

Anleitung

Version 14 | Stand: 17.09.21

(Entwurf!)

NEUSTART

Kooperatives Spiel für 2-15 Personen ab 14 Jahren



Zum Spiel

Stromausfall. Nichts funktioniert mehr. Kein Licht, kein Mobiltelefon, kein Festnetz, kein Internet, kein E-Herd und auch keine Waschmaschine. Die Tankstelle pumpt kein Benzin mehr, Wasser- und Abwasserversorgung fallen aus, Aufzüge sind stecken geblieben, Eisenbahnen und Straßenbahnen bleiben stehen, die Verkehrsampeln bleiben dunkel und auch der Geldautomat ist außer Betrieb. Sollte irgendwo noch ein Supermarkt geöffnet haben, kann nichts mehr verkauft werden, weil nicht nur der Strom, sondern auch die Datenverbindungen der Kassen zum Zentralrechner nicht mehr funktionieren. Frische Produkte verderben rasch ohne Kühlung.

Der Stromausfall betrifft nicht nur unsere Stadt. Scheinbar hat es mehrere europäische Länder gleichzeitig erwischt, soweit man das den spärlichen Informationen aus dem Radio entnehmen kann.

Wir sind gewohnt, dass der Strom nach wenigen Minuten oder Stunden wieder da ist,

sollte es einmal zu einem seltenen lokalen oder regionalen Ausfall kommen. Hier scheint alles anders zu sein. Man wisse nicht, was den Stromausfall ausgelöst hat und wie lange es dauern könnte, bis wieder alles funktioniert. Dafür sei der Ausfall zu großflächig. Wir sollen uns auf ein mehrtägiges Ereignis einstellen, wurde uns gesagt.

Doch was bedeutet das nun? Wie wird unser Leben jetzt weiter gehen? Welche Einschränkungen und Probleme sind zu erwarten? Was muss organisiert werden? Wie können die Schäden geringgehalten werden? Sind wir überhaupt darauf vorbereitet?

Die Spieler und Spielerinnen sind nun als **Krisenstab und Einsatzleitung einer Stadt** gefordert, die **Versorgung der Bevölkerung mit lebenswichtigen Gütern** sowie **Ruhe und Ordnung** möglichst lange aufrechtzuerhalten. Werden sie es schaffen, oder versinkt die Stadt im Chaos? Ein fordernder und nervenaufreibender Wettlauf mit der Zeit beginnt!

Begrifflichkeiten

Um eine möglichst einfache Spielbarkeit zu gewährleisten, waren bei Neustart einige **Vereinfachungen** erforderlich. Es geht daher nicht um eine möglichst detailgetreue Abbildung der Realität, sondern um die **Vermittlung von wichtigen Zusammenhängen und Abläufen**.

So gibt es beispielsweise **nur eine Art von „Treibstoff“**.

„**Versorgungsgüter**“ umfassen sowohl **Nahrung** als auch das notwendige **Trinkwasser**, sowie alle Materialien für die **Gesundheitsversorgung**: Verbandsmaterial, Medikamente oder ähnliches.

Die einzelnen „**Teams**“ der **Akteure** Feuerwehr, Polizei, Verwaltung, des Bauhofs und des Rettungsdienstes sind zusammengefasst. Tatsächlich gibt es zahlreiche Hilfsdienste, die

Kranke und Verletzte versorgen, technische Dienste oder Sicherungsaufgaben übernehmen.

Schließlich stehen die **Aktionen der Teams** für eine Vielzahl differenzierterer Tätigkeiten: „Schützen“ kann den Schutz eines Gebäudes vor Plünderung bedeuten, die Verhinderung von Einbrüchen, die Deeskalation einer Prügelei unter Bürger:innen und ähnliches mehr.

Grundsätzliche Spielmöglichkeiten

Neustart wird kooperativ gespielt – entweder gewinnen alle zusammen, oder verlieren.

Die Spielerinnen und Spieler übernehmen die Rollen der Akteur:innen im Krisenstab, der die Krise des Blackout möglichst gut meistern muss.

Dies sind Leiter oder Leiterin der Feuerwehr, Chef oder Chefin der Polizei, Leiter oder Leiterin des Bauhofs und des Rettungsdienstes, sowie Bürgermeister oder Bürgermeisterin. Bei Spielbeginn verteilt ihr entweder blind die Rollen oder sucht euch die aus, die euch am ehesten zusagt. Ihr bekommt das Tableau, das eure Rolle anzeigt.

Jede:r von euch führt bei Beginn des Spiels drei Teams und entscheidet für diese. Trotz der gemeinsamen Überlegungen des Krisenstabs, ist es eure Entscheidung, ob eins eurer Teams zum Beispiel zum Löschen eines Brandes fahren, oder die Versorgung von Verletzten übernehmen soll. Oder ob ihr euren Teams eine Erholungspause gönnt, damit sie wieder leistungsfähig werden.

Es ist sinnvoll – und notwendig – dass ihr euch absprecht, notwendige Aktionen plant, und die beste Strategie für die Bewältigung der Krise entwickelt. Letztlich habt ihr selbst aber die Verantwortung für eure Teams. Ihr könnt euch weigern, eure Teams einzusetzen, wenn euch das notwendig erscheint.

Es gibt **fünf Rollen mit jeweils drei Teams**. Wenn weniger oder mehr spielen, wird folgendermaßen vorgegangen:

Spiel zu zweit: 1) Feuerwehr und Polizei, 2) alle anderen

Spiel zu dritt: 1) Feuerwehr, 2) Polizei und Bauhof, 3) Verwaltung und Rettungsdienst

Spiel zu viert: 1) Feuerwehr, 2) Polizei, 3) Rettungsdienst, 4) Verwaltung und Bauhof

Spiel zu fünft: jede:r Spieler:in übernimmt eine Rolle

6 und mehr Spieler: zwei Spieler:innen führen zusammen ein Team und entscheiden gemeinsam.






Ihr könnt auch auf die Verteilung der Rollen verzichten. In diesem Fall entscheidet ihr gemeinsam für alle Teams.

Inhaltsangabe

| | | | |
|--------------------------------|----|--------------------------|----|
| Einleitung | 2 | Wochentagsablauf | 10 |
| Spielmöglichkeiten | 3 | Erläuterung der Aktionen | 14 |
| Erläuterung des Spielmaterials | 4 | Taktische Tipps | 17 |
| Spielvorbereitung | 9 | Aufbaupläne | 18 |
| Spielablauf | 10 | Danksagung und Impressum | 20 |

Spielmaterial **SPIELFLÄCHE** (bestehend aus 15 Spielplan-Teilen)

- **9 sechseckige Innenstadt-Aufleger** mit:



Wohnungen , **Gewerbebetriebe** 
wie ein Supermarkt oder eine Apotheke mit Versorgungsgütern  oder eine **Tankstelle**  mit Treibstoffvorrat .

Öffentliche Gebäude (blaue Quadrate) wie Bauhof (B), Feuerwehr (F), Polizei (P), Rettungsdienst (R), Verwaltung/Rathaus (V), Krankenhaus im Viertel Grafeneck oder sonstige öffentliche Einrichtungen wie Schulen, Kindergärten oder Bürgerzentren ohne Buchstaben.

- **4 sechseckige Vorort-Aufleger.**


Hier leben weniger Menschen und die Vorratshaltung ist meist etwas besser als in den Innenstadt-Vierteln. Auch hier gibt es Gewerbebetriebe und kommunale Einrichtungen.

