

Zum Schluß der Runde verrät ein Blick auf das TELEX, ob Sie das Etappenziel erreicht haben und weitere Atomkraftwerke abschalten dürfen.

In dieser Abfolge spielen Sie 12 Runden.

In jeder Runde übernimmt ein Spieler das Kartenziehen, Vorlesen und Würfeln. GÄLLIA darf immer selber seine Karten ziehen und würfeln.

ACHTUNG! Zu Beginn der Runde 4 werden die ATOMKNACKER-JOKER gezogen. Mit diesem Joker immunisiert sich ATOMKNACKER einmal in einer beliebigen Spielrunde gegen eine GÄLLIA-Karte.

Der Joker muß GÄLLIA überreicht werden, bevor GÄLLIA würfelt. (Spielen nur 3 ATOMKNACKER mit, erhält jeder zwei Joker).

Sonderfälle:

1. Treffen Sie als leichtsinniger ATOMKNACKER eine Entscheidung, die Sie weder mit Internationalem Prestige abgelten, noch mit ECU bezahlen können, dann verlieren Sie Wählerstimmen (je 1 IP oder 1 Mia ECU = 0,1% Wähler). Welcher Wähler schätzt schon Staatsbankrott oder die internationale Isolation?

2. Haben Sie als außer Rand und Band geratener ATOMKNACKER mehr als die 50 auf dem Spielplan aufgezeichneten Atomkraftwerke abgeschaltet, dann setzen sie die ATOMKNACKER-Figur wieder auf START. Keiner wird Ihren vorangegangenen Elan vergessen!

Spielauswertung:

Ob Sie »spielend« ausgestiegen sind? Jeder Spieler nimmt nach dem Auszählen die ZUKUNFTSKARTE, die sein Spielergebnis repräsentiert. (Vor-sicht! Streit nicht ausgeschlossen.)

Varianten:

A) Ein Spieler kann, falls die Tischrunde klein und sein internationaler Aufstiegswille groß ist, auch mehrere ATOMKNACKER-Rollen übernehmen.

B) Wer ganz politisch »planspielen« will, der nennt beim Vorlesen der ENTSCHEIDUNGS-Karten die Konsequenzen (+ oder - Wähler / Prestige / ECU) nicht mit. (Bitte beschimpfen Sie dann aber nicht den Autor des Spiels, weil Sie ganz andere Konsequenzen ziehen! Danke! P.R.)

C) Als zusätzliches Spielziel kann eingebaut werden, daß die ATOMKNACKER GmbH & Co. KG GÄLLIA in den finanziellen Ruin treibt. Dann haben ATOMKNACKER zwar vorzeitig gesiegt, aber die eigentliche Aufgabe des Abschaltens steht wohl noch vor Ihnen ...

»Spielend« stiegen in die Entwicklung der ATOMKNACKER mit ein: Peter Höhmann und Bernd Brunnhofer, Anja Kunstmarm & Weismann/Frauenbuchverlag, Franz Miller, Thomas Kirschner, Michael Keller und Scott Christians. Herzlichen Dank! P.R.
»Spielend« produzierte Rudolf Paulus Gorbach.

Die ATOM- KNACKER



Für 3 - 7 Spieler ab 12 Jahren

Spielziel:

ATOMKNACKER spielen gegen ATOMLOBBY!

GÄLLIA ist die Trutzburg dieser Atomlobby. Die listigen ATOMKNACKER aus ANGLIA, LUXIA, NIPPONIA, SCANDIA, TYSKIA und VETIA wollen die Atomkraftwerke in ihren Ländern abschalten. Gewonnen hat der ATOMKNACKER mit den meisten abgeschalteten Atomkraftwerken (AKWs). Der Sieg hängt allerdings von zwei Voraussetzungen ab:

— Die Mehrheit der ATOMKNACKER muß am Ende des Spiels mindestens 50,1 % Wähler überzeugt haben;

— insgesamt müssen mindestens 50 Atomkraftwerke mal Anzahl der mit-spielenden ATOMKNACKER abgeschaltet werden.

Sind diese beiden Voraussetzungen nach Schluß der Runde 12 nicht erfüllt, dann gewinnt GÄLLIA und führt alle ATOMKNACKER in eine »strahlende« Zukunft.

Ausstattung:

- 6 Spielpläne
- 7 ATOMKNACKER-Telex
- 24 Entscheidungskarten
- 12 GÄLLIA-Karten
- 12 Ereigniskarten
- 6 ATOMKNACKER-Joker
- 7 Zukunfts-Karten
- 3 »vielseitige« Würfel (schwarz, rot, grün)
- 6 blaue ATOMKNACKER-Figuren
- 6 schwarz-weiße Entscheidungschips
- 18 grüne Chips für Wählerprozente
- 12 rote Chips für Internationales Prestige
- 36 grüne Geldscheine (5 Mia ECU)
- 50 rote Geldscheine (1 Mia ECU)
- 7 Büroklammern
- 1 Spielregel
- 1 ATOMKNACKER-Button

So geht es los:

Ein Spieler übernimmt die Rolle von GÄLLIA. Er erhält ein Budget von 50 Milliarden ECU und zusätzlich 15 Milliarden ECU mal Anzahl der ATOMKNACKER-Spieler. Bei weniger als 7 Spielern wird das restliche Spielgeld nicht benutzt.

