

The Manhattan Project

Eine globales Kräftemessen am Beginn des Atomzeitalters

(Deutsche Regelübersetzung: Jens Granseuer)

Eine revolutionäre neue Technologie wurde entwickelt! Die bedeutenden Militärmächte erkennen ihr zerstörerisches Potential sofort. Kann dein Land in diesem Wettrennen die Führung übernehmen und die neue Supermacht werden?

In *The Manhattan Project* spielst du den Leiter des Atomwaffenprogramms einer der großen Nationen in diesem Rüstungswettkampf mit dem Ziel, immer größere und tödlichere Bomben zu bauen. Dies ist allerdings kein friedliches Wettrennen! Du darfst nicht zögern auch Spionage und militärische Mittel einzusetzen, um deine Pläne voranzutreiben und deinem Land seinen Platz zu sichern!

DEIN AUFTRAG

Du erhältst Punkte für den Bau, das Testen und das Verladen von Atombomben. Das erste Land, das die geforderte Anzahl Siegpunkte erreicht (siehe "Spielende"), wird zur neuen Supermacht und gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan	5 Atomtestplättchen
5 Spielerauslagen (1 pro Spielerfarbe)	10 Plättchen "Verladene Bombe"
45 Geldmünzen (35 x 1\$ und 10 x 10\$)	30 Bombenkarten
25 Spielermarker (5 pro Spielerfarbe)	40 Yellowcake-Würfel
10 doppelseitige Schadensplättchen	
50 Gebäudekarten (44 reguläre und 6 Startgebäude)	
72 Arbeiter:	
24 Hilfsarbeiter (4 pro Spielerfarbe und 4 graue Leiharbeiter)	
24 Wissenschaftler (4 pro Spielerfarbe und 4 graue Leiharbeiter)	
24 Ingenieure (4 pro Spielerfarbe und 4 graue Leiharbeiter)	

Was ist "Yellowcake"?

Unbehandeltes Uranerz wird wegen der gelblichen Färbung des konzentrierten Uranpulvers, das daraus gewonnen wird, oft auch als "Yellowcake" (englisch "gelber Kuchen") bezeichnet. Im Spiel musst du Yellowcake in Form der gelben Würfel sammeln und dann zu Brennstoffen verarbeiten, die du für deine Bomben benötigst.

SPIELVORBEREITUNG

1. Vorbereitung Spielplan und allgemeiner Vorrat

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler setzt je einen Marker seiner Farbe auf das unterste Feld der Plutonium-, Uran- und Spionageleiste.

Je 1\$ wird auf den zwei runden Anreizfeldern neben dem Gebäudemarkt und dem grünen Wirtschaftsbereich platziert.

Neben dem Spielplan wird ein allgemeiner Vorrat mit dem folgenden Material gebildet:

- | | |
|--|-------------------------|
| - 50 Gebäudekarten | - 30 Bombenkarten |
| - 10 Plättchen "Verladene Bombe" | - 10 Schadensplättchen |
| - 45 Geldmünzen | - 40 Yellowcake-Würfel |
| - 4 Ingenieure von jeder Spielerfarbe | - 12 graue Leiharbeiter |
| - 4 Wissenschaftler von jeder Spielerfarbe | |

Die Atomtestplättchen werden nach Wert sortiert. Je nach Anzahl der Spieler werden nur einige dieser Plättchen benötigt. Die Spieleranzahl wird auf der Plättchenrückseite angezeigt:

Bei **2 Spielern** werden **"0"** und **"6"** genutzt.

Bei **3 Spielern** werden **"0"**, **"4"** und **"8"** genutzt.

Bei **4 Spielern** werden **"0"**, **"2"**, **"4"** und **"6"** genutzt.

Bei **5 Spielern** werden **alle 5 Plättchen** genutzt.

Die Atomtestplättchen kommen ebenfalls in den allgemeinen Vorrat, nicht benötigte zurück in die Schachtel.

2. Vorbereitung Gebäudemarkt

Der Gebäudemarkt auf dem Spielplan enthält die Gebäude, die die Spieler errichten können. Die 6 Startgebäude (mit unterschiedlicher Rückseite) werden gemischt und dann offen auf den ersten 6 Feldern des Gebäudemarktes ausgelegt (angefangen mit dem 2\$-Feld). Die 44 regulären Gebäude werden ebenfalls gemischt, und die oberste Karte wird offen auf das 20\$-Feld gelegt. Die übrigen Karten kommen als verdeckter Stapel zurück in den allgemeinen Vorrat.