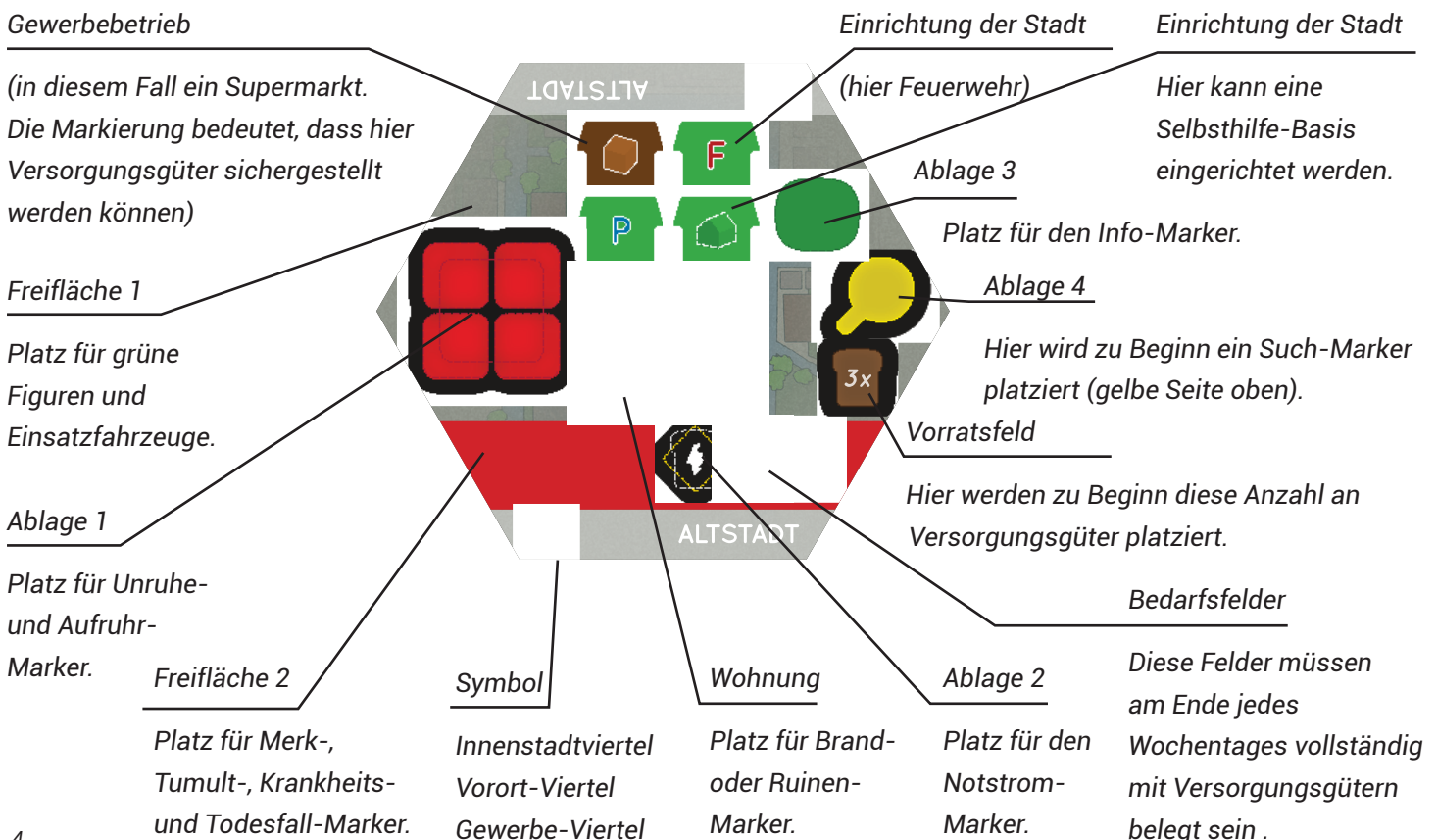
- **2 sechseckige Gewerbegebiet-Aufleger.**

Hier gibt es nur wenige Wohnungen, aber dafür Produktionsbetriebe  , die über Bestände an Treibstoff oder Versorgungsgütern verfügen. Zusätzlich kann es Supermärkte geben. Da die Bevölkerungsdichte gering ist, gibt es keine Einrichtungen der Stadt, in denen eine Selbsthilfe-Basis eingerichtet werden könnte.

Ressourcenbedarf

An der unteren Kante hat jeder Aufleger ein bis vier sogenannte Bedarfs-Felder, je nach Bevölkerungsdichte in diesem Viertel. Am Ende jedes Wochentages müssen diese mit ausreichend Versorgungsgütern belegt sein, ansonsten besteht eine Unterversorgung, welche sich negativ auf die Stimmung auswirkt.

! Das **Krankenhaus**  in Grafeneck benötigt außerdem pro Wochentag eine Einheit Treibstoff für die Notstromversorgung.



1 TABLEAU „DEPOT“

Im Depot der Verwaltung können Versorgungsgüter und Treibstoff bis zur Verteilung zwischengelagert werden.

Das Depot gehört zur Verwaltung, d.h. zur Rolle des Bürgermeisters/der Bürgermeisterin. Entsprechend entscheidet diese Spieler:in auch über die Verteilung der Vorräte.



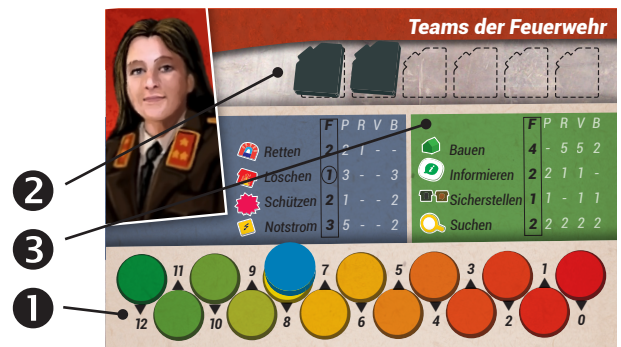
5 TABLEAUS „AKTEURE“

Die Leitungen

- der Stadtverwaltung (Bürgermeister:in)
- des Bauhofes
- der Feuerwehr
- der Polizei
- des Rettungsdienstes

sind Teil des kommunalen Krisenstabes/

der Gemeindeeinsatzleitung (Akteure) und haben jeweils ein Tableau. Sie führen damit ihre eigenen Teams, welche auf dem Plan mit Spielfiguren dargestellt werden.



Die **farbige Aktionsleiste ①** zeigt die für diese Teams **noch zur Verfügung stehenden Aktionspunkte** an, bzw. die fortschreitende Erschöpfung der Teams. Dabei wird auf dieser Aktionsleiste bei jeder Aktion der blaue Chip von grün über gelb nach rot gezogen, Wenn sich das Team ausruht, wird in die gegengesetzte Richtung gezogen. Im hier dargestellten Beispiel hat das Team noch acht Aktionspunkte. Sollte ein Team nicht über ausreichend Aktionspunkte für eine bestimmte Aktion verfügen, dann kann/muss ein anderes Team diese Aktion übernehmen.

Die **Ressourcenleiste ②** mit den Kanistern zeigt das **Fassungsvermögen und den Inhalt** (platzierte Holzteile) in den Fahrzeugen der Teams an. Im hier dargestellten Beispiel hat das Fahrzeug noch zwei Einheiten Treibstoff . Wenn ein Fahrzeug betankt wird, können Benzinkanister auf die noch freien grauen Quadrate gelegt werden. Bei jeder Bewegung über ein Viertel hinaus wird wieder ein Chip entfernt. Sollte ein Team keinen Treibstoff mehr zur Verfügung haben, kann es nicht mehr eingesetzt werden, außer in dem Viertel, wo es gerade steht.

Die **Kompetenztabelle ③** zeigt die **Aktionsmöglichkeiten der Teams** an. Eine Hauptaufgabe der Feuerwehr ist es, Brände zu löschen, aber sie kann auch z. B. Schutz- und Rettungseinsätze durchführen. Auch das Bauhof-Team kann behelfsmäßig und eingeschränkt Brände löschen, was jedoch mehr Aktionspunkte kostet. Bestimmte Aufgaben können jedoch nicht durch andere übernommen werden. Eine Aufstellung der möglichen Aktionen ist auf den Seiten 14 bis 16 zu finden.

20 SPIELFIGUREN (FAHRZEUGE)

repräsentieren auf dem Spielplan die jeweiligen Teams. Es gibt **jeweils drei Teams** (Fahrzeuge) in den Farben Blau (Polizei), Rot (Feuerwehr), Gelb (Bauhof), Weiß (Rettungsdienst) und Violett (Verwaltung).

80 BRAUNE BROTSCHNEIBEN

sind Versorgungsgüter.

60 SCHWARZE KANISTER

sind Treibstoffeinheiten.

15 BRAUNE KISTEN UND 15 SCHWARZE ÖLTONNEN

stellen größere Mengen an Versorgungsgütern/Treibstoff dar. Bei Spielbeginn befinden sich in Supermärkten und Tankstellen unbekannte Mengen dieser Güter. Erst wenn Teams diese Güter sicherstellen, wird bekannt, um wie viele Einheiten es sich handelt. Die Zylinder werden dann gegen die entsprechende Anzahl brauner Brotscheiben und schwarzer Benzinkanister ausgetauscht.

5 BLAUE CHIPS

zeigen die Einsatzbereitschaft bzw. die verfügbaren Aktionspunkte der Teams auf den fünf Tableaus an.

15 INFORMATIONSMARKER

Ein Informations-Marker wird in einem Viertel platziert, wenn die Bevölkerung über die aktuelle Situation und über getroffene Maßnahmen informiert.

In einem informierten Viertel kommt es nicht zu Bränden oder Krankheiten durch verschmutztes Trinkwasser.

Das Informieren wirkt sich ebenfalls **positiv auf die Stimmung in der Bevölkerung** aus.

Informations-Marker werden **zunächst mit der grünen Seite nach oben** platziert. **Am Ende des Tages** wird ein grüner Chip **auf die weiße Seite** gedreht, **am Ende des Folgetages** wird der Marker **vom Plan genommen**.

Wenn ein Informations-Marker auf ein **Viertel mit Selbsthilfe-Basis** gelegt wird, erhalten **alle angrenzenden Viertel** mit Selbsthilfe-Basis sofort einen **weiteren Informations-Marker**, der allerdings mit der weißen Seite nach oben platziert wird.

