

MELTDOWN 2020

Voor 1-5 reddingswerkers Tijd: 40 minuten Leeftijd: 8-108



Een ramp in 2020 brengt kerncentrales in problemen. Je leidt een evacuatie-operatie om je mensen uit het rampgebied te halen. Red ze op tijd!

INHOUD

- 12 landschaptegels
- 20 personen in 5 kleuren
- 1 bus, auto en heliocopter in 5 kleuren
- 1 8-zijdige dobbelsteen
- 15 stralingschijven
- 1 fases-bord



VOORBEREIDING

Mix de 12 landschaptegels, plaats 3 tegels in het midden en de andere 9 er omheen (zie plaatje). De 2 vliegvelden mogen niet op naburige tegels liggen. Indien nodig, wissel je de vliegveldtegel met de '1' om met de laagst genummerde reactortegel waardoor de vliegveldtegels niet meer tegen elkaar liggen.

Elke reddingswerker neemt alle personen en de bus, auto en heliocopter van 1 kleur. (Vouw de 3 voertuigen, zie plaatje.)



Plaats je 3 voertuigen en 20 personen (staand!) in de gemarkeerde vakken.

De meest radioactieve reddingswerker krijgt de dobbelsteen en het fases-bord en is de startspeler voor de hele eerste dag. Plaats een stralingschijf op vak A op het fases-bord.



De 12 tegels zijn willekeurig geplaatst in een 'rond' landschap. De mensen van Geel, Oranje en Rood moeten gered worden.

DAGEN

Elke dag bewegen alle vervoermiddelen, de kerncentrales kunnen straling gaan lekken, een kerncentrale kan gerepareerd worden en mensen kunnen stralingsziekte oplopen. Voer dit uit in onderstaande volgorde:

A1 STRALING-UITBRAAK

De startspeler rolt de dobbelsteen. Gooi je een 8, dan gebeurt er niets. Gooi je een 1, 2, 3, 4, 5, 6 of 7: ALARM! Plaats een stralingschijf op de kerncentrale met dat nummer. De schijven geven aan welke kerncentrales straling lekken. Hoe meer schijven op een centrale, hoe verder de straling reikt. Uitzondering: De schijf op het fases-bord is de 15e (laatste!) stralingschijf om op een reactor te plaatsen. Zodra je deze schijf nodig hebt, plaats je iets anders op het fases-bord.



Een 6 op de dobbelsteen. Plaats dan een stralingschijf op centrale nummer 6.

A2 RIJ MET JE BUSJE

Alle spelers rijden hun bus. Eerst de startspeler, dan z'n linkerbuur en zo verder. De bus kan 2 vakken ver bewegen. Je kan niet door of naar een vak met een centrale. Je kan wel naar vakken met andere voertuigen, maar je kan niet eindigen in een vak met een voertuig van een andere speler. Behalve in de 2 vliegveldvakken, waar onbeperkt veel voertuigen kunnen staan. In elk vak kun je personen oppikken of afzetten (alleen je eigen kleur). Er kunnen maximaal 4 personen in de bus (exclusief de bestuurder).



De Oranje bus beweegt eerst 1 stap naar het vak met de oranje persoon en transporteert hem daarna 1 vak verder.

B1 NOG EEN STRALING-UITBRAAK



De startspeler rolt de dobbelsteen opnieuw. (De 8-zijdige dobbelsteen rolt niet erg. Rol het eerst in je handen om te voorkomen dat je weer hetzelfde nummer 'rolt'.) Nu gebeurt hetzelfde als bij de eerste dobbelworp, zie 'A1. Straling-uitbraak'.

B2 RIJ JE AUTO

Alle spelers rijden hun auto. Zie 'A2. Rij met je busje' voor de regels, maar de auto kan 3 vakken rijden en kan 3 personen transporteren.



De oranje auto beweegt 3 vakken. Door het vak met de gele bus, naar een vak met een oranje persoon en met hem naar het vak met de oranje bus en persoon. Tijdens de volgende dag kan de bus of auto de 2 personen verder transporteren.

C1 KERNCENTRALE-REPARATIE



De startspeler rolt de dobbelsteen weer. Dit keer bepaalt het nummer van welke centrale je 1 stralingschijf wegneemt. Als je 8 gooit, of een kerncentrale-nummer waar geen schijf ligt, gebeurt er niets.



Er is weer een 6 gegooit. Nu neem je de stralingschijf van kerncentrale 6 weg.

C2 Vlieg met je Helikopter

Alle spelers bewegen hun helikopter. Zie 'A2. Rij met je busje' voor de regels, maar de helikopter kan 4 velden ver bewegen en kan maar 2 personen transporteren.