Nun wählt jeder ATOMKNACKER sein Lieblingsland aus (ANGLIA oder LUXIA oder NIPPONIA oder SCANDIA oder TYSKIA oder VETIA).

Jeder ATOMKNACKER legt sein Spielfeld vor sich hin und markiert mit den Spielsteinen die Startposition:

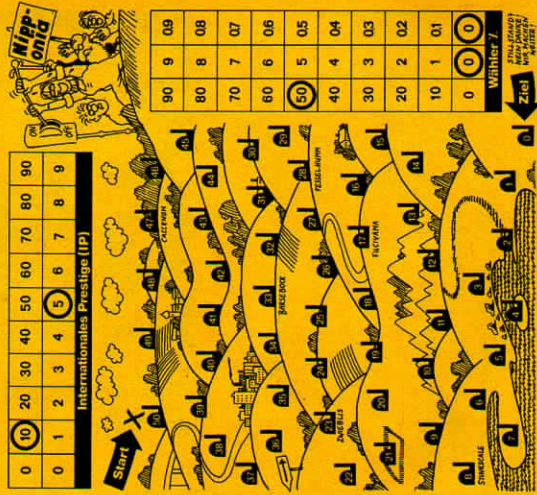
Blaue ATOMKNACKER-Figuren stehen auf START (50 AKWs)

3 grüne Wählerchips stehen auf 50,0 %

2 rote Chips für Internationales Prestige (IP) stehen auf 15

Jeder ATOMKNACKER erhält 15 Milliarden ECU (2 x 5 Mia; 5 x 1 Mia)

Jeder ATOMKNACKER erhält 1 ○ A / ● B-Entscheidungschip



Nun werden vier Kartenstapel gebildet und in dieser Reihenfolge verdeckt in die Mitte gelegt:

1

12 Entscheidungs-Karten

2

12 Gällia-Karten

3

12 Ereignis-Karten

4

12 Entscheidungs-Karten

Danach jeden Kartenstapel noch einmal mischen!

Das Spiel:

12 Runden sind die ATOMKNACKER und GÄLLIA aktiv. Auf dem ATOMKNACKER-TELEX, das alle Spieler (auch GÄLLIA) jetzt in die Hand bekommen, sind 12 »Etappenziele« beschrieben. Verfügt ein ATOMKNACKER am Schluß der jeweiligen Runde über die geforderten Wählerstimmen (W), über Internationales Prestige (IP) und ECU-Spielgeld, dann darf er die angegebene Anzahl von Atomkraftwerken (AKWs) zusätzlich abschalten.

Bitte markieren Sie mit der Büroklammer die laufende Runde am Telex.

Bitte überlegen Sie sich auch eine Spielstrategie über mehrere Runden hinweg.

GÄLLIA ist strategisch im Vorteil und zieht vor Beginn der 1. Runde vier Karten aus seinem Stapel. Während die ATOMKNACKER ihr Spiel beginnen, darf GÄLLIA schon planen, welche der vier Karten es den ATOMKNACKERN »unterjubeln« will.

In jeder Spielrunde werden vier Karten gezogen. Es beginnt ein beliebiger ATOMKNACKER:

I. Die erste ENTSCHEIDUNGSKARTE (Stapel 1) wird gezogen, laut und deutlich verlesen. Jeder ATOMKNACKER entscheidet sich nach eigenem politischen Willen für Alternative ○ A oder ● B (per ENTSCHEIDUNGSCHIP, verdeckt in der Handfläche). Anschließend werden die Entscheidungschips von allen gleichzeitig aufgedeckt.

Nun werden die Werte ausgewürfelt. Der Spieler, der in dieser Runde die Karten zieht, übernimmt auch das Würfeln.

GRÜNER WÜRFEL:

Wählerstimmen (1 - 9 %; 1,0 - 2,0 %)

ACHTUNG! Auf diesem Würfel sind keine

Kommastellen markiert, deshalb werden alle

2-stelligen Zahlen mit Komma gelesen.

Beispiel: 11 entspricht 1,1 % usw.

ROTER WÜRFEL:

Internationales Prestige (IP)

SCHWARZER WÜRFEL: Milliarden ECU

WICHTIG! Haben sich die ATOMKNACKER zuvor **einstimmig** für eine Alternative entschieden, verdoppelt sich die Ausschüttung; positiv und negativ.

Jetzt markiert jeder ATOMKNACKER seinen neuen Spielstand auf dem Spielplan. Das Geld wird von GÄLLIA verwaltert, ausgehändigt und gewechselt. GÄLLIA handelt hier als »objektive« Bank.

II. GÄLLIA spielt nun eine seiner vier Karten aus, liest sie vor und verkündet, welche ATOMKNACKER betroffen sind. GÄLLIA würfelt die Werte aus und ergänzt seine Karten wieder auf vier. Die letzten vier Karten werden nicht mehr ergänzt.

ACHTUNG! Hat ein ATOMKNACKER mindestens 50,1 % der Wähler durch seine Politik überzeugt, dann treffen ihn die **negativen** Folgen der GÄLLIA-Karte nur zur Hälfte (gewürfelte Werte immer aufrunden!).

III. Die EREIGNIS-Karte wird gezogen und verlesen. Die ATOMKNACKER-Figur wird auf den Spielplänen vor- oder zurückgesetzt.

IV. Nun wird die zweite ENTSCHEIDUNGS-Karte (Stapel 4) gezogen – wie oben.