

Nuclear War Spielregeln

Ziel

Jeder Spieler versucht, die Weltherrschaft zu erringen.

Dies kann erreicht werden, indem die Bevölkerung von gegnerischen Ländern friedlich überredet wird, in das eigene Land auszuwandern.

Der andere Weg ist die Auslöschung der anderen Spieler und ihrer Bevölkerung durch Atomwaffen.

Ein Spieler der seine gesamte Bevölkerung verliert, scheidet aus dem Spiel aus.

Normalerweise wird das Spiel ohne Verbündete gespielt. Allerdings sind jede Art von Bündnissen erlaubt.

Vorbereitung

Die Bevölkerungskarten werden verdeckt gemischt und nach unten stehendem Schlüssel verteilt.

Spieleranzahl	2	3	4	5	6
Anzahl Bevölkerungskarten	15	10	8	7	6

Die übrig bleibenden Bevölkerungskarten werden in der Bank abgelegt.

Der Besitzer des Spiels mischt die Nuclear War Karten verdeckt und teilt neun Karten an jeden Spieler aus. Die übrigen Karten werden in der Mitte des Tisches gestapelt.

Spielbeginn

Der Besitzer beginnt das Spiel. Alle Secret und Top Secret Karten aus der Hand des Spielers werden ausgespielt und anschließend auf den Ablagestapel gelegt. Danach werden sofort so viele Karten gezogen, bis der Spieler wieder neun Karten auf der Hand hat. Alle gezogenen Secret und Top Secret Karten müssen wieder ausgespielt werden. Der Vorgang wird so lange wiederholt, bis keine Secret und Top Secret Karten mehr auf der Hand sind. Danach ist der Spieler zur linken dran und spielt seine Secret und Top Secret Karten aus. Dies geht reihum weiter bis niemand mehr Secret und Top Secret Karten auf der Hand hat. **Gezogene Secret und Top Secret Karten müssen immer sofort gespielt und ersetzt werden.**

Strategie wählen

Nachdem alle Secret und Top Secret Karten ausgespielt wurden, platziert jeder Spieler zwei Karten aus seiner Hand mit dem Gesicht nach unten. Es muss klar ersichtlich sein, welche die Erste und welche die Zweite ist. Die Karten sollten zur gewählten Strategie passen. Propagandakarten für kalten Krieg oder Trägersysteme (Raketen oder Bomber) und Sprengköpfe für Krieg. Das Trägersystem muss als erste Karte und der Sprengkopf als zweite Karte gelegt werden, damit man angreifen kann. Es ist darauf zu achten, dass Trägersystem und Sprengkopf zueinander passen.

Nachdem alle Spieler ihre Strategie gewählt haben, zieht der Besitzer eine Karte vom Stapel und nimmt sie in seine Hand auf. Danach platziert er eine dritte Karte mit dem Gesicht nach unten hinter seinen beiden anderen und dreht die erste Karte um. Wenn es eine Propagandakarte ist, spielt er sie gegen einen Spieler seiner Wahl aus und legt die Karte anschließend auf den Ablagestapel. Wenn es ein Trägersystem ist, bleibt die Karte aufgedeckt bis zum nächsten Spielzug liegen. Wird im nächsten Spielzug ein passender Sprengkopf aufgedeckt, ist der Spieler bereit zum Angriff. Ist die folgende Karte kein passender Sprengkopf, wird das Trägersystem abgelegt. Wenn es ein Sprengkopf ist wird sie abgelegt, da kein Trägersystem vorangegangen ist. Nachdem der Besitzer fertig ist, wird im Uhrzeigersinn weitergespielt

Angriff

Es herrscht Krieg wenn ein Spieler ein Trägersystem und einen passenden Sprengkopf aufgedeckt hat. Er nennt den Spieler, den er angreifen möchte und wirft die zwei Nuclear Fallout-Würfel. Die Anzahl der getöteten Bevölkerung ergibt sich aus der Zahl auf der Sprengkopfkarte und dem Ergebnis der Würfel. Wenn ein Spieler den Krieg begonnen hat, sind alle anderen Spieler automatisch im Krieg.

