

# NUKLEAR®

## Spelregels

### Doel van het spel

- De "voorstander" van kernenergie gaat proberen een zo groot mogelijk aantal grijze kerncentrales (KCs) te veroveren, om ze te vervangen door gele KCs, die dan altijd blijven staan.
- De "tegenstander" probeert zoveel mogelijk grijze KCs te veroveren, om ze te vervangen door een groene boom.
- De speler, die de laatste grijze KC verovert, mag ze, hetzij door twee gele KCs, hetzij door twee boompjes vervangen.
- Wie de meeste grijze KCs vervangen heeft, is de winnaar.

### Inhoud van de doos

- 7 groene boompjes, 2 groene hindernissen, 2 groene lopers en 3 grijze KCs, dit alles voor speler A, tegenstander van het gebruik van kernenergie.
- 7 gele KCs, 2 gele hindernissen, 2 gele lopers en 3 grijze KCs voor speler B, voorstander.
- 1 grijze KC blijft over voor de speler die bij het begin van het spel met de teerling het kleinste aantal ogen gooit.
- 1 spelbord.
- 1 teerling voor elke speler.

### Begin van het spel

- Elke speler plaatst afwisselend een grijze KC in de gele kernzone binnen de cirkel. Deze mogen niet naast elkaar geplaatst worden.
- Geen KCs plaatsen in de groene of blauwe zone !
- Nu worden afwisselend de lopers geplaatst aan de buitenkant van de groene zone ; eens de positie gekozen, mag men die niet meer wijzigen tot het spel begint.
- Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen, nadat de tegenstrever de 7e grijze KC binnen de kernzone geplaatst heeft.

### Verloop van het spel

- De lopers bewegen zich op het spelbord volgens de aangegeven lijnen zowel vooruit, achteruit of zijwaarts.
- De ene loper kan de andere inhalen en van het spelbord doen verdwijnen door het passende aantal ogen te gooien. De gewipte loper moet opnieuw starten op de buitenrand van de groene zone en mag onmiddellijk gooien.
- Twee lopers tegelijkertijd verzetten mag niet.
- Over zijn eigen loper of over die van de tegenstander springen mag ook niet.
- Op de buitenlijn van de groene zone mogen de spelers grote sprongen maken, ten einde snel aan de andere kant van het spelbord te komen.
- Wanneer een speler oordeelt dat hij de weg van de tegenstrever moet versperren, kan hij dit doen door een hindernis van zijn kleur te plaatsen juist voor, achter of opzij van zijn tegenstrever, maar alleen in de blauwe zone.
- De speler die een hindernis wil plaatsen, mag eerst de teerling werpen en daarna overwegen wat voor hem het belangrijkste is. Plaatst hij toch de hindernis, vervallen de geworpen ogen en gooit de tegenspeler.
- Eens de hindernis geplaatst, blijft deze staan tot het einde van het spel.
- Elke speler kan en mag de hindernis die hijzelf geplaatst heeft, voorbijsteken. Deze wordt dan ook bijgeteld.
- Een speler kan een hindernis voor of achter een andere hindernis plaatsen.

### Het veroveren van de grijze kerncentrales

- Dit gebeurt door de lopers met het passende aantal geworpen ogen.
- Na de verovering van een KC, wordt deze onmiddellijk vervangen door een andere (gele) of door een boompje.  
De speler plaatst zijn loper op de buitenste lijn van de groene zone en mag opnieuw gooien.
- Een KC of een boom kan men niet voorbijgaan.
- Een KC die onbereikbaar wordt omdat ze ingesloten is, valt weg.
- De speler, die de laatste kerncentrale buitmaakte, mag nog een tweede vervanging doen.