3. Vorbereitung Bombenkarten

Die 30 Bombenkarten werden gemischt. Dann wird eine Karte mehr aufgedeckt als Spieler teilnehmen (also z.B. 4 Karten im Spiel zu dritt) und neben dem allgemeinen Vorrat platziert. Diese Karten stellen die Bomben dar, die im Moment entwickelt werden können. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel zurück in den allgemeinen Vorrat.

4. Vorbereitung Spielervorräte

Jeder Spieler wählt eine Farbe und platziert die dazugehörige Auslage vor sich. Es ist wichtig, dass alle Spieler die gegnerischen Auslagen während des Spiels einsehen und erreichen können. Jeder Spieler nimmt außerdem:

- 4 Hilfsarbeiter in seiner Farbe
- 10\$ in Münzen
- 2 Marker in seiner Farbe (platziert auf dem Feld 1 der Jäger- und der Bomberleiste)

Die Hilfsarbeiter und das Geld kommen in den persönlichen Vorrat des Spielers. Nur er kann über diese Ressourcen verfügen. **Optional:** Die Länderkarten werden gemischt und jedem Spieler zufällig eine zugeteilt. Die Länderkarte wird auf einem der Gebäudfelder der eigenen Auslage platziert.

5. Startbonus

Ein Startspieler wird zufällig ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. In Abhängigkeit der Startposition erhält jeder Spieler folgendes Material aus dem allgemeinen Vorrat:

Spieler 1 erhält keinen Bonus.

Spieler 2 erhält 2\$.

Spieler 3 erhält 4\$.

Spieler 4 erhält 2\$ und nach seiner Wahl 1 Wissenschaftler oder 1 Ingenieur seiner Farbe

Spieler 5 erhält 4\$ und nach seiner Wahl 1 Wissenschaftler oder 1 Ingenieur seiner Farbe

SPIELABLAUF

The Manhattan Project verläuft in Runden. Gespielt wird beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn. Dies wird so lange fortgesetzt, bis jemand die erforderliche Punktzahl für den Sieg erreicht.

In seinem Zug kann ein Spieler genau eine dieser zwei Aktionen ausführen:

Arbeiter einsetzen oder

Arbeiter zurückholen

Wichtig: Wenn der Spieler keine Arbeiter mehr in seinem persönlichen Vorrat hat, muss er die Aktion "Arbeiter zurückholen" wählen.

Arbeiter einsetzen

Bei dieser Aktion müssen die beiden folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

Schritt 1: Der Spieler darf einen Arbeiter auf dem Spielplan einsetzen, dann

Schritt 2: Der Spieler darf eine beliebige Anzahl Arbeiter auf Gebäuden in seiner persönlichen Auslage einsetzen.

Beide Schritte sind optional, aber ein Spieler *muss* während seines Zuges *wenigstens einen* Arbeiter platzieren. Einzelheiten werden in "Einsetzen von Arbeitern" beschrieben.

Wenn ein Arbeiter auf dem Spielplan oder einem Gebäude eingesetzt wird, kann er sofort die dazugehörige Aktion durchführen (siehe "Arbeiteraktionen"). Zusätzlich kann ein Spieler jederzeit während seines Zuges eine beliebige Anzahl von Bombenaktionen (siehe "Bombenaktionen") durchführen.

Arbeiter zurückholen

Bei dieser Aktion müssen die drei folgenden Schritte in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

Schritt 1: Der Spieler holt alle permanenten eigenen Arbeiter vom Spielplan und den persönlichen Auslagen in den eigenen Vorrat zurück. Arbeiter im allgemeinen Vorrat werden hiervon nicht berührt.

Schritt 2: Alle Arbeiter auf eigenen Gebäuden, Bomben und Atomtestplättchen kehren in die entsprechenden Vorräte zurück. Leiharbeiter kommen in den allgemeinen Vorrat, permanente Arbeiter in den persönlichen Vorrat ihres Besitzers.

Schritt 3: Der Spieler legt alle Leiharbeiter auf dem Spielplan und in seinem persönlichen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat.

Anmerkung: Am Ende des Zuges sollten sich keine Arbeiter mehr auf den Gebäuden, Bomben und Atomtestplättchen des Spielers befinden. Alle 12 permanenten eigenen Arbeiter sollten entweder im persönlichen oder im allgemeinen Vorrat sein, und es sollten sich keine Leiharbeiter mehr auf dem Spielplan oder im persönlichen Vorrat des Spielers aufhalten. Es muss bei dieser Aktion mindestens ein eigener permanenter Arbeiter zurückgerufen werden.