Verteidigung

Wenn der angegriffene Spieler über eine „Anti-Missile Karte“ mit der passenden Abfangkapazität verfügt, kann er die angreifende Rakete oder den Bomber zerstören. Er muss dies ankündigen, nachdem das Angriffsziel bekannt gegeben wurde aber noch bevor die Fallout-Würfel geworfen worden sind. Die Anti-Missile Karte wird nach Gebrauch abgelegt und eine Ersatzkarte gezogen. Wenn ein Spieler seine Abfangkapazität nutzt, bekommt er den nächsten Zug und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Abschreckungskräfte (Deterrent Force)

Ein Spieler mit einer mächtigen Waffe in seiner Hand kann diese offen zeigen, um andere Spieler von einem Angriff abzuhalten. Er kann als Teil seines Zuges ein oder zwei Karten aufgedeckt in den Deterrent Force Bereich seines Strategieplans legen. Karten im Deterrent Force Bereich bleiben Bestandteil der Spielerhand und müssen genauso gespielt werden, wie andere Karten.

Kriegszustand

Sobald ein Angriff auf einen Spieler gestartet wurde, herrscht der Kriegszustand. Frieden wird erst wieder hergestellt, wenn ein Spieler durch das Vernichten seiner gesamten Bevölkerung aus dem Spiel ausgeschieden ist. Dies ist wichtig, weil Propagandakarten während eines Krieges keinen Wert haben. Falls eine Propagandakarte gespielt wird, wird sie einfach auf den Ablagestapel gelegt. Erst wenn der Frieden wieder hergestellt wurde, können Propagandakarten ganz normal gespielt werden. Wenn wieder Frieden herrscht können alle Spieler ihre Strategie ändern und die zwei verdeckten Nuclear War Karten durch zwei Karten aus ihrer Hand ersetzen. Bereits aufgedeckte Karten können nicht ausgetauscht werden.

Finaler Gegenschlag

Jeder Spieler der durch den Gebrauch von Secret und Top Secret Karten oder durch Nuklearwaffeneinsatz eliminiert wird, hat das Recht des sofortigen Gegenschlags, bevor er aus dem Spiel ausscheidet. Dieses Recht gilt nicht, wenn der Spieler durch Propagandakarten besiegt wurde. Der Spieler kann jede passende Kombination von Trägersystemen und Sprengköpfen aus den neun Karten seiner Spielhand verwenden. Er nennt seine Ziele und wirft die Würfel (außer sein Gegner fängt das Trägersystem ab). Alle Karten müssen aufgedeckt gleichzeitig gespielt werden, wobei die Ziele vor dem Würfeln genannt werden müssen. Alle Angriffe können gegen einen oder mehrere Spieler gerichtet sein. Karten die nicht zum Gegenschlag benutzt werden können, sind auf den Ablagestapel zu legen und der Spieler scheidet aus dem Spiel aus.

Sieg

Der letzte Spieler im Spiel der mindestens noch eine Million Bevölkerung hat, gewinnt das Spiel.

B-70 Bomber

Der B-70 Bomber kann bis zu 50 Megatonnen an Sprengköpfen in beliebiger Kombination tragen und ist in der Lage, mehrere Spieler anzugreifen. Beispielsweise wird in der ersten Runde die B-70 Bomber Karte aufgedeckt und in der nächsten Runde ein 20 Megatonnen Sprengkopf. Der Spieler greift an und kann in den nächsten Runden weitere Sprengköpfe aufdecken (1x20 und 1x10 oder 3x10). Er kann das Gleiche oder andere Ziele angreifen. Ein Abfangmanöver eines Gegners zerstört den Bomber und seine Sprengköpfe (auch verdeckte). Die Karten werden nach dem Aufdecken auf den Ablagestapel gelegt.