.

Ziel des Spiels :

Jeder Spieler versucht, Weltherrschaft zu erlangen, indem er die anderen Weltmächte eliminiert. Dies kann auf zwei verschiedene Arten erreicht werden. Der friedliche Weg besteht darin, die Bevölkerung der gegnerischen Ländervon Deiner überlegenen Form der Regierung zu überzeugen und sie dazu zu bewegen, zu Dir überzulaufen. Der kriegerische Weg besteht darin, den Feind (und seine Bevölkerung) mit Atomwaffen zu zerstören. Die Bevölkerung ist so ein Maß für Erfolg oder Mißerfolg in diesem Spiel. Ein Spieler, der seine gesamte Bevölkerung verliert, scheidet aus dem Spiel aus. Das Spiel wird normalerweise ohne Partner gespielt. Es können allerdings mehrere Allianzen geformt werden, um sich gegen einen starken Aggressor zu verteidigen, ein schwächeres Land auszuschalten oder sogar um die Spieler auszuschalten, die von der Mehrheit für einfältige Langweiler gehalten werden.

Vorbereitung :

Die Anfangsbevölkerung jedes Landes wird durch Mischen und Austeilen der kleinen Bevölkerungskarten bestimmt. Die Anzahl der ausgeteilten Karten erfolgt folgendermaßen :

Anzahl der Spieler :	2	3	4	5	6
# Bevölkerungskarten :	15	10	8	7	6

Die übriggebliebenen Bevölkerungskarten kommen in die "Bank" (Spieler von zynischer Natur können dafür auch andere naheliegende Namen verwenden.) Der Besitzer des Spiels (der immer anfängt) mischt die NUCLEAR WAR Karten und teilt an jedem Spieler neun Karten. Die verbleibenden Karten werden verdeckt in die Mitte des Tisches plaziert.

Spielbeginn :

Der Besitzer fängt an, indem er alle SECRET oder TOP SECRET aus seiner Hand aufspielt, die darauf stehenden Instruktionen befolgt und die Karten auf einen offenen Stapel in die Mitte des Tisches legt. Er zieht sofort Ersatzkarten vom verdeckten Stapel und fährt damit fort, SECRET oder TOP SECRET Karten auszuspielen, die er gezogen hat. Dieser Prozess geht solange weiter, bis seine neun Karten keine SECRET oder TOP SECRET Karten mehr enthalten. Der Spieler zu seiner linken spielt dann auf die gleiche Weise Karten aus, und so weiter. NACHDEM alle SECRET und TOP SECRET Karten ausgespielt sind, fällt jeder Spieler seine erste strategische Entscheidung, indem er zwei Karten aus seiner Hand so auf den Tisch legt, daß klar ist, welches die erste und welches die zweite ist. Da diese Karten in aufeinanderfolgenden Zügen umgedreht werden, hat sich jeder Spieler dadurch zu einer Strategie für die nächsten zwei Züge bekannt. Die verfolgte Strategie wird zeigen, ob

- es ihm nichts ausmacht einen nuklearen Holocaust zu beginnen;
- er den kalten Krieg bevorzugt und hofft, sich den Sieg durch Propaganda zu sichern;
- ein Stümper ist, der aus Versehen einen Krieg auslöst;
- ein Strateg ist, der sein Ziel durch verwirrende Taktiken erreichen will.

Will ein Spieler sich auf den Krieg vorbereiten, so legt er eine Raketen- oder Bomberkarte auf die erste Position und einen Sprengkopf auf die zweite Position. Die Daten auf den Karten zeigen an, wie diese kombiniert werden können. Nur wenn die Karten in dieser Reihenfolge positioniert und ausgespielt werden, kann ein Angriff gestartet werden.

Will man lieber einen kalten Krieg führen, spielt man natürlich Propagandakarten an Stelle von Waffenkarten.

Sobald die Anfangsstrategie von allen festgelegt worden ist, zieht der Besitzer eine Karte vom Stapel. Dann legt er eine dritte verdeckte Karte hinter die anderen zwei (und fällt damit eine weitere strategische Entscheidung) und dreht Karte #1 um.

- Ist es eine Propagandakarte, so führt er die darauf stehenden Instruktionen gegen einen Gegner seiner Wahl aus. Die entsprechenden Bevölkerungskarten wird abgegeben und die Propagandakarte wird abgeworfen.
- Ist es eine Raketen- oder Bomberkarte, so bleibt sie bis zum nächsten Zug offen liegen. Enthält die nächste Karte einen passenden Sprengkopf, so ist der Spieler bereit zum Angriff. Ist die nächste Karte kein passender Sprengkopf, so muß die Raketen- oder Bomberkarte abgeworfen werden.
- Ist es eine Sprengkopfkarte, so muß sie abgeworfen werden, da ihr keine Raketen- oder Bomberkarte vorangegangen war.

- Wenn der Besitzer seinen Zug beendet hat, geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Angriff :

Der Krieg ist erklärt, wenn ein Spieler eine Sprengkopfkarte herumdreht, der eine passende Raketen- oder Bomberkarte vorangegangen war. Er benennt sein "Ziel" und dreht die "Scheibe für den radioaktiven Niederschlag". Der Bevölkerungsverlust des angegriffenen Landes ist der, der auf der Sprengkopfkarte steht plus der, der durch das Drehen bestimmt wird (die einzigartigen Angriffsmöglichkeiten des B-70 Bombers werden später erklärt). Man beachte, daß sobald ein Spieler den Atomkrieg eröffnet, sich ALLE Spieler im Kriegszustand befinden.

Verteidigung :

Falls das genannte "Ziel" eine ANTI-MISSILE Karte mit der entsprechenden Abfangmöglichkeit (so wie es auf der Karte selbst steht) besitzt, kann er die angreifende Rakete oder Bomber zerstören, in dem er "abgefangen" sagt, nachdem der Angriff angekündigt worden war, aber bevor der radioaktive Niederschlag erdreht wurde. Die ANTI-MISSILE Karte wird daraufhin weggeworfen und eine Ersatzkarte gezogen. Wenn ein Spieler ein Abfangmanöver gemacht hat, so ist er als nächster an der Reihe. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Abschreckkraft :

Ein Spieler mit einer großen Waffenmacht in seiner Hand möchte diese vielleicht vorzeigen, um einen angreifenden Feind zu entmutigen. Er kann, im Verlauf seines Zuges, eine oder zwei Karten offen hinlegen. Eine Saturn-Rakete und ein 100-Megatonnen Sprengkopf, zum Beispiel, könnten einen Feind schon zweimal überlegen lassen, bevor er sich auf einen nuklearen Abtausch einläßt. Diese Karten werden weiter wie die Karten aus der Hand behandelt und müssen genauso ins Spiel gebracht werden wie die anderen Karten auch. Der Preis, den ein Spieler für seine Abschreckung zahlt, ist der Verlust des Überraschungsmoments im Gebrauch seiner Waffenmacht.

Der Kriegszustand :

Hat erstmal ein Angriff auf einen Feind stattgefunden, befindet man sich im Kriegszustand, und der Frieden ist nicht wiederhergestellt bis mindestens ein Spieler durch "Verlust" der Bevölkerung aus dem Spiel ausscheidet. Dies ist wichtig, da Propagandakarten im Krieg keinen Wert haben. Falls eine Propagandakarte ausgespielt wird, muß sie einfach abgeworfen werden. Wenn der Frieden wieder hergestellt ist, können Propagandakarten wieder genutzt werden. Ist der Frieden wiederhergestellt, so kann jeder Spieler, falls er will, seine Strategie verändern, indem er seine beiden verdeckten Karten durch zwei Karten aus seiner Hand ersetzt. Bereits umgedrehte Karten können nicht ersetzt werden. (Sie bleiben aber im Spiel, falls ein Spieler seine Strategie beibehalten will.)

Letzte Vergeltung :

Ein Spieler, der durch Gebrauch von SECRET oder TOP SECRET Karten oder durch nukleare Waffen, hat das Recht der sofortigen letzten Vergeltung bevor er aus dem Spiel ausscheidet (er hat dieses Recht nicht, falls er friedlich durch Propaganda besiegt wird). Dieser Spieler kombiniert beliebig seine Raketen- Bomber- und Sprengkopfkarten, erklärt sein Ziel und erdreht den radioaktiven Niederschlag (falls

er nicht abgefangen wird). Er muß alle Karten zur gleichen Zeit ausspielen, kann aber das Ziel jedes Sprengkopfes einzeln bestimmen, während er dreht. Er kann seine Vergeltung so auf einen einzelnen Feind konzentrieren, oder er kann seine Angriffe auf alle Gegner verteilen. Die Karten, die bei der letzten Vergeltung nicht gebraucht werden können, werden abgeworfen und der Spieler "tritt zurück". (Ja, Man ERHÄLT letzte Vergeltung, falls man eine SECRET-Karte zieht, die den Rest der eigenen Bevölkerung vernichtet !)