EINSETZEN VON ARBEITERN

Es gibt drei Arten von Arbeitern: Hilfsarbeiter, Ingenieure und Wissenschaftler. Alle werden in gleicher Weise genutzt, indem sie auf Arbeiterfeldern auf dem Spielplan oder auf Gebäuden eingesetzt werden. Wenn ein Arbeiter eingesetzt wird, kann er sofort eine Arbeiteraktion ausführen (siehe "Arbeiteraktionen").

Arbeiter können dauerhaft (in Spielerfarbe) oder temporäre Leiharbeiter (grau) sein. Eine Spieler kann in seinem Zug sowohl permanente als auch Leiharbeiter nutzen. Beide haben exakt die gleichen Auswirkungen, wenn sie auf dem Plan oder auf Gebäuden eingesetzt werden, und können auch kombiniert werden.

Arbeiter auf dem Spielplan einsetzen

Der Spielplan ist in verschiedene Bereiche aufgeteilt, die unterschiedliche Aktivitäten repräsentieren, denen sich die Arbeiter widmen können. In jedem Bereich gibt es ein oder mehrere Arbeiterfelder.

In seinem Zug darf ein Spieler einen Arbeiter auf einem Arbeiterfeld auf dem Spielplan einsetzen. Auf jedem Arbeiterfeld kann immer nur ein Arbeiter stehen (**Ausnahmen:** Auf dem Baufeld können beliebig viele Arbeiter stehen, auf dem Bombenentwicklungsfeld genau 2). Es kann kein Arbeiter auf einem schon besetzten Feld eingesetzt werden (**Ausnahme:** das Baufeld).

Arbeiter auf Gebäudekarten einsetzen

Jede Gebäudekarte bietet Platz für einen, zwei oder drei Arbeiter. Dies ist auf der Karte angegeben. Wenn Arbeiter auf einem Gebäude eingesetzt werden, muss *genau* diese geforderte Anzahl dort platziert werden.

Arbeiter können niemals auf einem Gebäude eingesetzt werden, auf dem sich schon Arbeiter befinden.

In seinem Zug kann ein Spieler Arbeiter auf beliebig vielen Gebäuden platzieren. Arbeiter können nur auf eigenen Gebäuden eingesetzt werden (Ausnahme: In Schritt 1 seines Zuges hat der Spieler die Spionage-Aktion genutzt, siehe "Arbeiteraktionen").

Während des Spiels kann es passieren, dass Gebäude durch Luftschläge beschädigt werden. Auf solchen beschädigten Gebäuden dürfen keine Arbeiter eingesetzt werden.

Nutzungsbeschränkungen

Einige Arbeiterfelder auf dem Spielplan geben Bedingungen vor, die erfüllt werden müssen, um einen Arbeiter auf dem Feld einsetzen zu dürfen. Diese Bedingungen sind am oberen Rand jedes Feldes angegeben.

Wenn ein Arbeiterfeld einen Wissenschaftler oder Ingenieur zeigt, kann nur diese Art von Arbeiter dort eingesetzt werden. Auf Feldern, die kein Arbeitersymbol zeigen, kann jede Sorte Arbeiter eingesetzt werden.

Bei Gebäuden gibt es ebenfalls solche Nutzungsbeschränkungen. Sie werden oben auf der Gebäudekarte angezeigt. Wenn ein Gebäude das Symbol "Beliebiger Arbeiter" zeigt, darf dort jeder Arbeiter eingesetzt werden. Wenn mehrere Symbole "Beliebiger Arbeiter" vorhanden sind, können diese durch beliebige Kombinationen von Arbeitern befriedigt werden, sofern die Anzahl übereinstimmt.

Wenn ein Gebäude einen Ingenieur oder Wissenschaftler zeigt, kann nur diese Sorte Arbeiter dort eingesetzt werden. Natürlich muss die Zahl der platzierten Arbeiter wieder zu den oben auf der Karte gezeigten Symbolen passen.

ARBEITERAKTIONEN

Wenn ein Spieler Arbeiter auf einem Gebäude oder Arbeiterfeld einsetzt, darf er sofort die zugehörige Arbeiteraktion ausführen. Er ist aber nicht dazu verpflichtet. Er darf Arbeiter auch nur einsetzen, ohne die Aktion zu nutzen (oder auch, wenn die Aktion nicht ausgeführt werden kann, weil z.B. keine Leiharbeiter mehr im allgemeinen Vorrat sind), um das entsprechende Feld zu blockieren. Er muss aber dennoch alle Bedingungen erfüllen, die für das Einsetzen erforderlich sind (einschließlich der Abgabe von Ressourcen).

Wichtig: Sowohl Geld als auch Yellowcake sind unbegrenzt verfügbare Ressourcen. Wenn im allgemeinen Vorrat keine Münzen oder Würfel mehr vorhanden sind, kann stattdessen einfach passender Ersatz genutzt werden. Andere Ressourcen wie Brennstoffe oder Flugzeuge sind durch die Werte auf den jeweiligen Leisten begrenzt. Arbeiter (sowohl permanente als auch Leiharbeiter) sind nur in der Menge verfügbar, die dem Spiel beiliegt. Eine Arbeiteraktion kann auch ausgeführt werden, wenn der Spieler nur einen Teil der dadurch gewonnenen Ressourcen ausgezahlt bekommen kann - er erhält dann die Ressourcen, die noch im Vorrat sind bzw. bewegt seinen Marker auf der entsprechenden Leiste ganz nach oben.

Arbeiteraktionen auf dem Spielplan

Wenn ein Spieler Arbeiter auf einem Arbeiterfeld auf dem Spielplan einsetzt, kann er die Aktion(en) durchführen, die unten auf dem Feld abgebildet sind. Oft generiert eine solche Aktion Ressourcen oder Arbeiter. Andere Felder erlauben den Bau von Gebäuden, die Entwicklung von Bomben oder ermöglichen Angriffe auf die Mitspieler.

Einige Felder zeigen zusätzlich eine zweite Aktion über dem jeweiligen Feld. Dies zeigt einen Bonus, den *alle anderen* Spieler erhalten, wenn ein Spieler Arbeiter auf dem Feld einsetzt. Sie erhalten den Bonus sogar dann, wenn der Spieler die Aktion, die unten im Feld abgebildet ist, gar nicht ausführt.

Bauen: Oben auf dem Spielplan befindet sich der Gebäudemarkt. Hier liegen die sieben Gebäude aus, die von den Spielern gekauft werden können. Nur diese Gebäude können gebaut werden.

Ein Spieler kann einen Arbeiter beliebiger Art auf dem Baufeld einsetzen, um ein Gebäude zu bauen. Er muss dann den Preis zahlen, der unter der Karte abgebildet ist, die er kaufen möchte. Wenn ein Ingenieur auf dem Baufeld eingesetzt wird, kann der Spieler eines der beiden günstigsten Gebäude (auf dem 2\$- oder 3\$-Feld) kostenlos bauen.

Der Spieler nimmt die Gebäudekarte und legt sie in seiner persönlichen Auslage ab. Die Anzahl an Gebäuden, die ein Spieler bauen kann, ist nicht durch die Felder seiner persönlichen Auslage begrenzt. Weitere Gebäude werden einfach daneben abgelegt.

Nachdem der Spieler die Karte genommen hat, rutschen die verbleibenden Karten im Markt nach links auf. Dann wird die oberste Karte vom Gebäudestapel aufgedeckt und auf dem 20\$-Feld ausgelegt. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird der Markt nicht mehr aufgefüllt.

Wenn der Spieler eines der drei teuersten Gebäude (am rechten Ende des Marktes) kauft, wird die 1\$-Münze aus dem runden Anreizfeld in den Anreizstapel neben dem günstigsten Gebäude verschoben und eine neue 1\$-Münze aus dem allgemeinen Vorrat auf dem Anreizfeld platziert. Der Anreizstapel kann unbegrenzt anwachsen, aber auf dem Anreizfeld muss immer genau 1\$ liegen.

Wenn der Spieler das günstigste Gebäude (aus dem 2\$-Feld) baut, bekommt er zusätzlich das *gesamte* Geld aus dem Anreizstapel in seinen persönlichen Vorrat. Diese Geld kann nicht genutzt werden, um für das Gebäude zu zahlen (der Spieler muss also vorher schon 2\$ besitzen oder einen Ingenieur auf dem Baufeld einsetzen).

Wichtig: Anders als bei den anderen Arbeiterfeldern können auf dem Baufeld unbegrenzt viele Arbeiter stehen. Ein Spieler kann hier also auch dann einen Arbeiter einsetzen, wenn das Feld schon besetzt ist.

Wirtschaftsfelder produzieren Geld: Wenn ein Arbeiter auf einem der grünen Wirtschaftsfelder eingesetzt wird, erhält der Spieler den angezeigten Geldbetrag aus dem allgemeinen Vorrat. Für das linke Feld müssen 3 Yellowcake gezahlt werden. Beim mittleren Feld werden zusätzlich 2\$ an alle anderen Spielern ausgezahlt. Das rechte Feld kann nur mit einem Ingenieur oder Wissenschaftler genutzt werden.

Wenn ein Spieler einen Arbeiter auf einem Wirtschaftsfeld einsetzt, wird außerdem die 1\$-Münze aus dem Anreizfeld auf den Anreizstapel verschoben und eine neue 1\$-Münze aus dem Vorrat auf dem Anreizfeld platziert.

Flugzeugbaufelder produzieren Jäger oder Bomber: Wenn ein Spieler einen Arbeiter auf einem der grünen Flugzeugbaufelder einsetzt, erhält er die abgebildeten Flugzeuge (die Anzeige auf der zugehörigen Leiste seiner Auslage wird entsprechend angepasst). Das linke Feld produziert 2 Jäger, das rechte 2 Bomber. Ein Spieler kann zu einem Zeitpunkt maximal 10 Jäger und 10 Bomber besitzen wie durch die Leisten vorgegeben.

Abbaufelder produzieren Yellowcake: Wenn ein Spieler Arbeiter auf einem der gelben Abbaufelder einsetzt, erhält er den abgebildeten Yellowcake. Das linke Feld erfordert die Zahlung von 5\$. Beim mittleren Feld erhält zusätzlich jeder andere Spieler 1 Yellowcake. Das rechte Feld kann nur von einem Ingenieur besetzt werden.

Ausbildungsfelder produzieren Arbeiter: Wenn ein Spieler Arbeiter auf einem der violetten Ausbildungsfelder einsetzt, erhält er die abgebildeten Arbeiter. Das linke Feld produziert 2 Hilfsarbeiter, das zweite Feld einen Ingenieur und das dritte einen Wissenschaftler. Das rechte Feld erzeugt einen Ingenieur oder einen Wissenschaftler, kostet aber 3\$.

Der Spieler nimmt die Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat. Er kann dabei beliebig aus permanenten und Leiharbeitern wählen (sofern verfügbar).

Das Reaktorfeld produziert Plutonium: Auf diesem Feld muss der Spieler einen Wissenschaftler einsetzen und 2 Yellowcake in den allgemeinen Vorrat zahlen. Er erhöht dann die Anzeige auf seiner Plutoniumleiste um ein Feld. Ein Spieler kann nie mehr als 8 Einheiten Plutonium besitzen.

Das Anreicherungsfeld produziert Uran: Auf diesem Feld muss der Spieler einen Wissenschaftler einsetzen und 2 Yellowcake sowie 3\$ in den allgemeinen Vorrat zahlen. Er erhöht dann die Anzeige auf seiner Uranleiste um ein Feld. Ein Spieler kann nie mehr als 8 Einheiten angereichertes Uran besitzen.

Luftangriffsfelder erlauben Angriffe auf die Mitspieler: Wenn ein Spieler einen Arbeiter auf dem orangefarbenen Luftangriffsfeld einsetzt, kann er Luftschläge gegen die Mitspieler starten. Die Anzahl der möglichen Luftangriffe wird dabei nur durch die Anzahl der Flugzeuge des Angreifers begrenzt. Die beiden Luftangriffsfelder unterscheiden sich nicht.

Die Luftangriffe können sich jeweils gegen denselben oder gegen unterschiedliche Mitspieler richten. Es gibt zwei Arten von Luftangriffen:

Jägerangriff: Der Spieler gibt einen Jäger ab, um ein gegnerisches Flugzeug (Jäger oder Bomber) zu zerstören. Er reduziert seine Jägerleiste um 1 und wählt einen Mitspieler, der seine Jäger oder Bomber um 1 reduzieren muss (nach Wahl des Angreifers).

Bombenangriff: Der Spieler gibt einen Bomber ab, um ein gegnerisches Gebäude zu beschädigen. Ein Bombenangriff kann nur geflogen werden, wenn der angegriffene Spieler keine Jäger zur Verteidigung besitzt. Der angreifende Spieler reduziert seine Bomberleiste um 1 und legt ein Schadensplättchen (mit der "1" nach oben) auf das beschädigte Gebäude (oder dreht ein schon auf dem Gebäude liegendes Plättchen auf die "2"). Schadensplättchen sind nicht begrenzt, und es können beliebig viele Plättchen auf einem Gebäude liegen. Wenn der Vorrat leer ist, wird passender Ersatz genutzt.

Auswirkungen von Beschädigungen: Beschädigte Gebäude können von keinem Spieler genutzt werden. Dort können keine Arbeiter eingesetzt werden. Arbeiter, die sich bereits in dem Gebäude aufhielten, haben die Luftangriffssirenen gehört und sich in die unterirdischen Luftschutzbunker geflüchtet. Sie können deshalb normal zurückgeholt werden.

Das Reparaturfeld erlaubt die Reparatur beschädigter Gebäude: Wenn ein Spieler einen Arbeiter auf dem weißen Reparaturfeld einsetzt, muss er 5\$ bezahlen. Er darf dann bis zu 3 Schadenspunkte von einem oder mehreren Gebäuden entfernen (indem er Plättchen entsprechend entfernt oder umdreht). Schadensplättchen werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Es entstehen ihm keine weiteren Kosten.

Nachdem der Spieler seine Reparaturen beendet hat, dürfen die Mitspieler in Spielreihenfolge ebenfalls ihre Gebäude reparieren. Der erste entfernte

Schadenspunkt kostet einen Spieler hierbei 2\$, der zweite 3\$ und der dritte 5\$ (wenn ein Spieler also 3 Schadenspunkte reparieren möchte, muss er insgesamt 10\$ bezahlen). Jeder Spieler darf bis zu 3 Schadenspunkte entfernen.

Das Bombenentwicklungsfeld erlaubt das Aufnehmen von Bombenkarten: Der Spieler muss einen Ingenieur und einen Wissenschaftler auf dem Feld einsetzen, um Bomben zu entwickeln (dies ist der einzige Fall, in dem in einem Zug mehr als ein Arbeiter auf dem Spielplan eingesetzt werden darf). Wenn hier Arbeiter eingesetzt werden, erhalten alle Spieler Bombenkarten. Nur die offen ausliegenden Bombenkarten im allgemeinen Vorrat sind verfügbar.

Bomben werden nach dem folgenden Verfahren entwickelt:

1. Der auslösende Spieler nimmt alle offen ausliegenden Bombenkarten auf, darf sie aber nicht mit Karten, die er bereits auf der Hand hat, vermischen.
2. Er wählt verdeckt eine der Karten aus und nimmt sie auf seine Hand.
3. Er reicht die übrigen Bombenkarten an den nächsten Spieler zu seiner Linken weiter.
4. Reihum wählt jeder Spieler verdeckt eine der Karten aus und gibt den Rest an den nächsten Spieler weiter.
5. Die letzte Karte kehrt zum auslösenden Spieler zurück, der sie auf seine Hand nimmt (er erhält also insgesamt zwei Bombenkarten).
6. Das Angebot der offen ausliegenden Bombenkarten im allgemeinen Vorrat wird wieder aufgefüllt. Es liegt immer eine Karte mehr aus als Spieler teilnehmen (also vier Bombenkarten im Spiel zu dritt usw.). Wenn nicht mehr ausreichend viele Bombenkarten im Stapel liegen, werden gar keine neuen Karten aufgedeckt. Das Feld Bombenentwicklung ist dann für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar.

Das Spionagefeld erlaubt das Anwerben von Spionen und das Nutzen gegnerischer Gebäude: Wenn ein Spieler hier einen Arbeiter einsetzt, muss er 3\$ in den allgemeinen Vorrat zahlen. Er bewegt seinen Marker auf der Spionageleiste auf dem Spielplan ein Feld nach oben. Ein Spieler kann nicht über mehr als 8 Spione verfügen.

In Schritt 2 dieses Zuges darf der Spieler Arbeiter auch in gegnerischen Gebäuden einsetzen. Seine Arbeiter führen die entsprechenden Aktionen so durch, als wären es eigene Gebäude. Der Spieler darf maximal so viele gegnerische Gebäude nutzen, wie er Spione besitzt.

Wichtig: Einmal angeworbene Spione stehen dem Spieler bis zum Spielende zur Verfügung. Er kann aber deswegen nicht jede Runde Arbeiter in gegnerischen Gebäuden einsetzen! Dies ist nur in dem Zug möglich, in dem er auch einen Arbeiter auf dem Spionagefeld eingesetzt hat.

