

Geschichte: Wie überall auf dieser Erde wollte auch die Regierung von Utopia ein eigenes Atomkraftwerk haben, um endlich zur Atomwaffenmacht aufsteigen zu können. Das dabei auch Atom Müll produziert wird, haben sie scheinbar vergessen. Der muss aber jetzt untergebracht werden, daher ist ein Crossaufgebot an Polizei aktiviert worden, um neue Lagerorte zu finden und den Müll dort unterzubringen. Aber auch die Bevölkerung von Utopia hat sich gegen den Atom Müll und die Politik der Herrschenden organisiert.

Amm Atomia

Castor Transport in Utopia

Dieses Spielfeld nachbauen mit drehbarem Zeiger ... oder als Würfel mit den sechs Symbolen fertigen

Dieses Spielfeld nachbauen mit drehbarem Zeiger ... oder als Würfel mit den sechs Symbolen fertigen



www.direct-action.de/vu

Aktionstipps, Beispiele,
Bert alte zu:
Fakes
Abnutzung
Kreativer Mitkanz
Sabotage
Antirepression
Straßentheater

www.aktionsversand.de/vu

Direct Action
Verfahren
Offene Räume
Bücher, CDs, T-Shirts & more
MITHOS
Dokumentation
Süßwaren

- 1 Zentrales Zwischenlager = kein Widerstandspunkt; 9 Lagerplätze
- 2 Widerstandscamp = 4 Widerstandspunkte; 4 Lagerplätze
- 3 Startort für Castorgegner; besetzt wenn mehr Polizisten als Castorgegner anwesend.
- 4 Feld = 1 Widerstandspunkt; 4 Lagerplätze
- 5 Burg = 5 Widerstandspunkte; 1 Lagerplatz
- 6 Spielplatz = 4 Widerstandspunkte; 2 Lagerplätze
- 7 Deponie = kein Widerstandspunkt; 2 Lagerplätze
- 8 Lokaler Widerstand = 3 Widerstandspunkte; 3 Lagerplätze; Startort für Castorgegner; besetzt wenn mehr Polizisten als Castorgegner anwesend.
- 9 Schule = 5 Widerstandspunkte; 3 Lagerplätze
- 10 Industriegebiet = 2 Widerstandspunkte; 3 Lagerplätze
- 11 Schrebergärten = 4 Widerstandspunkte; 4 Lagerplätze
- 12 Stadt = 6 Widerstandspunkte; 4 Lagerplätze
- 13 Hafen = 2 Widerstandspunkte; 5 Lagerplätze
- 14 Park = 3 Widerstandspunkte; 3 Lagerplätze
- 15 Bahnhof = 2 Widerstandspunkte; 3 Lagerplätze
- 16 Kirche = 5 Widerstandspunkte; 3 Lagerplätze
- 17 Gefängnis = 1 Widerstandspunkt + ein Gefangener kommt frei, wenn mindestens 1 Castorgegner gefangen ist; 3 Lagerplätze
- 18 Bauernhof = 2 Widerstandspunkte; 3 Lagerplätze
- 19 Wald = 1 Widerstandspunkt; 4 Lagerplätze
- 20 Friedhof = 4 Widerstandspunkte; 3 Lagerplätze
- 21 Atomkraftwerk = kein Widerstandspunkt; 1 Zwischenlagerplatz; besetzt, wenn mehr Castorgegner als Polizisten anwesend.
- 22 Dezentrales Zwischenlager = kein Widerstandspunkt; 15 Zwischenlagerplätze; Startpunkt für Polizisten; besetzt, wenn mehr Castorgegner als Polizisten anwesend.

Aufstellung
Zu Beginn befinden sich 6 Polizisten im Dezentralen Zwischenlager, 2 Polizisten auf dem Polizeifeld. 1 Castorgegner im Widerstandscamp und 2 auf dem Lokalen Widerstandsfeld.