Sieg :

Der letzte im Spiel verbliebene Spieler hat gewonnen, falls er mindestens eine Million seines eigenen Volkes übrig hat. Das heißt, es kann passieren, daß es bei NUCLEAR WAR keinen Gewinner gibt nur Verlierer!.

Der B-70 Bomber :

Der B-70 Bomber ist der Vielseitigste der Sprengkopfräger. Er ist in der Lage, bis zu 50 Megatonnen in beliebiger Kombination zu tragen. Außerdem kann er mehrere Gegner gleichzeitig angreifen, indem er von Ziel zu Ziel fliegt. Zum Beispiel kann ein Spieler, der eine Bomberkarte umdreht, im nächsten Zug einen 20-Megatonnen-Sprengkopf umdrehen und einen Feind angreifen. In den darauffolgenden zwei Zügen kann er einen weiteren 20-Megatonnen-Sprengkopf und einen 10-Megatonnen-Sprengkopf umdrehen und damit das gleiche oder verschiedene Ziele angreifen. Wird der Bomber jedoch abgefangen, so wird er natürlich zerstört und eventuelle weitere Sprengköpfe werden ohne Wirkung weggeworfen (fallen in den Ozean), wenn sie umgedreht werden.

Antworten auf häufig gestellte Fragen :

- Der Krieg startet in dem Moment, in dem ein Sprengkopf herumgedreht wird, dem eine passende Rakete oder Bomber vorangegangen war. Es macht keinen Unterschied, ob er eine Attrappe war, ihm der Sprit ausgeht oder abgefangen wird.
- Wenn man eine Rakete oder einen Bomber umdreht und die NÄCHSTE Karte kein passender Sprengkopf ist, so muß die Raketen-/Bomber-Karte sofort abgeworfen werden. Sie kann nicht "herumfliegen", bis ein Sprengkopf umgedreht wird. Ebenso muß man, nachdem man einen vernünftigen Sprengkopf umgedreht hat, sofort jemanden damit angreifen. Man kann ihn sich nicht für einen späteren Zug aufheben und genausowenig kann man seine Meinung ändern und niemanden damit angreifen.
- Falls man durch eine SECRET oder TOP SECRET Karte ausgelöscht wird, die man selbst umgedreht hat, BEKOMMT man das Recht der letzten Vergeltung.
- Man darf eine ANTI-MISSILE-Karte NICHT benutzen, um eine Rakete abzufangen, die auf jemand anders gefeuert wird.
- Falls während der letzten Vergeltung mehrere Spieler ANTI-MISSILE-Karten benutzen, so ist derjenige als nächster dran, der die letzte ANTI-MISSILE-Karte benutzt hat.
- Falls man eine ANTI-MISSILE-, SECRET-, oder TOP SECRET-Karte ausspielt, so zieht man sofort eine Ersatzkarte. Entdeckt man allerdings, daß man keine neun Karten auf der Hand hat (einschließlich der Verdeckten und der Abschreckwaffen), muß man mit dem Ziehen von Ersatzkarten solange warten, bis man wieder an der Reihe ist.
- Falls man Bevölkerung verliert und hat keine passenden Karten, so kann man in der "Bank" wechseln. Die Karten, die zum Wechseln benutzt werden, sollten allen Spielern gezeigt werden. Es wird allerdings als schlechter Stil bewertet, falls man verbleibende Bevölkerungskarten anderen Spielern zeigt.
- Alle Bevölkerungskarten sollten verdeckt vor dem Spieler auf dem Tisch liegen, so daß er sie immer im Blickfeld hat.
- Man darf sich seine verdeckten Karten ansehen, um sich an seine Strategie zu erinnern, aber sobald sie einmal plaziert sind, dürfen sie nicht mehr verändert oder vertauscht werden, es sei denn, der "Frieden ist wieder hergestellt".