Arbeiteraktionen in Gebäuden

Alle Gebäude produzieren irgendeine Art von Ressourcen oder Arbeiter. Die Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen (mit Arbeitern und Ressourcen), sind oben auf der Karte abgebildet. Die Ressourcen, die der Spieler erhält, sind unten auf der Karte abgebildet. Die produzierten Einheiten werden immer aus dem allgemeinen Vorrat genommen oder auf der entsprechenden Leiste abgetragen. Es gibt fünf verschiedene Arten von Gebäuden: Minen, Fabriken, Universitäten, Reaktoren und Anreicherungsanlagen. Von jeder Sorte gibt es 10 Gebäude.

Minen produzieren Yellowcake: Wenn ein Spieler Arbeiter auf einer gelben Mine einsetzt, erhält er die gezeigte Menge an Yellowcake aus dem Vorrat.

Fabriken produzieren Geld und/oder Flugzeuge: Wenn ein Spieler Arbeiter auf einer grünen Fabrik einsetzt, erhält er (wo zutreffend) das Geld aus dem Vorrat. Er erhöht außerdem seinen Vorrat an Jägern und/oder Bombern auf den entsprechenden Leisten seiner persönlichen Auslage um die angegebene Anzahl (wo zutreffend). Wenn eine Fabrikkarte unterschiedliche Ressourcen durch einen Schrägstrich (/) getrennt aufweist, kann der Spieler wählen, ob er die Ressourcen vor oder nach dem Schrägstrich bekommen möchte (nicht beide).

Wie durch die Leisten vorgegeben kann ein Spieler nie mehr als 10 Jäger und 10 Bomber besitzen.

Universitäten produzieren Arbeiter: Wenn ein Spieler Arbeiter auf einer violetten Universitätskarte einsetzt, nimmt er sich die unten auf der Karte angezeigten Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat. Er kann diese Arbeiter sofort einsetzen.

Der Spieler kann eine beliebige Kombination von permanenten Arbeitern der eigenen Farbe und Leiharbeitern wählen (sofern verfügbar). Wenn eine Universitätskarte unterschiedliche Arbeiter durch einen Schrägstrich (/) getrennt aufweist, kann der Spieler wählen, ob er die Arbeiter vor oder nach dem Schrägstrich bekommen möchte (nicht beide).

Anreicherungsanlagen produzieren angereichertes Uran: Wenn ein Spieler Arbeiter auf einer roten Anreicherungsanlage einsetzt und das geforderte Geld und den notwendigen Yellowcake an den allgemeinen Vorrat bezahlt, erhöht er den Bestand auf seiner Uranleiste auf dem Spielplan um die angegebene Menge.

Ein Spieler kann zu keinem Zeitpunkt mehr als 8 Einheiten angereichertes Uran besitzen. Er muss eine Bombe bauen (oder einen Reaktor nutzen), um die eingelagerte Menge wieder zu reduzieren.

Reaktoren produzieren Plutonium: Wenn ein Spieler Arbeiter auf einer blauen Reaktorkarte einsetzt und Yellowcake oder Uran in der geforderten Menge zahlt, erhöht er den Bestand auf seiner Plutoniumleiste auf dem Spielplan um die angegebene Menge.

Einige Reaktoren zeigen angereichertes Uran neben dem Yellowcake, getrennt durch einen Schrägstrich (/). Wenn der Spieler einen solchen Reaktor nutzt, kann er sich aussuchen, ob er den Yellowcake oder das Uran abgeben möchte.

Ein Spieler kann zu keinem Zeitpunkt mehr als 8 Einheiten Plutonium besitzen. Er muss eine Bombe bauen, um die eingelagerte Menge wieder zu reduzieren.

BOMBENAKTIONEN

Wenn ein Spieler in seinem Zug die Aktion "Arbeiter einsetzen" wählt, setzt er seine Arbeiter ein und führt die entsprechenden Arbeiteraktionen durch. Zusätzlich kann er eine beliebige Anzahl von Bombenaktionen ausführen. Bombenaktionen können jederzeit während des eigenen Zuges genutzt werden, wenn der Spieler die notwendigen Ressourcen besitzt. Es gibt drei Arten von Bombenaktionen:

- 1. Bauen**
- 2. Testen**
- 3. Verladen**

Wichtig: Bombenaktionen sind die einzige Möglichkeit Siegpunkte zu erhalten! Das Spiel wird letztendlich durch eine Bombenaktion beendet und entschieden werden.

Bombenaktion 1: Eine Bombe bauen

Durch den Bau von Bomben werden die meisten Siegpunkte erzielt. Um eine Bombe herzustellen, benötigt der Spieler eine Bombenkarte auf der Hand, die notwendigen Arbeiter im eigenen Vorrat und ausreichend Brennstoff der geforderten Sorte auf dem Spielplan. Die jeweiligen Voraussetzungen sind auf der Bombenkarte abgebildet.

Der Spieler legt die Bombenkarte offen neben seiner persönlichen Auslage aus. Er setzt die erforderlichen Arbeiter auf die Karte und reduziert seinen Bestand an

dem benötigten Brennstoff (Uran oder Plutonium) um die angegebene Menge. Wenn er diese Kosten bezahlt hat, ist der Bombe fertig, und der Spieler erhält die auf der Karte angegebenen Siegpunkte.

Auf Plutoniumbomben (blaue Karten) sind zwei verschiedene Punktwerte abgedruckt. Die niedrigere Zahl gibt die Anzahl Punkte an, die der Spieler erhält, wenn er noch keinen Atomtest durchgeführt hat. Wenn ein Test durchgeführt wurde (siehe weiter unten), erhält der Spieler die höhere Punktzahl für *alle* Plutoniumbomben, die er baut (dies gilt auch für bereits vor dem Test fertig gestellte Bomben).

Bombenaktion 2: Atomtest

Plutoniumbomben sind wesentlich komplexer als Bomben mit angereichertem Uran. Ohne dass eine solche Bombe ausgelöst wurde, wissen die Spieler gar nicht, wozu sie eigentlich fähig ist! Um den vollen Punktwert für eine Plutoniumbombe zu erhalten, muss deshalb ein Testlauf durchgeführt werden. Für diesen Test kann eine beliebige Plutoniumbombe genutzt werden, die der Spieler bereits gebaut hat. Er darf sogar eine Bombe testen, die er im gleichen Zug erst gebaut hat. Jeder Spieler darf aber nur eine Bombe im ganzen Spiel testen.

Wenn eine Bombe getestet wird, wird sie verdeckt unter den Stapel der Bombenkarten geschoben (sie wurde gezündet, also besitzt der Spieler sie nicht mehr). Dann nimmt der Spieler das Atomtestplättchen mit dem höchsten Wert aus dem allgemeinen Vorrat und legt es neben seine Auslage. Er erhält Siegpunkte in Höhe des Plättchenwertes (aber verliert die Punkte der gezündeten Bombe). Im weiteren Verlauf des Spiels erhält der Spieler für *alle* Plutoniumbomben in seinem Besitz den höheren Punktwert.

Wenn sich auf der Bombenkarte, die für den Test genutzt wurde, Arbeiter befinden, platziert der Spieler sie auf dem Atomtestplättchen. Wenn dort ein Plättchen "Verladene Bombe" liegt, kommt dieses zurück in den allgemeinen Vorrat. Der Spieler verliert die 5 Punkte für die verladene Bombe.

Bombenaktion 3: Bomben verladen

Eine Atombombe zu besitzen ist eine Sache, aber sie auch einsetzen zu können eine ganz andere. Um eine Bombe wirklich für den Einsatz vorzubereiten, muss sie auf einen Bomber verladen werden, damit sie von den Streitkräften des Landes genutzt werden kann. Der Spieler erhält dafür 5 Siegpunkte.

Um eine Bombe zu verladen, muss der Spieler die Verladekosten auf der Bombenkarte bezahlen und seinen Vorrat an Bombern auf dem Spielplan um 1 reduzieren - dieser Bomber kann nicht mehr für konventionelle Luftschläge

genutzt werden. Der Spieler nimmt ein Plättchen "Verladene Bombe" aus dem allgemeinen Vorrat und platziert es auf der Bombe. Jede Bombe kann nur einmal verladen werden.

Die Plättchen "Verladene Bombe" sind nicht begrenzt. Wenn sie ausgehen, kann ein passender Ersatz verwendet werden.

SPIELENDENDE

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die zu Beginn der Partie festgelegte Anzahl Siegpunkte erreicht:

2 Spieler: 70 Punkte

3 Spieler: 60 Punkte

4 Spieler: 50 Punkte

5 Spieler: 40 Punkte

Der Spieler, der diese Marke zuerst erreicht, macht sein Land zur neuen Supermacht und gewinnt das Spiel!