Spielregeln
Es gibt zwei Parteien. Die eine Seite spielt die Polizei von Utopia, die andere den utopischen Castorwiderstand. Jede Runde dreht erst die Polizeiseite an dem Würfelrad und zieht dann. Dabei wird immer ein neuer Castor aus dem AKW ins Dezentrale Zwischenlager automatisch befördert. Danach dreht die Widerstandsseite an ihrem Rad und zieht. Erst jetzt ist die Runde beendet.

Strategien der Polizei
Die Polizeiseite muss versuchen so viele Castoren wie möglich in Utopia unterzubringen.

- Da die Polizei nur auf Befehl handelt können nur zwei Züge jede Runde ausgeführt werden = 2 Bewegungspunkte
- Auf Eisenbahnschienen, auf denen sich keine Castorgegner befinden, kann die Polizei zwei Schritte machen.
- Für jeden Bewegungspunkt dürfen beliebig viele Polizisten von einem Feld auf ein Feld anderes bewegt werden. Wenn sich die Polizei über die Schienen bewegt, dürfen Kollegen nach dem erstem Feld auf's zweite mitgenommen werden.
- Wenn auf einem Feld mehr als doppelt so viele Polizisten wie Castorgegner sind, kann die Polizei die Castorgegner ins Gefängnis sperren.
- Wenn auf einem Feld mindestens genauso viele Polizisten wie Castorgegner sind, kann die Polizei einen Weg auf ein anderes Feld versperren.
- Ein Castor braucht immer mindestens einen Polizisten, um bewegt werden zu können.

- Strategien der Castornixen**
Die Castorgegnerseite muss versuchen das so wenig Müll wie möglich produziert wird.
- Da die Castorgegner führungslos handeln darf jede Runde jede Figur ein Feld weit laufen.
 - Wenn das Atomkraftwerk besetzt wird, wird es abgeschaltet und das Spiel ist zu Ende.

- Allgemeine Regeln**
- Jede Bewegung darf nur von einem Feld zu einem anderen Feld führen, zu dem mehr als eine Punktberührung besteht.
 - Eine Besetzung ist immer erst dann erfolgt, wenn zu Beginn des Zuges des Besetzers das Feld die nötigen Bedingungen für eine Besetzung erfüllt.
 - Wenn das Dezentrale Zwischenlager und das Atomkraftwerk voll Atom Müll ist, wird das Spiel beendet.
 - Wenn das Gefängnis besetzt wird, kommen alle Gefangenen frei.
 - Die Castorgegner halten ein Feld für fahrenden Atom Müll so lange besetzt wie ein Castorgegner auf dem Feld ist.
 - Gefangene können nicht krank werden
 - Wenn beide Startpunkte für Widerständler besetzt sind, werden die Widerständler aus Widerstandspunkten auf einem Feld nach Wunsch der Polizei aktiviert.

- Besetzte Felder verlieren ihre Bedeutung (Aktionen im Zusammenhang mit diesen Felder können nicht durchgeführt werden).
 - Das Würfelrad muss sich mindestens um 360° gedreht haben, bevor das Ergebnis zählt. Alternativ kann ein Würfel verwendet werden, dessen sechs Seiten mit den Symbolen beklebt sind.
 - Im begründeten Zweifel, (Wenn das Würfelrad genau auf eine Trennlinie zeigt) wird erneut gedreht.
- Dieses Spiel gibt es auch als großen Tisch mit vielen Setzfiguren. Es kann bei Aktionen, auf Veranstaltungen, Kongressen und Camps eingesetzt werden. Zum Versand per Paket ist es aber zu groß. Anfragen wegen Ausleihe bitte an die Greenkids, Postfach 320119, 39040 Magdeburg, Tel. 0162/7868204, mail@gruenes-blatt.de. Auch Anregungen, Nachfragen und Kritiken zum Spiel sind dort erwünscht.