18 MERK-MARKER


Diese können als **Gedächtnisstütze** auf den Stadtvierteln platziert werden, um daran zu erinnern, dass hier noch eine Aufgabe zu bewältigen ist. Merk-Marker bleiben bis zum Ende des Wochentages liegen, oder so lange, bis das Problem gelöst ist, – je nachdem, was der Text auf der Ereigniskarte vorgibt.

4 SECHS-SEITIGE WÜRFEL IN SCHWARZ, BRAUN, BLAU UND WEISS

Immer wenn die **Anzahl von Versorgungsgütern** ausgewürfelt werden muss, wird der **braune Würfel** für Versorgungsgüter verwendet, der **schwarze für Treibstoff**.

Der weiße Würfel dient dazu, den Zustand Kranker und Verletzter festzustellen, der blaue Würfel wird für die Erholung der Teams verwendet.

15 „SELBSTHILFE-BASIS“

können auf gekennzeichneten Feldern  in den Stadtvierteln eingerichtet werden. Selbsthilfe-Basen sind Informations- und Anlaufstellen für die Bevölkerung. Außerdem verbessern Selbsthilfe-Basen den Transport von Versorgungsgütern und Treibstoff vom Depot der Verwaltung zu den Vierteln, wo Bedarf besteht.

! Mehrere miteinander verbundene Viertel mit Selbsthilfe-Basen stellen also ein wichtiges Versorgungsnetzwerk dar.

Die Einrichtung einer Selbsthilfe-Basis wirkt sich daher **positiv auf die Stimmung in der Bevölkerung** aus.

54 EREIGNIS-MARKER

Es gibt drei Marker, die platziert werden, wenn es zu wichtigen Ereignissen gekommen ist:

Krankheits-Marker  , **Brand-Marker** 
und Tumult-Marker 

Auf der Vorderseite gibt eine Zahl zwischen 1 und 9 an, wie schwerwiegend das Ereignis ist. Je höher der Wert, desto schwieriger ist es für die Teams, das Problem zu bewältigen.

Sobald durch eine Ereignis-Karte ein oder mehrere dieser Marker platziert werden müssen, werden **diese mit dem Wert nach unten, also verdeckt, abgelegt**. Erst wenn ein Team im betreffenden Viertel ankommt, wird der Marker umgedreht, und es stellt sich heraus, ob es beispielsweise die Feuerwehr mit einem kleinen Zimmerbrand zu tun hat, oder mit einem Großbrand.

18 STROM-MARKER

Strom-Marker werden immer dann auf ein Viertel gelegt, wenn dort eine **Notstromversorgung** zum Einsatz kommt. Da damit auch Trinkwasser oder Abwasser gepumpt werden kann, wird der Strom-Marker auf einem Bedarfswelt des Viertels platziert und es wird **eine Einheit Versorgungsgüter pro Tag weniger benötigt**.

18 SUCH-MARKER

Zu Beginn des Spiels wird in jedes Viertel ein Such-Marker platziert (gelbe Seite nach oben). Die Spieler*innen können in allen Stadtvierteln **nach Vorräten suchen**. Es kann pro Viertel insgesamt **zwei Mal** „gesucht“ werden, wobei der Erfolg beim zweiten Mal geringer wird. Wird das erste Mal gesucht, wird der Such-Marker dort umgedreht. Wenn in einem Viertel zum zweiten Mal gesucht wird, wird der Marker entfernt.

36 TODESFALL-MARKER

Wird immer dann platziert, wenn es zu **einem Todesfall gekommen** ist. Dies kann durch eine Ereignis-Karte geschehen, oder wenn Verletzte oder Kranke nicht rechtzeitig gerettet wurden. Todesfall-Marker zählen **bei Spielende als Minuspunkte**.

36 RUINEN-MARKER

Wird immer dann platziert, wenn ein Brand nicht gelöscht werden, oder ein Gebäude nicht geschützt werden konnte. Ruinen-Marker zählen **bei Spielende als Minuspunkte**.

30 GRÜNE SPIELFIGUREN

Die grünen Spielfiguren stellen **helfende Bevölkerung** dar. Diese werden immer platziert, wenn die Bevölkerung zufrieden ist. Grüne Spielfiguren helfen beim Löschen, beim Retten und beim Schützen. **Je grüner Spielfigur in einem Viertel reduziert sich daher der Wert der Ereignis-Marker um 1**. Außerdem übernimmt die helfende Bevölkerung den Transport von Treibstoff und Versorgungsgütern von einem Viertel in ein anderes.

Grüne Spielfiguren werden platziert, wenn a) informiert wird, b) wenn eine Selbsthilfe-Basis eingerichtet wird, c) aufgrund einer Ereignis-Karte.

Grüne Spielfiguren verschwinden wieder, wenn die Bevölkerung **unzufrieden** wird.

Wenn in einem Viertel mit grüner Spielfigur ein Unruhe-Marker platziert werden muss, wird zuerst die grüne Spielfigur entfernt. Umgekehrt wird in einem Viertel mit einem Unruhe-Marker anstelle der Platzierung einer grünen Spielfigur zuerst der Marker entfernt. Grüne Spielfiguren bewegen sich nicht aus ihrem Viertel heraus.

! Es können beliebig viele grüne Spielfiguren in einem Viertel stehen.

45 UNRUHE-MARKER



Diese werden immer dann platziert, wenn die Bevölkerung eines Viertels unzufrieden wird.

Dies ist immer dann der Fall, wenn ein **Brand nicht gelöscht** werden kann, wenn es zu einem **Todesfall** kommt, oder wenn ein **Viertel nicht ausreichend versorgt** wird.

In einem Viertel mit **grüner Spielfigur** wird zuerst diese entfernt.

! Unruhe-Marker werden also nur in Vierteln ohne grüne Spielfigur platziert.

Ebenso wie die helfende Bevölkerung, grüne Spielfiguren, den Wert der Ereignis-Marker reduziert, erhöhen Unruhe-Marker diese Werte. In einem Viertel mit zwei Unruhe-Marker würde also ein Brand mit dem Wert „4“ tatsächlich einen Wert von „6“ haben.

Je ein Unruhe-Marker wird entfernt, wenn

- in einem Viertel eine **Selbsthilfe-Basis errichtet** wird oder
- wenn die Verwaltung **informiert**

! Sollte ein vierter Unruhe-Marker in einem Viertel hinzukommen, werden stattdessen die drei vorhandenen Unruhe-Marker gegen **einen Aufruhr-Marker getauscht.**

9 AUFRUHR-MARKER



Wird ein **Aufruhr-Marker** platziert, muss in **jedem angrenzenden Viertel ein Unruhe-Marker platziert** werden.

! Sollten in vier Vierteln Aufruhr-Marker liegen, ist das Spiel zu Ende und verloren.

Aufruhr-Marker zählen als vier Unruhe-Marker. Sollte in einem Viertel mit Aufruhr-Marker ein Unruhe-Marker entfernt werden, wird der Aufruhr-Marker gegen drei Unruhe-Marker ausgetauscht. Alle Stimmungs- und Aufruhr-Marker zählen bei Spielende als Niederlagen-Punkte.

EINSTIEGSKARTEN

Die **Einstiegskarten** tragen ein **E und eine Zahl** (z.B. E1-1) auf der Vorderseite. **Zu Beginn jedes neuen Wochentages** wird eine dieser Karten gezogen und vorgelesen. Der Text gibt **Informationen**, was an diesem Wochentag zu erwarten ist.

EREIGNISKARTEN

Es gibt für **jeden Wochentag vier Ereigniskarten** – zwei für die Zeiteinheit „**Tag**“ mit einem T und einer Zahl (z.B. T1-2) auf der Vorderseite, und zwei für die Zeiteinheit „**Nacht**“ mit einem N und einer Zahl (z.B. N2-1) auf der Vorderseite.

Welche Karten für welchen Wochentag gelten, ist aus der Rückseite ersichtlich. Es gibt mehr Karten als benötigt werden, so dass jedes Spiel anders verläuft und andere Probleme und Aufgaben für die Spieler*innen bereithält.

TIMER *(liegt nicht bei)*

Für das Spiel wird ein Timer benötigt – eine Sanduhr mit einer Dauer von 7 Minuten, ein Küchenwecker oder der Timer eines Handys. In einer Krise ist rasches und entschlossenes Handeln erforderlich.

Es steht aber nicht unbegrenzt Zeit zur Verfügung. In jeder Krise herrscht Zeitdruck und Informationsmangel. Die Verantwortlichen haben nicht stundenlang Zeit, um zu debattieren, was besser oder richtiger wäre. Daher wird nach dem Aufdecken einer Ereigniskarte die Sanduhr umgedreht. Jetzt bleiben noch 7 Minuten, um alle Entscheidungen zu treffen.

! HINWEIS: Sollte das Euer erstes Spiel sein, spielt die erste Runde ohne Sanduhr. So habt ihr erst einmal die Gelegenheit Euch in Ruhe mit den Regeln vertraut zu machen.

Spielvorbereitung

1. Die **15 Stadtviertel** werden zu einer Stadt ausgelegt. Beim ersten Spiel sollte man den Aufbau „Schwarzbach“ verwenden. Der Aufbau „Zell-Herbertingen“ hat einen deutlich höheren Schwierigkeitsgrad. „Stephansfeld a.d. Fritzel“ wird nur von erfahrenen Krisenstäben sicher durch den Blackout gesteuert werden können. Die Aufbaupläne befinden sich auf den hinteren Seiten dieser Spielanleitung. Selbstverständlich können auch eigene Stadtpläne zusammengestellt werden.
2. Auf jedem **Vorratsfeld**  rechts neben den Gebäuden werden braune Brote entsprechend der kleinen Zahlen im Feld gestapelt. Dies sind die Versorgungsgüter, welche die Bevölkerung bevorratet hat.
3. In **Grafeneck** werden **zusätzlich zwei schwarze Kanister** auf das zweite Startversorgungsfeld gestapelt.
4. Auf jedes **braune, schwarze und graue Feld** der Stadtviertel wird (entsprechend der Abbildung dort) eine **braune Kiste oder eine schwarze Öltonne** platziert.
5. Auf das Feld „V“  des Rathausviertels wird ein grünes Haus „Selbsthilfe-Basis“  gestellt.
6. Jede Spieler:in erhält das Tableau ihrer Rolle oder ihrer Rollen: Feuerwehr, Polizei, Rettungsdienst, Bauhof und Verwaltung. Auf jedem Tableau wird ein blauer Chip  auf das grüne Feld „12“ der Aktionspunkt-Leiste gelegt. Für jedes Tableau wird einmal mit dem schwarzen Würfel gewürfelt und das Ergebnis als schwarze Kanister  auf dem Tableau platziert.
7. Die **Fahrzeuge der Teams** werden auf die Freiflächen der Viertel mit dementsprechenden Verwaltungsgebäude verteilt:
 - Die gelben Fahrzeuge  nach Auhof (.
 - Die violetten Fahrzeuge  in das Rathausviertel (.
 - Die roten Fahrzeuge  in die Altstadt, ins Rathausviertel und nach Wiesbach (.
 - Die blauen Fahrzeuge  in die Altstadt, nach Blauheim und in das Bahnhofsviertel (.
 - Die weißen Fahrzeuge  nach Grafeneck ( sowie nach Oberried und Einingen (.
8. Das **Tableau „Depot“** wird für alle gut sichtbar beim Tableau der Verwaltung ausgelegt. **Es wird mit dem schwarzen und dem braunen Würfel gewürfelt:** Die gewürfelten Augenzahlen werden als **schwarze Treibstoffeinheiten**  und **braune Versorgungsgüter**  auf das Tableau „Depot“ gelegt. Das ist der **Bestand**, der sich **im Depot der Verwaltung im Rathausviertel** befindet.
9. **Alle Marker** werden gut erreichbar **neben der Spielfläche** ausgelegt. Die **Krankheits-, Brand- und Tumult-Marker** jeweils mit der **Zahl nach unten** (werden später „blind“ gezogen).
10. Die **Einstiegs- und Ereigniskarten** werden nach den Wochentagen auf den Kartenrückseiten sortiert und getrennt verdeckt gemischt. Nun werden zwei Nacht-Karten „Sonntag“ gezogen. Auf diesen Stapel werden Tag-Karten „Sonntag“ gelegt. Auf diese kommt eine Einstiegs-Karte „Sonntag“. Dann wird dieser Vorgang mit den Karten „Samstag“ bis „Montag“ wiederholt. Die oberste Karte des Stapels ist schließlich die Einstiegs-Karte „Montag“. Der gesamte Stapel wird neben der Spielfläche platziert.

(Wenn zum Kennenlernen des Spiels das Tutorial gespielt wird, werden bestimmte Karten des Montags und des Dienstags verwendet)

Spielablauf

Neustart wird in Runden von mehreren Wochentagen gespielt (Montag-Sonntag).

Ihr beginnt mit dem Stromausfall am Montagmorgen. Wie lange es dauert, bis die Stromversorgung wiederhergestellt werden kann, wißt ihr nicht. Es kann bereits nach dem vierten (Donnerstag), oder auch erst am siebten Wochentag (Sonntag) sein. Es geht darum, die Schäden und Opfer während der Krise möglichst gering zu halten und das zu erwartende Chaos möglichst lange hinauszuschieben.

! Jede Spielrunde entspricht einem Wochentag. Jeder Wochentag ist in zwei Zeit-Einheiten aufgeteilt: Tag und Nacht.

Jede Zeit-Einheit wird **7 Minuten** gespielt, in denen alle Probleme und Aufgaben bewältigt und noch die Dinge getan werden müssen, die ihr für wichtig haltet. Wenn die Zeit abgelaufen ist, muss alles, was liegengeblieben ist, in der nächsten Zeit-Einheit erledigt werden.

Ihr solltet überlegen, welche Probleme auf jeden Fall angegangen werden sollten, und ob einige vielleicht auf später verschoben werden können. Alle Spieler:innen sollten mit den besprochenen Aktionen einverstanden sein, aber prinzipiell könnt ihr eure Teams das machen lassen, was ihr für richtig haltet.

Für jede Bewegung eines Teams (Fahrzeuge) von Feld zu Feld muss vom Tableau eine Einheit Treibstoff entfernt werden. Eine Bewegung zu einem drei Felder entfernten Viertel kostet also drei Einheiten Treibstoff.

Wochentagesablauf

Ihr deckt die Einstiegskarte des aktuellen Wochentages auf (in der ersten Runde: Montag) und lest sie vor. Sofern sich aus dem Text Ereignisse ergeben, werden die entsprechenden Marker auf dem Spielplan platziert, oder Veränderungen auf euren Tableaus vorgenommen.

Aktionen können nur von den Teams durchgeführt werden, die dazu gemäß Kompetenzleiste in der Lage sind. Der Rettungsdienst z. B. kann weder „sicherstellen“ noch Brände „löschen“.

Aktionen können nur von Teams durchgeführt werden, die noch über ausreichend Aktionspunkte verfügen. Es kann sein, dass z.B. die Feuerwehr schon sehr erschöpft ist, aber trotzdem zum Löschen geschickt wird. Wenn sich der Brand als zu groß herausstellt werden die Aktionspunkte auf Null gesetzt. In diesem Fall kann der Brand nicht gelöscht werden.

Es ist möglich, mehr als ein Team dasselbe Problem lösen zu lassen, beispielsweise können ein Feuerwehr- und ein Bauhof-Team zum selben Brand geschickt werden.

! Alle Teams (Fahrzeuge), die eine Aktion durchgeführt haben, werden auf die Seite gelegt, um anzuzeigen, dass sie in dieser Zeit-Einheit nicht mehr zur Verfügung stehen.

Ihr solltet immer gemeinsam überlegen, welches Team die Probleme angehen sollte. Ihr müßt dabei immer die noch verfügbaren Aktionspunkte eurer Teams im Auge behalten, aber auch die der anderen Teams. Gönnst euren Teams rechtzeitig Erholungspausen.

Ebenso solltet ihr immer darauf achten, dass eure Teams über ausreichend Treibstoff verfügen. Teams, die vollkommen erschöpft sind, sind nicht erfolgreich, aber solche, die wegen eines leeren Tanks nicht zum Einsatzort kommen, auch nicht.

VORENTSCHEIDUNG: ERHOLUNG

Alle Spieler:innen entscheiden, ob ihre Teams eine **Ruhepause** einlegen sollen. Es können immer nur alle Mitglieder eines Teams eine Ruhepause bekommen, also beispielsweise alle Feuerwehrleute auf dem Spielplan. Die Spielfiguren der betroffenen Teams werden **auf die Seite gelegt**, um deutlich zu machen, dass diese Teams **in der aktuellen Zeit-Einheit nicht zur Verfügung stehen**.

Es wird sofort für jedes dieser Teams **mit dem blauen Würfel gewürfelt** und der **Chip** auf der Aktions-Leiste des jeweiligen Teams entsprechend der Augenzahl **in Richtung der grünen Felder** gezogen.

1. ZEITEINHEIT (TAG)

1. Ereigniskarten vorlesen

Ihr deckt die **zwei Tag-Karten des aktuellen Wochentags** auf, lest sie vor und markiert die Ereignisse: z. B. wird ein Brand-Marker auf das genannte Viertel gelegt, ein Unruhe-Marker platziert etc.

Für nicht genau bezeichnete Ereignisse – Unfälle, Einbrüche etc. – können Merk-Marker platziert werden. Die Ereigniskarte bleibt offen liegen, bis das Problem bewältigt wurde.

2. Der Timer wird auf 7 Minuten eingestellt und gestartet

Ab jetzt stehen euch 7 Minuten zur Verfügung, um alle Aktionen zu entscheiden und durchzuführen. Danach endet diese Zeit-Einheit .

3. Aktionen durchführen

Hierzu gehören

- **notwendige Aktionen**, die sich direkt auf ein aktuelles Ereignis beziehen, z. B. einen Brand löschen, Verletzte retten, oder einen Supermarkt beschützen oder
- **freiwillige Aktionen**, um die Krise generell zu bewältigen, z. B. die Einrichtung einer Selbsthilfe-Basis oder das Sicherstellen von Waren eines Supermarktes etc.

Bedarfsfelder decken (Vorsorgen!)

Es können **jederzeit** in einem Viertel **Bedarfsfelder mit Versorgungsgütern belegt werden**. Dies bedeutet:

- dass die Bedarfsfelder entweder **aus dem Vorratsfeld** gefüllt werden,
- dass Versorgungsgüter in ein Viertel **transportiert** wurden, oder

- dass sie über das Netzwerk der Selbsthilfe-Basen **aus dem Depot** im Rathausviertel verteilt werden.

Letzteres kann z. B. dann sinnvoll sein, wenn das Depot der Verwaltung bereits gut gefüllt ist, ein Team aber weitere Versorgungsgüter aufgetrieben hat. In diesem Fall werden zuerst Versorgungsgüter in den Stadtvierteln verteilt und auf den Bedarfsfeldern platziert, um so wieder Platz im Depot zu schaffen.

! Das Viertel Grafeneck ist besonders zu beachten, da das Krankenhaus immer mit **Treibstoff für die Notstromgeneratoren versorgt sein muss. Sollte das nicht der Fall sein, muss mit Toten gerechnet werden.**

Versorgen

Wenn eine Aktion – **Sicherstellen oder Suchen** – zu zusätzlichen Versorgungsgütern führt, können diese entweder

- **direkt auf die Bedarfsfelder** gelegt,
- an die Bevölkerung verteilt (= **auf das Vorratsfeld** im selben Viertel gelegt oder über das Netzwerk der Selbsthilfe-Basen verteilt), oder
- sie werden von grünen Spielfiguren **transportiert** (s. Aktion „Transportierten“ S. 16)

4. Die Zeit ist abgelaufen

Nach 7 Minuten ist die Zeiteinheit vorbei.

5. Teams (Fahrzeuge)

Alle inaktiven Teams (Fahrzeuge) werden wieder aufgestellt.

2. ZEITEINHEIT (NACHT)

1. Ereigniskarten vorlesen

Jetzt werden die **zwei Nacht-Karten des aktuellen Wochentags** aufgedeckt, vorgelesen und die Ereignisse markiert.

2. Den Timer auf 7 Minuten stellen und starten wie am Tag

3. Aktionen durchführen

wie am Tag

4. Die Zeit ist abgelaufen

Nach 7 Minuten ist die Zeiteinheit vorbei. Nun sollten alle Bedarfsfelder in allen Vierteln mit roten Chips bedeckt sein.

WOCHENTAGESENDE

1. Alle weißen Informations-Marker werden entfernt. Alle **grünen Informations-Marker** werden **auf die weiße Seite** gedreht.

2. Viertel für Viertel wird überprüft, ob die Versorgung ausreichend ist:

Wurden **alle Bedarfsfelder mit braunen Versorgungsgütern belegt**, passiert in diesem Viertel nichts.

Wurden **nicht alle Bedarfsfelder belegt**, wird in diesem Viertel **ein Unruhe-Marker** platziert.

Wurde **kein Bedarfsfeld belegt**, werden in diesem Viertel **zwei Unruhe-Marker** platziert.

3. ! Fehlt in Grafeneck der Treibstoff für die Notstromversorgung, werden sofort **vier Todesfall-Marker** – wegen der ausgefallenen Pflegeeinrichtungen – **und vier Unruhe-Marker** platziert, beziehungsweise grüne Spielfiguren entfernt.

4. Für jeden Krankheits-Marker, der noch auf dem Spielplan liegt, wird **mit dem weißen Würfel** gewürfelt. Es muss mindestens die Zahl auf dem jeweiligen Krankheits-Marker erzielt werden.

Das bedeutet, dass Kranke und Verletzte mit einer „7“ oder „8“ sterben, die mit einer „6“ nur dann nicht, wenn auch eine „6“ gewürfelt wurde. Beim Würfeln darf allerdings **für jede grüne Spielfigur in diesem Viertel ein Punkt abgezogen** werden – die Bürger*innen helfen bei der Versorgung. Für eine Selbsthilfe-Basis darf ein weiterer Punkt abgezogen werden – die Räume in der Selbsthilfe-Basis erlauben eine bessere

Versorgung Kranker und Verletzter.

Wenn **nicht mindestens der Wert des Markers gewürfelt** wurde, wird der Marker **gegen einen Todesfall-Marker ausgetauscht**, und es wird sofort **zusätzlich ein Unruhe-Marker** platziert.

5. Jeder Brand-Marker, der noch auf dem Spielplan liegt, wird **gegen einen Ruinen-Marker ausgetauscht**. Zusätzlich wird **ein Unruhe-Marker** platziert.

! Sollte auf einer Ereigniskarte stehen, dass der Brand am nächsten Tag weitere Häuser erfasst, werden die Anweisungen der Ereigniskarte ausgeführt.

6. Alle Versorgungsgüter und Treibstoffkanister auf den Bedarfsfeldern eines überprüften Viertels **werden abgeräumt** und zurück neben die Spielfläche gelegt.

7. Sollte es aufgrund mangelnder Versorgung in einem Viertel zu vier Unruhe-Markern gekommen sein, rebelliert die Bevölkerung. Ihre Wut richtet sich sofort gegen Einrichtungen in folgender Reihenfolge:

Gibt es einen **Supermarkt oder eine Tankstelle**, wird dieses Gebäude zuerst **zerstört** und gegen einen **Ruinen-Marker** ausgetauscht. Gibt es **weder Supermarkt noch Tankstelle**, aber eine **kommunale Einrichtung** (Feuerwehr, Polizei, Bauhof), wird diese **zerstört** und gegen einen

Ruinen-Marker ausgetauscht.

Gibt es **keine öffentlichen Einrichtungen** (mehr), aber eine **Selbsthilfe-Basis**, wird diese verwüstet und **vom Spielplan entfernt**. In diesem Fall wird **kein Ruinen-Marker** platziert. Die Selbsthilfe-Basis kann also später an gleicher Stelle wieder errichtet werden.

! Sollte allerdings die **Selbsthilfe-Basis im Rathausviertel zerstört werden, ist das Spiel verloren**.

8. Sollten nun durch Mangelversorgung oder Todesfälle in einem Viertel **vier oder mehr Unruhe-Marker** liegen, werden **jeweils vier** in diesem Viertel **gegen einen Aufruhr-Marker ausgetauscht**.

In diesem Fall werden aber keine zusätzlichen Unruhe-Marker in die angrenzenden Viertel gelegt.

Die Spieler sollten sich aber am folgenden Wochentag bemühen, die Stimmung in diesen Vierteln zu heben.

Ab Donnerstag (Tag 4)

Vor dem Ziehen und Vorlesen der Einstiegskarte, **wird dem schwarzen und dem weißen Würfel gewürfelt**. Die Summe beider Würfel gibt an, ob die Stromversorgung wiederhergestellt werden konnte:

- Am **Donnerstag** muss **mindestens eine „11“** gewürfelt werden.
- Am **Freitag** muss **mindestens eine „9“** gewürfelt werden.
- Am **Samstag** muss **mindestens eine „7“** gewürfelt werden.
- Am **Sonntag** muss **mindestens eine „4“** gewürfelt werden.

Am Montag der darauffolgenden Woche (Tag 8) wird die Stromversorgung in jedem Fall wiederhergestellt.

Spielende

Neustart endet, wenn **eine von drei Situationen** nach Ende eines Wochentages entsteht:

- Die **Stromversorgung** konnte wiederhergestellt werden (ab Tag 4)
- In **vier oder mehr** Vierteln liegen **Aufstands-Marker**
- Die **Selbsthilfe-Basis im Rathausviertel** wird **zerstört**

ABRECHNUNG

Die Spieler*innen zählen die **Niederlagen-Punkte** auf dem Spielplan zusammen:

- Jeder **Todesfall-Marker** zählt **1 Punkt**
- Jeder **Unruhe-Marker** zählt **1 Punkt**
- Jeder **Ruinen-Marker** zählt **3 Punkte**
- Jeder **Aufstands-Marker** zählt **10 Punkte**

Von dieser Summe wird abgezogen:

- Jedes **Viertel ohne Unruhe-Marker** zählt **minus 1 Punkt**
- Jede **grüne Spielfigur** zählt **minus 1 Punkt**
- Jede **Selbsthilfe-Basis** zählt **minus 2 Punkte**

Aktionen der Teams

Es gibt zwei Arten von Aktionen (Kompetenzen):

Notwendige Aktionen (blau) sollten durchgeführt werden, weil gerade ein Problem aufgetreten ist, zum Beispiel ein Brand, oder ein Unfall. Wenn eine notwendige Aktion nicht durchgeführt wird, oder wenn sie fehlschlägt, sind in der Regel negative Konsequenzen zu erwarten.

Freiwillige Aktionen (grün) können durchgeführt werden. Wenn sie erfolgreich durchgeführt werden, haben sie in der Regel Vorteile zur Folge.

Jede Aktion kostet **Aktionspunkte**. Die Zahl der Aktionspunkte, die abgegeben werden müssen, ist auf den Tableaus „Akteure“ unter den Kompetenzen verzeichnet.

Sollte ein Team **nicht mehr über die notwendigen Aktionspunkte verfügen**, kann die Aktion nicht durchgeführt werden – es sei denn, die Aufgabe wird **in Zusammenarbeit mit einem Team eines anderen Akteurs** gelöst.

Wenn ein Team eine Aktion nicht durchführen kann – beispielsweise können die Teams der Verwaltung keine Brände löschen – fehlt die farbige Hervorhebung und hinter der Aktion steht „nicht möglich“

Wenn ein Team **an seinem Standort** aktiv ist, wird **kein Treibstoff verbraucht**. Ansonsten muss das Team zum Ort des Ereignisses fahren und verbraucht dabei **für jede Bewegung von Viertel zu Viertel eine Treibstoffeinheit**. Sollte die benötigte Treibstoffmenge nicht im Tank auf dem Tableau „Akteur“ vorhanden sein, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

! Jedes **Team**, das eine **Aktion durchgeführt** hat, wird **auf die Seite gelegt**, um zu zeigen, dass dieses Team in der aktuellen Zeit-Einheit nicht mehr zur Verfügung steht.

Unvorhergesehene Ereignisse:

Ein Brand kann sich als einfacher Zimmerbrand herausstellen, der schnell gelöscht werden kann, oder als ein Großfeuer. Ein Unfallopfer kann mit einem Verband versorgt werden oder braucht eine umfassende medizinische Betreuung.

Sobald sich ein Ereignis „Brand“, „Krankheit“ oder „Unfall“ ereignet, wird blind ein Brand-Marker, bzw. ein Krankheits-Marker gezogen und im genannten Viertel abgelegt.

Sobald ein Team eine Aktion auf dieses Ereignis verwendet, wird der Marker umgedreht: Damit wird klar, ob es sich z. B. um einen kleinen Brand – Wert 1 – oder ein Großfeuer – Wert 7, 8 oder 9 – handelt.

! Jede vorhandene grüne Spielfigur im betreffenden Viertel reduziert den Wert des Markers um 1. Jeder Unruhe-Marker erhöht den Wert des Markers um 1.

Auch dieser Wert muss von den Aktionspunkten des Teams abgezogen werden.

Es kann also passieren, dass ein Team eine **Aufgabe nicht bewältigen** kann, weil ein Brand zu groß oder eine Verletzung zu schwer ist. Es gibt dann **zwei Möglichkeiten:**

- Die Spieler:innen entscheiden sich, das **Gebäude abbrennen oder einen Verletzten oder Kranken unversorgt zu lassen.**
- Oder es wird **ein weiteres Team hinzugezogen**. Wenn also beispielsweise die Feuerwehr nicht mehr genug Aktionspunkte hat, um einen Großbrand zu löschen, kann ein Team des Bauhofs hinzugezogen werden, das hilft. Zusammen reichen die Aktionspunkte aus. Von welchen Tableaus die Aktionspunkte abgezogen werden, entscheiden die Spieler:innen.

NOTWENDIGE AKTIONEN

LÖSCHEN

Brennende Gebäude werden gelöscht, oder Verunreinigungen werden beseitigt.

Verwaltung und Rettungsdienst können nicht löschen.

NOTSTROMVERSORGUNG

In einem Viertel wird ein Notstromgenerator aufgestellt. Ein Strom-Marker wird auf einem Bedarfswort im Viertel platziert und bedeutet, dass hier eine Einheit weniger Versorgungsgüter benötigt wird.

Verwaltung und Rettungsdienst können keine Notstromgeneratoren aufstellen.

RETTEN

Verletzte oder kranke Personen werden medizinisch versorgt.

Bauhof und Verwaltung können nicht retten.

SCHÜTZEN

Gebäude werden vor Plünderung geschützt, oder Schlägereien werden verhindert.

Verwaltung und Rettungsdienst können nicht schützen.

TRANSPORTIEREN

Transportieren bedeutet immer, dass Versorgungsgüter oder Treibstoff von dort, wo sie vorhanden sind, in ein Viertel gebracht werden, wo sie gebraucht werden.

Wenn das Viertel, in das transportiert werden soll, über das Netzwerk der Selbsthilfe-Basen an das Depot im Rathausviertel angeschlossen ist, übernehmen die Bürger den Transport selbst. Die Güter werden dann einfach vom Depot in das Viertel verschoben, in dem der Bedarf besteht.

Ist das nicht der Fall, übernehmen grüne Spielfiguren mit ihren Privatfahrzeugen den Transport. Dabei bleiben die grünen Spielfiguren selbst stehen, aber die Fahrtstrecke wird berechnet. Für jedes betretene Viertel muss eine Einheit Treibstoff vom Tableau der Verwaltung bezahlt werden.

Treibstoff wird nur auf der Hinfahrt verbraucht, nicht für den Rückweg.

Die Verwaltung entscheidet über Transporte.

Teams transportieren nicht.

FREIWILLIGE AKTIONEN

INFORMIEREN

Die Bevölkerung wird über die Lage und über die Maßnahmen der Verwaltung informiert.

Im Viertel wird ein Informations-Marker mit der grünen Seite nach oben platziert. Sollte es einen Unruhe-Marker geben, kann dieser entfernt werden. Wenn nicht, kann eine grüne Spielfigur platziert werden.

! In einem Viertel mit Informations-Marker entstehen keine Brände und es gibt keine Krankheitsfälle durch verschmutztes Wasser. Entsprechende EreignisKarten werden für informierte Viertel ignoriert.

Am **Ende des Wochentages** werden weiße Informations-Marker entfernt und grüne Informations-Marker auf die weiße Seite gedreht.

Wird in einem **Viertel mit Selbsthilfe-Basis** informiert, werden **sofort in allen angrenzenden Vierteln**, in denen es Selbsthilfe-Basen gibt, **ebenfalls Informations-Marker** platziert – allerdings mit der weißen Seite nach oben. Hier werden allerdings weder Unruhe-Marker entfernt noch grüne Spielfiguren.

Der Bauhof kann nicht informieren.

SICHERSTELLEN

Braune, schwarz und graue Felder mit Kisten- oder Öltonnen-Markierungen weisen einen Bestand an Versorgungsgütern oder Treibstoff auf.

Der Krisenstab kann diese Bestände sicherstellen und in das Depot der Verwaltung im Rathausviertel überführen lassen.

Es können nur **Versorgungsgüter ODER Treibstoff** sichergestellt werden.

Für **Versorgungsgüter** wird mit dem **braunen Würfel** gewürfelt und ein **Wert von „4“** dazu addiert; die Summe gibt die Einheiten an, die sichergestellt werden.

Für **Treibstoff** wird mit dem **schwarzen Würfel** gewürfelt und ebenfalls **„4“** zum Ergebnis addiert.

Die braunen Kisten und schwarzen Öltonnen werden danach entfernt, um anzuzeigen, dass der Supermarkt, die Tankstelle oder der Gewerbe-/Produktionsbetrieb leer sind.

Sichergestellte Güter werden **entweder an die Bevölkerung dieses Viertels verteilt, oder** – wenn es sich um ein Viertel handelt, das an das Netzwerk der Selbsthilfe-Basen angeschlossen ist, **auf dem Tableau „Depot“ der Verwaltung platziert.**

Der Rettungsdienst kann nicht sicherstellen.

SUCHEN

Es gibt immer wieder Ressourcen, an die man nicht gleich denkt, die aber in einer solchen Krise sehr hilfreich sein können.

In einem Stadtviertel wird **nach Versorgungsgütern und/oder Treibstoff** gesucht.

Es wird **mit dem braunen und dem schwarzen Würfel gewürfelt** (braun= Versorgungsgüter, schwarz=Treibstoff). Gefundene Güter werden **entweder an die Bevölkerung dieses Viertels verteilt, oder** – wenn es sich um ein Viertel handelt, das an das Netzwerk der Selbsthilfe-Basen

BAUEN

Meist bezieht sich die Aktion „Bauen“ auf eine **Selbsthilfe-Basis**, aber manchmal müssen auch andere Dinge gebaut werden. In diesem Fall gibt eine Ereignis-Karte nähere Informationen.

Eine Selbsthilfe-Basis wird im grünen Feld eines Viertels eingerichtet und ein grünes Haus wird platziert.

Selbsthilfe-Basen haben **folgende Vorteile**:

- Die Bevölkerung übernimmt die Verteilung von Nahrungsmitteln, Wasser, Verbandsmaterial, Medikamenten und Treibstoff selbst, ohne dass jemand fahren müsste. D. h., **alle Viertel die über Selbsthilfe-Basen miteinander in Verbindung stehen, können auf die Güter aus dem Depot der Verwaltung zugreifen.**
- **Information wird weitergetragen.** (In Viertel A wird „informiert“ und ein Informations-Chip mit der grünen Seite nach oben platziert. Im angrenzenden Viertel B mit Selbsthilfe-Basis ist die Bevölkerung automatisch ebenfalls informiert, hier wird der Informations-Chip mit der weißen Seite nach oben platziert.)
- **Bei der Errichtung** einer Selbsthilfe-Basis wird ein **eventuell vorhandener Unruhe-Marker in diesem Viertel entfernt.**
- Gibt es in diesem Viertel **keinen Unruhe-Marker** wird eine **grüne Spielfigur platziert**, der die Teams bei allen Aktionen in diesem Viertel unterstützt.

angeschlossen ist, **auf dem Tableau „Depot“ der Verwaltung platziert.**

Gefundener Treibstoff kann auch **direkt in den Tank des Teams** gefüllt werden, das gesucht hatte. Nach dem Suchen wird der **Such-Marker** in diesem Viertel **auf die orangene Seite** gedreht. Für das nächste Mal Suchen in diesem Viertel gilt nun: Würfelergebnis minus 2.

Wurde in einem Viertel **ein zweites Mal** gesucht, wird der Such-Marker nicht mehr umgedreht sondern **entfernt. In einem Viertel ohne Such-Marker kann nicht mehr gesucht werden.**

TAKTISCHE TIPPS

1. Sichert euch die Mitarbeit der Bevölkerung! Informiert über die Krise und eure Maßnahmen zur Bewältigung der Krise. Löscht Brände schnell und effizient, schützt Einrichtungen (Supermärkte) und Unternehmen nachhaltig vor Plünderung und Vandalismus und versorgt Kranke, Pflegebedürftige sowie Unfallopfer umgehend. Kooperative und hilfsbereite Bevölkerung erleichtert die Arbeit enorm.
2. Vermeidet, dass in einem Viertel die Stimmung immer schlechter wird. Sollte die Stimmung ir-gendwo kritisch werden, richtet Selbsthilfe-Basen ein oder informiert die Bevölkerung.
3. Vermeidet auf jeden Fall, dass es irgendwo zu einem Aufruhr kommt. Ein Aufruhr schwappt schnell über die Grenzen eines Viertels hinweg und es kann zu einer Kettenreaktion kommen, die die ganze Stadt unregierbar macht!
4. Wenn möglich sorgt dafür, dass einige Viertel so gut versorgt werden, dass ihr euch ein, zwei Tage nicht um sie kümmern müsst, sondern eure Kräfte dort konzentrieren könnt, wo es notwendiger ist.
5. Sorgt schnellstmöglich für ein Netzwerk von Selbsthilfe-Basen. Über diese wird die Verteilung von Versorgungsgütern erheblich erleichtert und Stimmung hebt sich.
6. Achtet besonders darauf, dass in Vierteln mit Supermärkten die Stimmung nicht kippt. Die wütende Bevölkerung zerstört diese als erstes, die Versorgungsgüter sind dann verloren.
7. Überlegt immer, was gerade das dringlichste Problem ist. Ihr werdet euch nicht gut dabei fühlen, aber manchmal muss man an einer Stelle Verluste akzeptieren, um an anderer Stelle viel größere Schäden zu verhindern. Merksatz dafür ist: „Wer alles schützen will, schützt gar nichts!“
8. Sorgt für eine gute Kommunikation untereinander. Eure Zeit und eure personellen Ressourcen sind begrenzt. Wenn ihr zu lange braucht, um euch über die notwendigen Maßnahmen zu einigen, werden vielleicht wichtige Dinge nicht mehr erledigt werden können.
9. Achtet darauf, dass nach Möglichkeit immer die Teams eingesetzt werden, die dafür ausgebildet sind. Für die Polizei ist es erheblich anstrengender, ein Notstromaggregat aufzustellen, als für den Bauhof.
10. Achtet darauf, den Teams rechtzeitig eine Ruhepause zu gönnen. Sorgt aber dafür, dass, wenn ir-gendwie möglich, immer ein Team immer im Dienst ist, das ein Problem lösen kann. Wenn sich Feuerwehr, Polizei und Bauhof erholen, und es bricht ein Brand aus, habt ihr ein richtiges Problem.

Stadtaufbau

Auf diesen beiden Seiten finden sich drei unterschiedliche Städte für den Spielaufbau. Der Schwierigkeitsgrad variiert von leicht (Schwarzbach) über mittel (Zell-Herbertingen) bis schwer (Stephansfeld a.d. Fritzel).

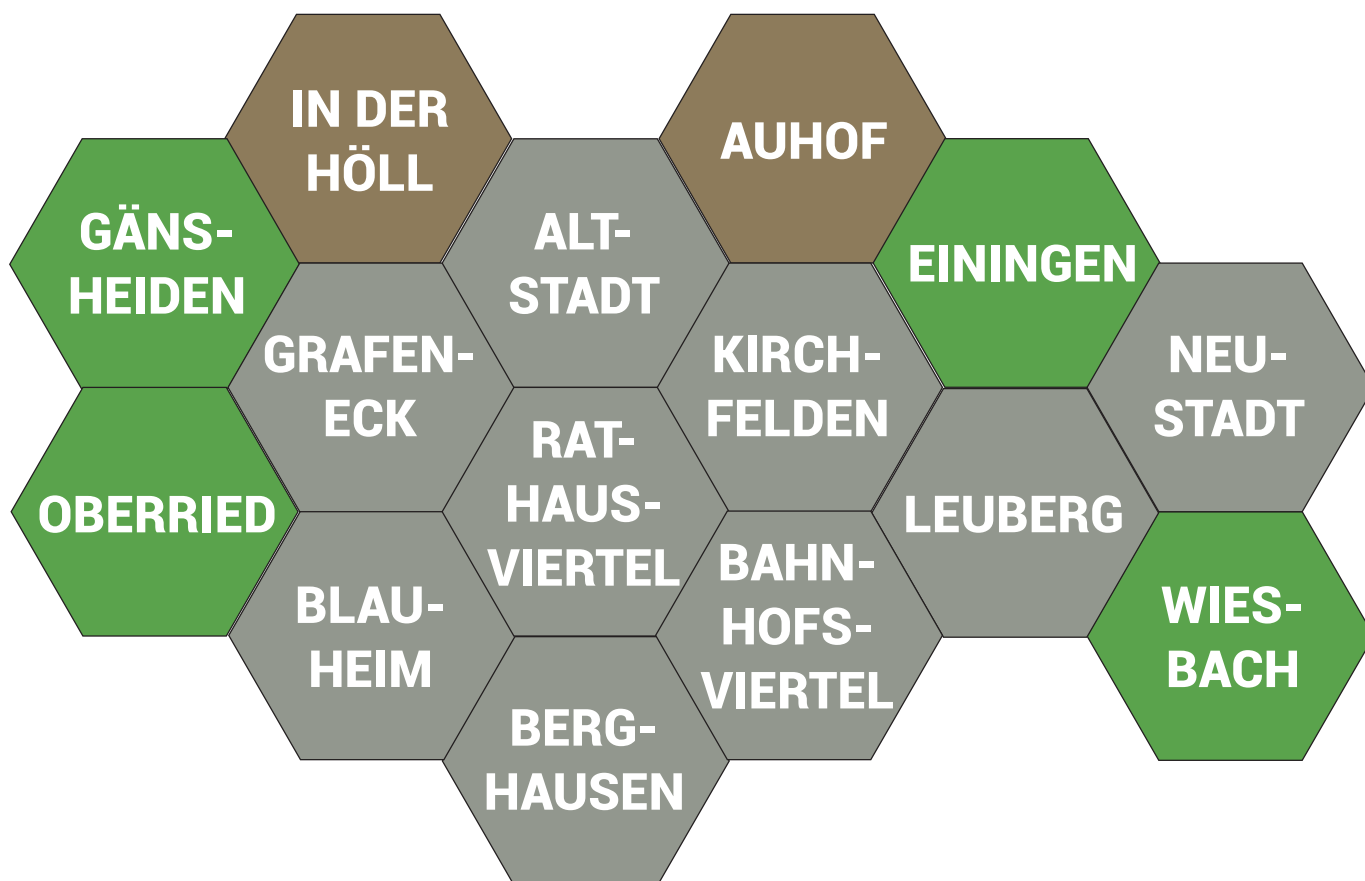
Natürlich kann mit den 15 Auflegern auch ein beliebiges Stadtszenario geschaffen werden.

SCHWARZBACH

Schwarzbach wurde erstmals 1668 als Marktflecken erwähnt. Seit der Stadtgründung 1798 ist die Stadt stetig gewachsen und verfügt über gute Infrastruktur zwischen den einzelnen Stadtteilen. Die Verwaltungsstellen wie Feuerwehr, Polizei und Rettungsstationen sind gleichmäßig über das Stadtgebiet verteilt und gewährleisten eine gute Versorgung der Bevölkerung.

1960 und 1972 wurden die umliegenden Dörfer eingemeindet. 1979 wurde das Hochhausviertel der Neu-stadt gebaut um der steigenden Bevölkerungszahlen gerecht zu werden.

Im Krisenfall dürfte Schwarzbach unproblematisch zu verwalten sein.



ZELL-HERBERTINGEN

Zell ist bereits im Mittelalter urkundlich erwähnt. Im Zuge der Industrialisierung erwies es sich aber als geographisch unmöglich, die Eisenbahn nach Zell zu bringen. So wurde der nächste Bahnhof im Weiler Herbertingen errichtet, der daraufhin Menschen und Wirtschaftsbetriebe anzog, und sich entsprechend ausdehnte. 1954 wurden Zell und Herbertingen zur neuen Stadt Zell-Herbertingen zusammengefasst und bei dieser Gelegenheit die dazwischen liegenden Dörfer gleich mit eingemeindet.

In der Stadt ist durch lange Wege und die verbesserungsdürftige Einrichtung der Verwaltungszentren zu merken, dass es sich nicht um eine gewachsene Kommunalstruktur handelt.

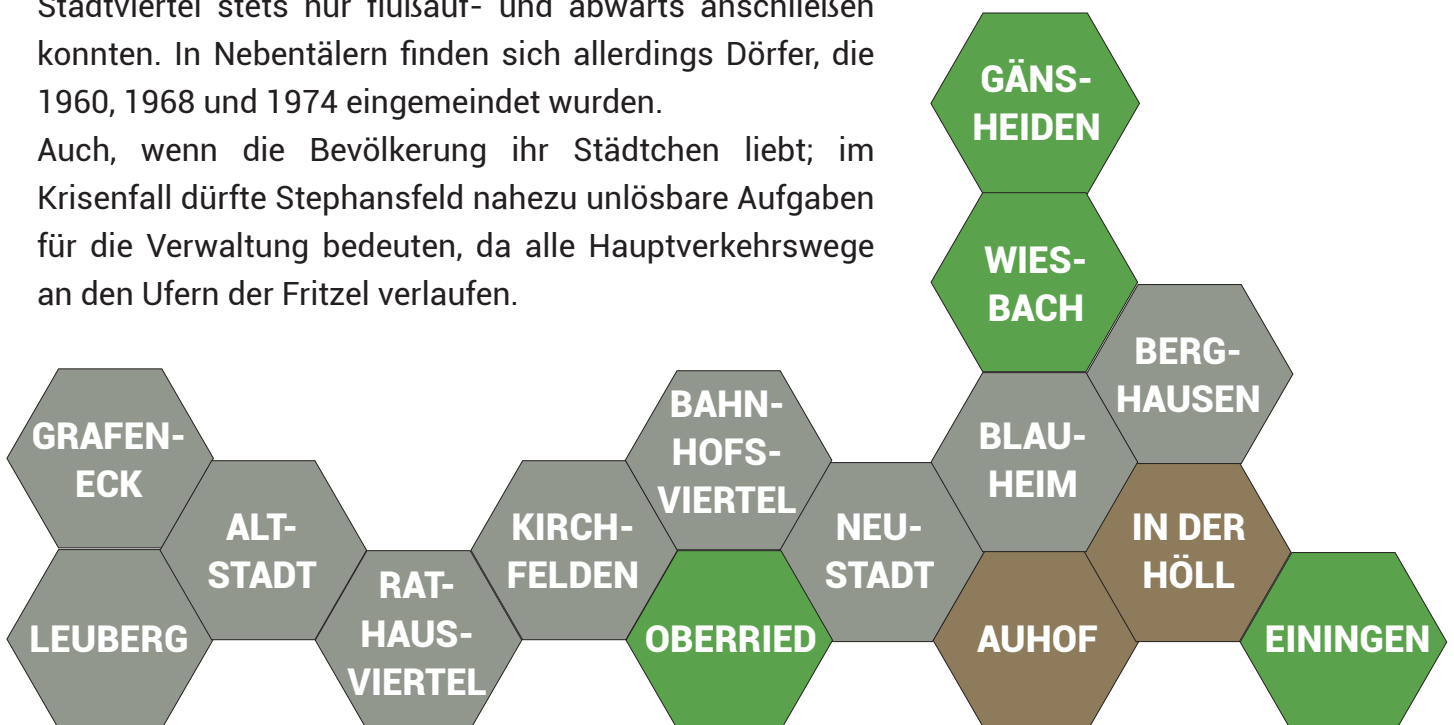
Im Krisenfall dürfte Zell-Herbertingen nicht einfach zu verwalten sein.



STEPHANSFELD A.D. FRITZEL

Im idyllischen Tal der Fritzel liegt das romantische Städtchen Stephansfeld. Die umliegenden steilen Hänge verhinderten immer eine Ausdehnung der Stadt in die Breite, so dass sich neue Stadtviertel stets nur flussauf- und abwärts anschließen konnten. In Nebentälern finden sich allerdings Dörfer, die 1960, 1968 und 1974 eingemeindet wurden.

Auch, wenn die Bevölkerung ihr Städtchen liebt; im Krisenfall dürfte Stephansfeld nahezu unlösbare Aufgaben für die Verwaltung bedeuten, da alle Hauptverkehrswege an den Ufern der Fritzel verlaufen.



Danksagung

Wir – Herbert Saurugg und Till Meyer – sind nun seit mehr als zwei Jahren mit der Konzeption und Entwicklung des Spiels „Neustart“ beschäftigt. Eine wirklich spannende Zeit mit zahllosen Überlegungen, Ideen, Einwänden, Lösungen und... ja, auch einigen Sackgassen.

Die ganz ursprüngliche Idee, ein Spiel über die durch einen überregionalen Blackout entstehende Krise zu entwickeln, ergab sich aus Marc Elsbergs großartigem Buch „Blackout“.

Über **Marc Elsberg** kam ich in Kontakt mit Herbert, der schon seit Jahren zum Thema Blackout, Blackout-Prävention und Krisenmanagement referiert und Geschäftsführer der österreichischen Gesellschaft für Krisenvorsorge GfKV ist.

Je mehr wir Ideen gesponnen haben, desto mehr hat uns das Thema gepackt, aber es dauerte fast eineinhalb Jahre, bis aus den ersten Überlegungen dann ein spielbarer Prototyp entstand.

Ja, und all diese Arbeit haben wir natürlich nicht allein geleistet. In der gesamten Zeit waren Menschen beteiligt, die Tipps und Kritiken beigesteuert haben, getestet und weitere Kontakte geknüpft.

All diesen Menschen möchten wir hier danken. Ohne euch wäre „Neustart“ nicht so großartig geworden.

Von der Chronologie her ist zuerst **Ron Hild** zu nennen, der ganz am Anfang einige Ideen

beigesteuert hatte.

Und natürlich **Marcel Davidsohn**, der vor einem Jahr den allerersten – noch sehr sperrigen – Prototypen gespielt und optimiert hat.

Und natürlich **Nicole und Stephan Zeller**, die konstant an „Neustart“ mitgearbeitet haben.

Gregor Stadthaller, der immer wieder mit wichtigen Neuberechnungen der Matrices kam, sowie **Sönke Mararens und Matias Krempel**, die „Neustart“ auf ganz andere Ebenen bringen wollen.

Auch im Team **Thomas Neu**, der das coole „Neustart“-Video erstellt hat, **Andreas Langner**, aus dessen Feder die ersten Illustrationen stammen und **Frank Ziegler**, der Korrektur gelesen und meine ärgsten Fehler ausgebügelt hat. **Matt Klein**, der die wundervollen Miniaturen der Teams herstellt. Bei **Christian Opperer** weiß man nie so richtig, ob er nun eigentlich nur großartige Illustrationen macht, oder auch am Spiel mit herumbastelt.

Eigentlich an erster Stelle müssten unsere Tester und Testerinnen kommen: **Roman Pelek**, **Björn Koppers** (mal wieder), **Heiko Bernhörster**, **Steffen Albus**, **Kai Buch**, die **Gruppe der Zusatzqualifikation in Mainz**, **Peter Rak**, **Volker Nebel** und **Nicole Stiehl** – und selbstverständlich ihre Testgruppen.

Danke für eure konstruktive Kritik, viele Idee, ein paar Tritte und die grundsätzliche Einschätzung, dass „Neustart“ ein tolles Spiel geworden ist.

Spielentwicklung: Till Meyer, Nicole Zeller

Redaktion: Herbert Saurugg GfKV

Illustration: Christian Opperer

Spieltrieb GbR | 65321 Niedermeilingen | Pfarrgasse 2

+49 (0)6772-94356

www.spiele-entwickler-spieltrieb.de