De oranje heli beweegt 4 vakken ver, heeft eerst 1 passagier en pikt er nog 1 op. Voordat hij naar de derde persoon gaat, zet hij de 2 personen af om ze weg te houden van de lekkende kerncentrale 5. Let op: Je kan niet over een kerncentrale vliegen.

D STRALINGSZIEKTE



Personen bij een kerncentrale, op een afstand gelijk aan het aantal stralingschijven, krijgen 1 sievert (Sv) straling. Personen die nog een vak dichterbij een centrale staan, krijgen 2 Sv en nog dichterbij 3 of meer sievert straling. 1 Sv maakt ziek, 2 Sv erg ziek en 3 of meer sievert overleven ze niet.

Mensen met 1 Sv plaats je op hun zijkant (ziek).
Mensen met 2 Sv plaats je plat (erg ziek).



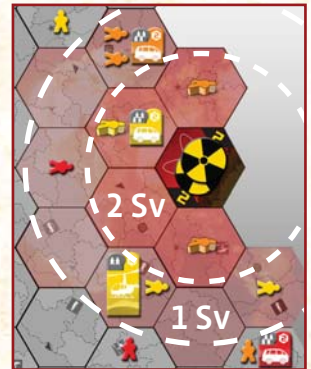
Centrale 7 kreeg vandaag 1 stralingschijf. Dus plaats je de personen binnen 1 vak afstand op hun zij, wat laat zien dat ze ziek zijn.



Straling van verschillende centrales telt bij elkaar op. Dus als mensen 1 Sv straling van 2 verschillende centrales krijgen, geeft dat $1 + 1 = 2$ Sv. Je plaatst deze vlak (erg ziek).

Straling telt op over verschillende dagen. Dus mensen die vandaag 1 Sv krijgen, sterven als ze er morgen 2 Sv bij krijgen. (neem deze uit het spel)
Passagiers in voertuigen zijn niet beschermd tegen straling. Maar de bestuurders van de 3 voertuigen zijn beschermd. Zij sterven alleen als ze in 1 keer 3 Sv van 1 kerncentrale krijgen. (Dus voor hen telt de straling van verschillende centrales niet op, ook niet over verschillende dagen.)
De stralingschijven blijven op de centrales, voor volgende dagen, dus de centrales blijven straling lekken (als ze geen 'Kerncentrale-reparatie' krijgen.)

Tijdens een andere dag kreeg centrale 2 2 nieuwe stralingschijven. Dus de personen op 2 vakken afstand worden ziek (op hun zij) en de mensen het dichtst bij de centrale erg ziek (vlak).



E DAGAFSLUITING



Schuif het fases-bord en de dobbelsteen linksom naar de volgende startspeler en begin een nieuwe dag.

OVERLEVENDEN

Om mensen te redden, moet je ze naar een vliegveld brengen. Wanneer je voertuig in een vliegveldvak komt, zijn de mensen die je vervoert veilig. Je plaatst ze voor je op tafel, gegroepeerd per gezondheidsniveau, dus een gezonde groep (staand), een zieke groep (op hun zij) en een erg zieke groep (vlak). Je kan je voertuig verder bewegen als je nog stappen over hebt. De bestuurder kun je ook redden. Daartoe moet je het voertuig van het vliegveld nemen en voor je plaatsen. Dan kan je het niet meer gebruiken. (Als je geen personen meer in het land hebt, moet je zo snel mogelijk je bestuurders redden.)
Als je een bepaald voertuig niet meer in het land hebt, sla je je beurt voor dat voertuig over. Zo kan het dat alle spelers geen beurt hebben. Dan rolt de startspeler toch de dobbelsteen.



De oranje helikopter vliegt met 1 passagier naar 2 andere personen en neemt 1 van hen in de heli erbij (slechts 2 passagiers passen in de heli). Hij komt aan op het vliegveld, dus deze 2 personen zijn gered. Neem ze van het vliegveld naar je kant van de tafel. De heli kan 4 vakken vliegen, dus hij gaat 1 vak verder.

TOTALE RAMP

Je kan niemand meer redden (ook geen bestuurders) zodra - ja, meteen! - er 5 stralingschijven op 1 centrale liggen, of op het moment dat 16 schijven nodig zijn. Dan zijn alle mensen en voertuigen in het land verloren.



BESTE REDDINGSWERKER

Tel al je overlevenden. Je kan 23 (20 personen en 3 voertuigen) overlevenden hebben. In geval van een gelijk aantal overlevenden, is het beter als je veel gezonde (staande) mensen hebt. Als dat ook gelijk is, kan je beter zieke mensen (op hun zij) dan erg zieke mensen (vlak) hebben. Wie was de beste evacuatie-planner?



$6 + 7 + 3 + \text{de 3 bestuurders} = 19.$



Uitgever: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
tel: 06-40893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl