

neustart

DIE BLACKOUT-SIMULATION

Überarbeitete zweite Auflage
für 1-15 Personen ab 12 Jahren

Anleitung



Inhaltsangabe

Wie alles beginnt.....	2	Wochentagesablauf.....	11
Begrifflichkeiten.....	3	Erläuterung der Aktionen der Teams.....	14
Spielmöglichkeiten.....	3	Aufbaupläne.....	17
Erläuterung des Spielmaterials.....	4	Optionale Regeln	19
Spielvorbereitung	8	Danksagung und Impressum.....	20
Spielablauf.....	10		

wie alles beginnt...

Eine lange Trockenperiode in Europa hat dazu geführt, dass viele Wasserkraftwerke nur mehr eingeschränkt Strom produzieren können. Auch Kühlwasser fehlt. Atom- und Kohlekraftwerke müssen ihre Produktion drosseln. In den Kontrollzentren der europäischen Übertragungsnetzbetreiber herrscht eine angespannte Lage.

Wochenende

Das Wetter schlägt in eine großräumige Schlechtwetterlage mit Stürmen um. In Tschechien zerstört am späten Nachmittag ein Tornado eine wichtige Hochspannungsleitung. In Polen führt Starkregen zum Ausfall eines großen Kohlekraftwerks.

Montag

7:30 Uhr

Der Wind flaut überraschend ab und die bisher sehr hohe Windstromeinspeisung liegt nun deutlich hinter den Erwartungen. Das europäische Warnsystem ist in einigen Ländern bereits auf Stufe Gelb.

7:45 Uhr

Die Telefone in den Leitwarten und am Strommarkt laufen heiß. Es werden dringend Ersatzkapazitäten benötigt. Kraftwerke werden mobilisiert, aber nicht alle stehen kurzfristig zur Verfügung.

8:02:37 Uhr

Niemand hatte mit dem Wetterumschwung gerechnet. Es fehlt massiv an Leistung. Die Frequenz sinkt durch den Stromhandel auf 49,83 Hertz ab. Alles noch im Normalbereich. Aber es steht nun kaum mehr eine Reserve für mögliche Kraftwerksausfälle zur Verfügung.

8:03:23 Uhr

Das Warnsystem der Übertragungsnetzbetreiber springt in einigen Ländern auf Rot. Die Netzbelastung ist massiv und es drohen folgenschwere Leitungsausfälle, wenn nicht rasch dagegen gesteuert wird.

8:03:47 Uhr

Der Kraftwerksfahrplanwechsel läuft. Zeitnah treten in zwei großen Kraftwerken Störungen auf. Sie können die geforderte Strommenge nicht einspeisen und fallen aus.

08:03:48 Uhr

Die Frequenz sinkt unter 49,8 Hertz. Automatisierte Schutzeinrichtungen lösen aus. Pumpspeicherkraftwerke, die gerade Wasser hochgepumpt haben, werden gestoppt. Die Frequenz sinkt weiter.

08:04:21 Uhr

Konventionelle Kraftwerke erhöhen die Produktion, um den Frequenzabfall zu stoppen. Die Schweißperlen der Operatoren werden immer größer.

08:04:57 Uhr

Die Frequenz fällt weiter auf 49 Hertz. Mit der nächsten Sicherheitsstufe werden Großverbraucher und ganze Regionen in Europa abgeschaltet, um einen Kollaps zu verhindern. Die Frequenz stabilisiert sich.

08:06:32 Uhr

Die Sicherheitseinrichtungen haben gegriffen. Das Leitstellenpersonal atmet auf.

08:06:45 Uhr

Durch eine plötzliche Störung in einem wichtigen Umspannwerk muss die Last auf andere Knotenpunkte ausweichen. Diese werden nun überlastet und schalten sich zum Eigenschutz ab.

08:06:59 Uhr

Die Umschaltung auf andere Knotenpunkte führt zu weiteren Abschaltungen.

08:07:37 Uhr

Weite Teile Europas sind ohne Strom. Alle Kraftwerke haben sich zum Eigenschutz bei 47,5 Hertz abgeschaltet.

08:08 Uhr

In Krankenhäusern, Atomkraftwerken, Flughäfen und in einigen Industriebetrieben sowie sensiblen Einrichtungen laufen Dieselmotoren für die Notstromversorgung an. Nicht überall funktioniert das. Einige Anlagen sind defekt, andere verfügen nur für wenige Stunden über Treibstoff.

08:27 Uhr

Die Telefon-, Handy- und Internetversorgung ist großflächig ausgefallen. In der Rushhour kommt es zum Verkehrskollaps. Tunnel müssen gesperrt werden. Europa kommt zum Stillstand.

In kleinen Städtchen Schwarzbach beginnt der Tag anders, als erwartet. Ampeln fallen aus und es kommt zu ersten Unfällen. Aufzüge bleiben stecken, automatische Türen bleiben geschlossen, elektronische Zutrittssysteme funktionieren nicht mehr und Kaffeemaschinen bleiben kalt. Aus den Wasserleitungen fließt nur noch das, was in den Leitungen steht.

9:15 Uhr

In Schwarzbach wird der Krisenstab zusammengesammelt. Ist das jetzt der erwartete großflächige Stromausfall, das sogenannte Blackout? Oder wird die Stromversorgung in wenigen Stunden wieder hergestellt sein? Über das batteriebetriebene Radio sind nur spärliche Informationen zu erhalten.

10:00 Uhr

Der Krisenstab nimmt seine Arbeit auf.

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“** – es wird also nicht zwischen Benzin und Diesel unterschieden.

„**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. Tatsäch-

lich 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 erforderlich – 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:

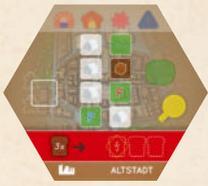
jede:r Spieler:in übernimmt eine Rolle

6 und mehr:

zwei Spieler:innen übernehmen zusammen eine Rolle und entscheiden gemeinsam.

Ihr könnt auch auf die Verteilung der Rollen verzichten. In diesem Fall entscheidet ihr gemeinsam für alle Teams. Welche Seite des jeweiligen Teamtableaus ihr wählt, bleibt euch überlassen (sie unterscheiden sich nur im Foto).

SPIELFLÄCHE (bestehend aus 15 Spielplan-Teilen)



- **9 braune Innenstadt-Aufleger** mit: **Wohnungen** , **Gewerbebetrieben** wie ein Supermarkt oder eine Apotheke mit Versorgungsgütern oder eine **Tankstelle** mit Treibstoffvorrat . **Öffentliche Gebäude** wie Feuerwehr **F**, Polizei **P**, Rettungsdienst **R**, Verwaltung/Rathaus **V**, Krankenhaus **K** im Viertel Grafeneck oder sonstige öffentliche Einrichtungen wie Schulen, Kindergärten oder Selbsthilfe-Basen .



- **4 grüne 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 graue Gewerbegebiet-Aufleger** : Hier gibt es nur wenige Wohnungen, aber dafür **Produktionsbetriebe** / , die über Bestände an Treibstoff oder Versorgungsgütern verfügen. Zusätzlich kann es Supermärkte geben. Im Viertel "Auhof" befindet sich das **öffentliche Gebäude Bauhof** **B**.

Ressourcenbedarf

Am unteren Rand hat jeder Aufleger ein braunes Vorrats-Feld, auf dem der aktuell im Viertel vorhandene Vorrat platziert wird. Rechts davon 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 zu Unruhe in der Bevölkerung führt.

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

Freifläche 2
Platz für Krankheit-, Brand-, Vorfall- und Merkmarker

Wohnung
Platz für Brand- oder Ruinen-Marker.

Freifläche 1
Platz für Einsatzfahrzeuge und Todesfall-Marker

Ablage 1
Platz für grüne oder rote Spielfiguren und Aufstand-Marker.

Einrichtung der Stadt
(hier Polizei)

Vorrats-Feld
Hier wird zu Beginn diese Anzahl an Versorgungsgütern platziert.

Symbol
Innenstadt
Vorort
Gewerbegebiet

Name
Name des Viertels

Ablage 2
Platz für den Notstrom-Marker.

Einrichtung der Stadt
Hier kann eine Selbsthilfe-Basis eingerichtet werden.

Gewerbebetrieb
(In diesem Fall ein Supermarkt. Die Markierung bedeutet, dass hier Versorgungsgüter sichergestellt werden können.)

Ablage 3
Platz für den Info-Marker.

Ablage 4
Hier wird zu Beginn ein Such-Marker platziert (dunkle Seite nach oben).

Bedarfs-Felder
Diese Felder müssen am Ende jedes Wochentages vollständig mit Versorgungsgütern belegt sein.

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 Bür-

germeisterin. Entsprechend entscheidet diese Spieler:in auch über die Verteilung der Vorräte.

Im Depot können beliebig viele Einheiten Versorgungsgüter und Treibstoff liegen.



5 TABLEAUS „AKTEURE“

Die Leitungen

- der Stadtverwaltung
- des Bauhofes
- der Feuerwehr
- der Polizei
- des Rettungsdienstes

sind Teil des kommunalen Krisenstabes/der Gemeindeeinsatz-

leitung (Akteure) und haben jeweils ein Tableau. Sie führen damit ihre eigenen Teams, welche auf dem Plan mit Spielfiguren (Fahrzeuge) 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 **Chip in der Teamfarbe** 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 haben die Fahrzeuge noch zwei Einheiten **Treibstoff** . Wenn getankt wird, können Benzinkanister auf die noch

freien grauen Quadrate gelegt werden. Bei jeder Bewegung wird wieder ein Kanister entfernt. Sollte ein Team keinen Treibstoff mehr zur Verfügung haben, kann es nicht mehr bewegt werden – im Viertel, in dem es aktuell steht, kann es jedoch weiterhin eingesetzt werden. 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). Das jeweils vierte Fahrzeuge kommt eventuell später ins Spiel.

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 **Tankstelle**  unbekannte Mengen dieser Güter. Erst wenn Teams diese Güter **sicherstellen**, wird bekannt, um wie viele Einheiten es sich handelt. Die Kisten und Öltonnen werden dann gegen die entsprechende Anzahl brauner Brotscheiben  und schwarzer Benzinkanister  ausgetauscht.

5 FARBIGE CHIPS

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

15 INFORMATIONS-MARKER

Ein Informations-Marker wird in einem Viertel platziert, wenn die Bevölkerung über die aktuelle Situation und über getroffene Maßnahmen informiert wird. **Es kann immer nur ein Informationsmarker in einem Viertel liegen.**

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 gestreifte 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 **Informations-Marker**, der allerdings mit der gestreiften Seite nach oben platziert wird. In diesen angrenzenden Vierteln wird aber **keine** grüne Spielfigur platziert.

Sollte allerdings in einem Viertel mit gestreiftem Informations-Marker ein weiterer gestreifter Informations-Marker platziert werden, wird dieser zu einem grünen Informations-Marker und eine grüne Spielfigur wird hier platziert.

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 Ereignis-Karte vorgibt.

18 NOTSTROM-MARKER

Notstrom-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 Notstrom-Marker auf einem Bedarfs-Feld 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 (dunkle 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 auf die helle Seite umgedreht. Wenn in einem Viertel zum zweiten Mal gesucht wird, wird der Marker entfernt. In einem Viertel ohne Such-Marker kann nicht mehr gesucht werden.

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**.

15 MARKER „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.

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.

54 EREIGNIS-MARKER

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

- Krankheits-Marker** 
- Brand-Marker** 
- Vorfall-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 eine **Aktion** auf diesen Marker anwendet, wird der Marker umgedreht. Dann erst stellt sich heraus, ob es die Feuerwehr z.B. mit einem kleinen Zimmerbrand zu tun hat, oder mit einem Großbrand.



Blauheim:
1 Brand-Marker  wird auf
1 Wohnung  platziert.
Aufgabe: Löschen

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**.

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 in einem Viertel ein grüner Informations-Marker platziert wird, ODER
- aufgrund einer Ereignis-Karte.

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

Wenn in einem Viertel mit grüner Spielfigur eine rote Spielfigur platziert werden muss, wird zuerst die grüne Spielfigur entfernt. Umgekehrt wird in einem Viertel mit einer roten Spielfigur anstelle der Platzierung einer grünen Spielfigur zuerst die rote Spielfigur entfernt.

Grüne Spielfiguren bewegen sich nicht aus ihrem Viertel heraus. **! Es können beliebig viele grüne Spielfiguren in einem Viertel stehen.**

EINSTIEGS-KARTEN

Die **Einstiegs-Karten**  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.



EREIGNIS-KARTEN

Es kommen an **jedem Wochentag vier Ereignis-Karten** zum Einsatz – 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.



45 ROTE SPIELFIGUREN

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

Dies ist immer dann der Fall, wenn eine **Aufgabe nicht bewältigt** wurde, wenn ein **Viertel nicht ausreichend versorgt** wird oder aufgrund einer **Ereignis-Karte**.

In einem Viertel mit **grüner Spielfigur** wird zuerst diese entfernt. **! Rote Spielfiguren werden also nur in Vierteln ohne grüne Spielfigur platziert.**

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

Je eine rote Spielfigur wird entfernt, wenn

- wenn die Verwaltung **informiert** ODER
- durch eine Ereignis Karte.

! Sollte eine vierte rote Spielfigur in einem Viertel hinzukommen, werden stattdessen die drei vorhandenen roten Spielfigur entgegen **einen Aufstand-Marker getauscht**.

9 AUFSTAND-MARKER

Wird ein **Aufstand-Marker** platziert, muss in **jedem angrenzenden Viertel eine rote Spielfigur** platziert werden.

! Sollten am Ende eines Wochentages in vier Vierteln Aufstand-Marker liegen, ist das Spiel zu Ende und verloren.

Aufstand-Marker zählen als vier **rote Spielfiguren**. Sollte in einem Viertel mit Aufstand-Marker eine **rote Spielfigur** entfernt werden, wird der Aufstand-Marker gegen drei **rote Spielfiguren** ausgetauscht.

Alle **roten Spielfiguren** und Aufstand-Marker zählen bei Spielende als **Minuspunkte**.

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 Mobiltelefons.

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 Ereignis-Karte 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 Timer. So habt ihr erst einmal die Gelegenheit Euch in Ruhe mit den Regeln vertraut zu machen.

Spilvorbereitung

1 Die 15 Stadtviertel werden zu einer Stadt ausgelegt. Beim ersten Spiel sollte man den Aufbau „Schwarzbach“ (siehe Seite 18) 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 Seiten 18 und 19 dieser Spielanleitung. Selbstverständlich können auch eigene Stadtpläne zusammengestellt werden.

2 Auf jedem Vorrats-Feld rechts neben den Gebäuden werden braune Versorgungsgüter entsprechend der kleinen Zahlen im Feld gestapelt. Dies sind die Versorgungsgüter, welche die Bevölkerung bevorratet hat.

3 In Grafeneck werden zusätzlich zwei schwarze Treibstoffeinheiten auf das entsprechende Vorrats-Feld gestapelt.

Teams des Rettungsdienstes

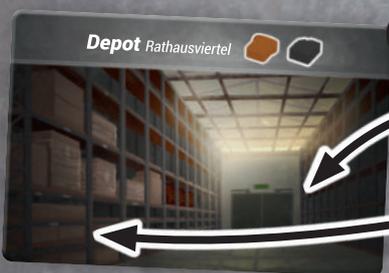
	F	P	V	B		F	P	V	B	
Retten	2	2	1	-	-	Bauen	4	-	5	2
Löschen	1	3	-	-	-	Informieren	2	2	1	-
Schützen	2	1	-	-	2	Sicherstellen	1	1	-	1
Notstrom	3	5	-	-	2	Suchen	2	2	2	2

Teams des Bauhofs

	F	P	V	B		F	P	V	B	
Retten	2	2	1	-	-	Bauen	4	-	5	2
Löschen	1	3	-	-	-	Informieren	2	2	1	-
Schützen	2	1	-	-	2	Sicherstellen	1	1	-	1
Notstrom	3	5	-	-	2	Suchen	2	2	2	2

Teams der Verwaltung

	F	P	V	B		F	P	V	B	
Retten	2	2	1	-	-	Bauen	4	-	5	2
Löschen	1	3	-	-	-	Informieren	2	2	1	-
Schützen	2	1	-	-	2	Sicherstellen	1	1	-	1
Notstrom	3	5	-	-	2	Suchen	2	2	2	2



8 Die Fahrzeuge der Teams werden in den Vierteln mit einem entsprechenden Gebäude auf die Freiflächen gesetzt (nicht auf das Gebäude selbst!): Die gelben Fahrzeuge nach Auhof. Die violetten Fahrzeuge in das Rathausviertel.

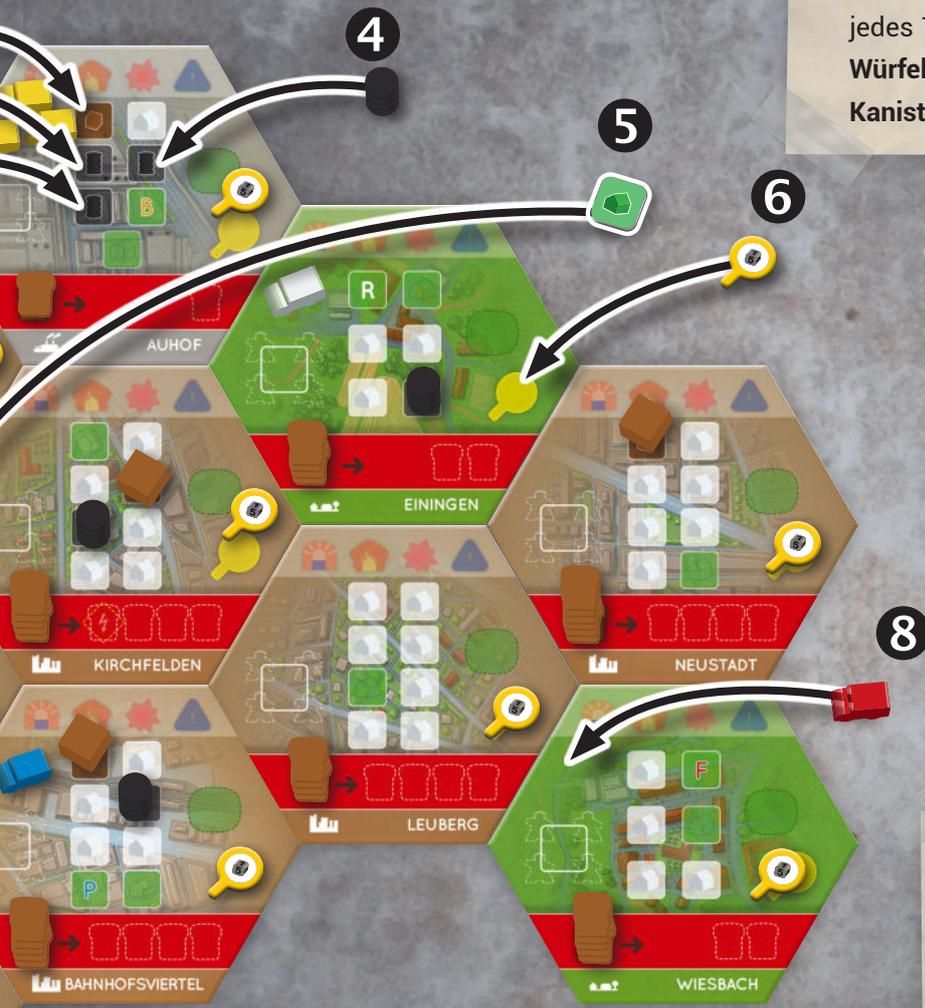
Je 1 rotes Fahrzeug in die Altstadt, ins Rathausviertel und nach Wiesbach. Je 1 blaues Fahrzeug in die Altstadt, nach Blaueim und in das Bahnhofsviertel. Je 1 weißes Fahrzeug nach Grafeneck sowie nach Oberried und Einingen.

4 Auf jeden Gewerbebetrieb (,) 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 Auf jedes **Lupensymbol** wird ein **Such-Marker** (mit der dunklen Seite nach oben) gelegt.

7 Jede:r 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 Aktionsleiste gelegt. Für jedes Tableau wird **einmal mit dem schwarzen Würfel** gewürfelt und das **Ergebnis als schwarze Kanister** auf der Ressourcenleiste platziert.



9 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.

Alle Marker sowie alle noch übrigen Holzteile werden gut erreichbar **neben der Spielfläche** ausgelegt. Legt jeweils mit der **Zahl nach unten** aus (damit sie später „blind“ gezogen werden können).

10 Die **Einstiegs- und Ereignis-Karten** werden nach den Wochentagen auf den Kartenrückseiten sortiert und getrennt verdeckt gemischt. Nun werden verdeckt **zwei Nacht-Karten** „Sonntag“ gezogen. Auf diesen Stapel werden verdeckt **zwei Tag-Karten** „Sonntag“ gelegt. Auf diese kommt verdeckt **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 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 nach dem 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.

Nach dem Ende der Einheit "Nacht" werden Erfolge und Misserfolge des Tages ausgewertet.

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 Viertel zu Viertel muss von der Ressourcenleiste des Tableaus eine Einheit Treibstoff entfernt werden. Eine Bewegung zu einem drei Aufleger entfernten Viertel kostet also drei Einheiten Treibstoff.



	Löschen	1	3	-	-	3		Informieren	2	2	1	-
	Schützen	2	1	-	-	2		Sicherstellen	1	1	-	1
	Suchen	2	2	2	2	2		Tanken	2	2	2	2

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.

Wenn auf einem Teamtableau kein **Treibstoff** mehr vorhanden ist, muss getankt werden.

TANKEN

Die Teams sollten immer über ausreichend **Treibstoff** verfügen, um beweglich zu bleiben. Um zu tanken, gibt es **vier Möglichkeiten**:

1. Ein Fahrzeug des Teams steht am Depot, oder auf einem Feld, dessen **Selbsthilfe-Basis** Teil des SHB-Netzwerkes ist. Die **Treibstoff-Kanister** können einfach vom Depot auf das Team-Tableau gelegt werden.

2. Eine **grüne Spielfigur**  transportiert **Treibstoff**  vom Depot oder von einer **Selbsthilfe-Basis** , die Teil des SHB-Netzwerkes ist, zu einem der Teamfahrzeuge. Die **Treibstoff-Kanister**  werden vom Depot auf das Team-Tableau gelegt.

3. In einem Viertel, in dem ein Teamfahrzeug steht, wird die Aktion "Suchen" durchgeführt. Der gefundene

Treibstoff  wird auf dem Teamtableau platziert. Dies geht auch, wenn ein Team nicht im Viertel steht, in dem gesucht wird, aber in einem Viertel, das Teil des SHB-Netzwerkes ist.

4. In einem Viertel mit **Tankstelle**  oder Industriebetrieb wird die Aktion "Sicherstellen" durchgeführt. Der Ablauf entspricht dem der Aktion "Suchen".

wochentagesablauf

Ihr deckt die Einstiegs-Karte 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.



ERSTE ZEIT-EINHEIT (TAG)

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 „12“**



(**grüne Felder**) gezogen.

1. Ereignis-Karten 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, eine **rote Spielfigur** 

platziert etc.

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

07:00

2. Timer auf 7 Minuten stellen und starten:

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 .
- **freiwillige Aktionen**, um die Krise generell zu bewältigen, z. B. die Einrichtung einer Selbsthilfe-Basis oder das Sicherstellen von Waren eines Supermarktes etc.

- **Bedarfs-Felder decken (Vorsorgen!):** Es können jederzeit in einem Viertel **Bedarfs-Felder mit Versorgungsgütern**  belegt werden. Dies bedeutet, dass

- die Bedarfs-Felder **aus dem Vorrats-Feld**  gefüllt werden, ODER
- die Versorgungsgüter in ein Viertel **transportiert** werden, ODER
- die Versorgungsgüter über das Netzwerk der Selbsthilfe-Basen **aus dem Depot** im Rathausviertel verteilt werden.

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

- **Vorsorgen:** Wenn eine Aktion **Sicherstellen** oder **Suchen** zu zusätzlichen Versorgungsgütern führt, können diese entweder
 - **direkt auf die Bedarfs-Felder** gelegt werden, ODER
 - **an die Bevölkerung** verteilt werden

(= werden **auf das Vorrats-Feld**  im selben Viertel gelegt oder über das Netzwerk der Selbsthilfe-Basen verteilt), ODER

- werden von grünen Spielfiguren **transportiert** werden (s. Aktion „Transportieren“ S.15)

00:00

4. Die Zeit ist abgelaufen: Nach 7 Minuten ist die Zeit-Einheit vorbei.

5. Teams (Fahrzeuge): Alle inaktiven Teams (Fahrzeuge) werden wieder aufgestellt.



6. Ereignis-Marker überprüfen:

- **Nicht gelöschte Brände**  werden **gegen Ruinen-Marker**  ausgetauscht und es wird geprüft, ob der Brand

laut Ereignis-Karte auf ein anderes Haus übergreift.

- **Noch offen oder verdeckt liegende Vorfal-Marker**  werden entfernt und **Krankheits-Marker** , **rote Spielfiguren**  oder **Todesfall-Marker**  werden entsprechend der Angaben auf der Ereignis-Karte **platziert**.
- **Noch verdeckt liegende Krankheits-Marker**  werden nun **aufgedeckt**. **Alle nun offen liegenden Krankheits-Marker bleiben liegen**, es sei denn, die Ereignis-Karte besagt etwas anderes. Kranke und Verletzte können zu einem späteren Zeitpunkt immer noch versorgt werden, allerdings riskiert man ihren Tod am Wochentagsende und weitere Rote Spielfiguren.

ZWEITE ZEIT-EINHEIT (NACHT)

VORENTSCHEIDUNG: ERHOLUNG wie am Tag

1. Ereignis-Karten vorlesen



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

07:00

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

3. Aktionen durchführen wie am Tag

4. Die Zeit ist abgelaufen

00:00

Nach 7 Minuten ist die Zeit-Einheit vorbei. Nun sollten alle Bedarfs-Felder in allen Vierteln mit Versorgungsgütern  bedeckt sein (und Grafeneck zusätzlich mit einem Treibstoff ).

5. Teams (Fahrzeuge) wie am Tag

6. Ereignis-Marker prüfen wie am Tag

WOCHENTAGESENDE

1. Liegen Aufstands-Marker  in vier oder mehr Vierteln, ist das Spiel verloren. Die Stadt kann nicht mehr verwaltet werden.

2. Alle gestreiften Informations-Marker  werden entfernt. Alle **grünen Informations-Marker**  werden auf die gestreifte Seite gedreht.

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

- Wurden **alle Bedarfs-Felder mit Versorgungsgütern**  **belegt**, passiert in diesem Viertel nichts.
- Wurde nur **die Hälfte (aufgerundet) der Bedarfs-Felder belegt**, wird in diesem Viertel **eine rote Spielfigur**  platziert.
- Wurde **kein Bedarfs-Feld belegt**, werden in diesem Viertel **zwei rote Spielfiguren**   platziert.

4. ⚡ Fehlt in Grafeneck der Treibstoff  für die **Notstromversorgung**, werden sofort **vier Todesfall-Marker**     (wegen der ausgefallenen Pflegeeinrichtungen) **und vier rote Spielfiguren**

    platziert, beziehungsweise **grüne Spielfiguren**  entfernt.

5. 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.

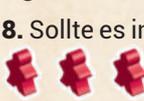
Beim Würfeln darf allerdings für **jede grüne Spielfigur**  in diesem Viertel ein Punkt abgezogen werden (– die Bürger:innen helfen bei der Versorgung). Für eine **Selbsthilfe-Basis**  darf ein weiterer Punkt abgezogen werden (– die Räume in der Selbsthilfe-Basis erlauben eine bessere Versorgung Kranker und Verletzter).

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

6. Jeder **Brand-Marker** , der noch auf dem Spielplan liegt, wird **gegen einen Ruinen-Marker**  ausgetauscht. Zusätzlich wird **eine rote Spielfigur**  platziert.

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

7. **Alle Versorgungsgüter**  und **Treibstoffkanister**  auf den **Bedarfs-Feldern** eines überprüften Viertels werden **abgeräumt** und zurück neben die Spielfläche gelegt.

8. Sollte es in einem Viertel zu **vier roten Spielfiguren**  d.h., zu einem **Aufstand**, gekommen sein, rebelliert die Bevölkerung. Ihre Wut richtet sich sofort gegen Einrichtungen in folgender Reihenfolge:

1. Gibt es einen **Supermarkt**  oder eine **Tankstelle** , wird dieses Gebäude zuerst **zerstört** und dort wird ein **Ruinen-Marker**  platziert.

2. Gibt es **weder Supermarkt noch Tankstelle**, aber eine **kommunale Einrichtung** (F, P, R) , wird diese **zerstört** und dort wird ein **Ruinen-Marker**  platziert.

3. 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.

9. Sollten nun in einem Viertel **vier oder mehr rote Spielfiguren**  liegen, werden **jeweils vier** in diesem Viertel **gegen einen Aufstand-Marker**  ausgetauscht.

In diesem Fall werden aber keine zusätzlichen **roten Spielfiguren** in die angrenzenden Viertel gelegt. Das Spiel ist jetzt **noch nicht verloren**. Die Spieler sollten sich aber am folgenden Wochentag bemühen, die Stimmung in diesen Vierteln zu heben.

ab freitag (tag 5)

Ab Freitag (Tag 5): Vor dem Ziehen und Vorlesen der Einstiegs-Karte wird mit dem schwarzen und dem weißen Würfel gewürfelt. Die Summe beider Würfel gibt an, ob die Stromversorgung wiederhergestellt werden konnte:

- Am **Freitag** muss **mindestens eine „11“** gewürfelt werden.
- Am **Samstag** muss **mindestens eine „9“** gewürfelt werden.
- Am **Sonntag** muss **mindestens eine „6“** gewürfelt werden.

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

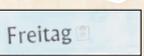
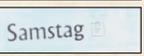
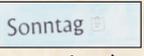
spielende

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

- Die **Stromversorgung** konnte wiederhergestellt werden (ab Tag 5) – ihr habt das Spiel gewonnen.
- In **vier oder mehr** Vierteln liegen **Aufstand-Marker**  – ihr habt das Spiel verloren. Dies gilt nur nach Ende der Zeiteinheit Nacht, nicht nach dem Ende der Auswertung. Als Ergebnis der Auswertung können eventuell weitere Aufstandsmarker platziert werden.
- Die **Selbsthilfe-Basis**  im Rathausviertel wird **zerstört** – ihr habt das Spiel verloren.

WERTUNG

1. Wenn ihr das Spiel gewonnen habt, könnt ihr eure Punkte ermitteln. Dazu zählt ihr zuerst eure Erfolge zusammen. Dabei zählt:

- Jedes **Viertel ohne rote Spielfigur**  +1
- Jede **grüne Spielfigur**  +1
- Jede errichtete **Selbsthilfe-Basis**  +3
- Stromversorgung an **Tag 5**  +5
- Stromversorgung an **Tag 6**  +10
- Stromversorgung an **Tag 7**  +15
- Stromversorgung an **Tag 8** (=nach Tagesende 7) +20

2. Von der ermittelten Summe zieht ihr eure Niederlagen ab:

- Jeder **Todesfall-Marker**  -1
- Jede **rote Spielfigur**  -1
- Jeder **Ruinen-Marker**  -3
- Jeder **Aufstand-Marker (max.3)**  -5

3. Vergleicht eure Punktezahl mit der untenstehenden Liste, um zu sehen, wie gut ihr abgeschnitten habt.

ERGEBNIS +10 UND MEHR

ERGEBNIS 5 BIS 9

ERGEBNIS -5 BIS 4

ERGEBNIS -6 BIS -10

ERGEBNIS MEHR ALS -10

EINEN KRISENSTAB WIE EUCH WÜNSCHT MAN SICH!

DIE BEVÖLKERUNG WIRD'S EUCH DANKEN

GUT GEMACHT ANGESICHTS DER PROBLEME

NICHT DIE VÖLLIGE KATASTROPHE

VIELLEICHT SOLLTET IHR EUER KRISENMANAGEMENT VERBESSERN?

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

	F	P	R	V	B
Retten	2	2	1	-	-
Löschen	1	3	-	-	3
Schützen	2	1	-	-	2
Notstrom	3	5	-	-	2

Brand, oder ein Unfall (- dies geben die aktuellen Tag- bzw. Nachtkarten vor). 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.

	F	P	R	V	B
Bauen	4	-	5	5	2
Informieren	2	2	-	1	-
Sicherstellen	1	1	-	1	1
Suchen	2	2	2	2	2

Jede Aktion kostet **Aktionspunkte**. Die Zahl der Aktionspunkte, die abgegeben werden müssen, ist auf den Tableaus „Akteure“ in der Kompetenztablelle verzeichnet. Die eingekreiste Spalte gilt für die auf dem Tableau abgebildeten Teams. Eingekreiste Einzelwerte zeigen den Bestwert dieser Aktion unter allen Akteuren an.

Wenn ein Team eine Aktion durchführt, werden **sofort** die Aktionspunkte laut Angabe auf dem Tableau abgezogen. Sollte ein Team **nicht mehr über die notwendigen Aktionspunkte verfügen**, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

! Manche Team können eine **Aktion prinzipiell nicht durchführen** (z.B. können die Teams der Rettung nicht sicherstellen): dann steht **anstelle der Zahl ein** .



Wenn ein Team an seinem Standort ak-

tiv 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 des Akteurs vorhanden sein, kann das Team nicht bewegt und in Folge die Aktion nicht durchgeführt werden.

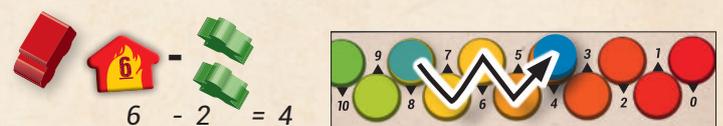
Unvorhergesehene Ereignisse (verdeckte Marker):

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 „Vorfall“ ereignet, wird blind ein Brand- , Krankheits- , oder Vorfall-Marker gezogen und **verdeckt** im genannten Viertel abgelegt.

Sobald ein Team eine **Aktion** auf dieses Ereignis verwendet, wird der Marker **umgedreht** (liegen mehrere Marker, wird **ein beliebiger** ausgewählt): Damit wird klar, ob es sich z.B. um einen kleinen Brand (Wert 1, 2, 3), ein mittleres Feuer (4, 5, 6) oder um ein Großfeuer (Wert 7, 8, 9) handelt.

! Jede vorhandene **grüne Spielfigur** im betreffenden Viertel **reduziert den Wert des Markers um 1**. Jede **rote Spielfigur** **erhöht den Wert des Markers um 1**. Auch dieser Wert muss (zusätzlich zu den Kosten der Aktion) 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 oder der Polizei hinzugezogen werden, das hilft. Von welchen Tableaus wie viele Aktionspunkte abgezogen

werden, entscheiden die Spieler:innen.

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

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 Notstrom-Marker  wird auf dem entsprechenden Feld im Viertel platziert. Das bedeutet, dass hier eine Einheit weniger Versorgungsgüter benötigt wird.

Achtung: In folgenden Vierteln kann kein Notstromgenerator aufgestellt werden: Bahnhofsviertel, Neustadt, Blauheim, Grafeneck, Leuberg, Einingen, Wiesbach, Auhof, In der Höll. Zusätzlich müssen 3 Einheiten Treibstoff im Viertel platziert werden. Diese verbrauchen sich nicht und bleiben bis zum Ende des Spiels liegen.

Verwaltung  und **Rettungsdienst**  **können keine Notstromgeneratoren aufstellen.**

RETTEN

Verletzte oder kranke Personen werden medizinisch versorgt. **Bauhof**  und **Verwaltung**  **können nicht retten.**

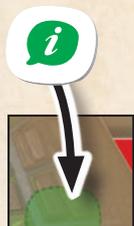
SCHÜTZEN

Gebäude werden vor Plünderung geschützt, oder Schlägereien werden verhindert.

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 eine **rote Spielfigur**  geben, kann dieser entfernt werden. Wenn nicht, kann eine **grüne Spielfigur**  platziert werden.



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.

In Vierteln, die in einer durchgehenden Reihe von Selbsthilfe-Basen  **mit dem Depot im Rathaus-Viertel verbunden sind, 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.**

In einem Viertel kann immer nur EIN Informations-Marker liegen – egal, ob grün oder gestreift.

! **In einem Viertel mit Informations-Marker entstehen keine Brände und es gibt keine Krankheitsfälle durch verschmutztes Wasser. Entsprechende Ereignis-Karten werden für**

informierte Viertel ignoriert.

1.  Am **Ende des Wochentages** werden gestreifte Informations-Marker entfernt und grüne Informations-Marker auf die gestreifte Seite gedreht.
2.  

Wird in einem Viertel mit **Selbsthilfe-Basis**  informiert, werden **sofort in allen angrenzenden Vierteln, ebenfalls Informations-Marker** platziert, mit der gestreiften Seite  nach oben. Hier werden allerdings weder Rote Spielfigur entfernt noch grüne Spielfiguren aufgestellt. Sollte allerdings in einem Viertel mit gestreiftem Informations-Marker ein weiterer gestreifter Informations-Marker platziert werden, wird dieser zu einem grünen Informations-Marker und eine grüne Spielfigur wird hier platziert.

Der Bauhof  kann nicht informieren.

SICHERSTELLEN

Braune , **schwarze**  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. Die entsprechende Anzahl brauner Brotscheiben wird im Viertel platziert.

$$2 + 4 = 6$$


- Für **Treibstoff** wird mit dem **schwarzen Würfel** gewürfelt und ebenfalls „4“ **zum Ergebnis addiert**. Die entsprechende Anzahl schwarzer Kanister wird auf dem Viertel platziert.

$$4 + 4 = 8$$


-  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**. Oder sie werden **von grünen Spielfiguren**  **abtransportiert**. Treibstoff kann ganz oder teilweise in die Tanks der Teams gefüllt werden.

Der **Rettungsdienst**  kann nicht sicherstellen.

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 gestreiften Seite nach oben platziert.)
- **Bei der Errichtung** einer Selbsthilfe-Basis wird eine **eventuell vorhandene rote Spielfigur in diesem Viertel entfernt**. Gibt es in diesem Viertel **keine rote Spielfigur** wird eine **grüne Spielfigur platziert**, der die Teams bei allen Aktionen in diesem Viertel unterstützt.

Die **Polizei**  kann nicht bauen.

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 Treibstoff**  gesucht.

Es wird **mit dem braunen Würfel (Versorgungsgüter) und dem schwarzen Würfel (Treibstoff) gewürfelt**. 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 angeschlossen ist, **auf dem Tableau „Depot“ der Verwaltung platziert**. Oder die gefundenen Güter werden **von grünen Spielfiguren**  **abtransportiert**.

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 helle Seite** gedreht. Für das nächste Mal



Suchen in diesem Viertel gilt nun: Würfelwürfe 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.**



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).

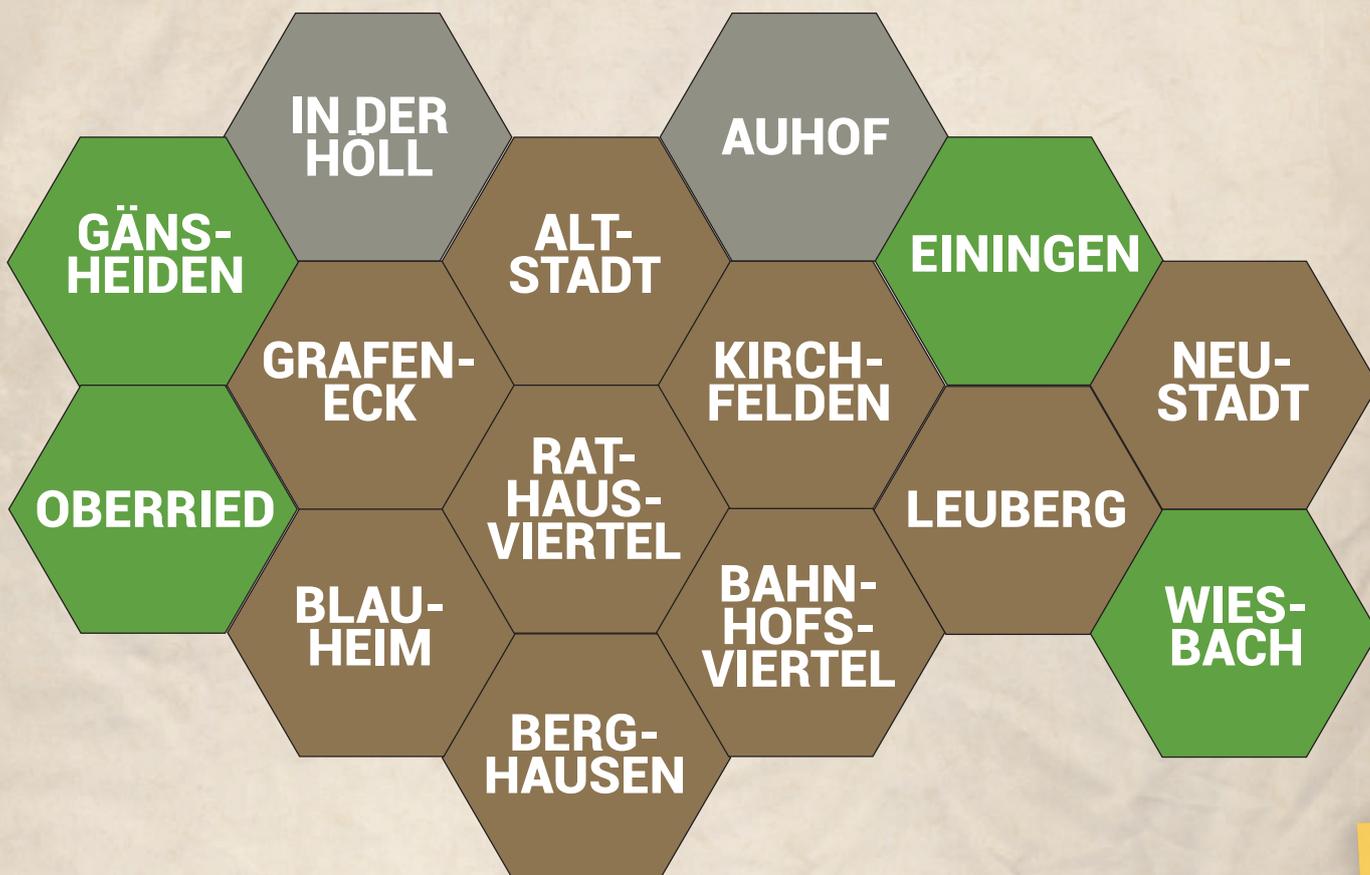
Natürlich kann mit den 15 Auflegern auch ein beliebiges Stadtszenario geschaffen werden.

SCHWARZBACH

Schwarzbach wurde erstmals 1668 als Marktflücken erwähnt. Seit der Verleihung der Stadtrechte 1798 ist Schwarzbach 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. Zwischen 1968 und 1972 wurde das Hochhausviertel der Neustadt gebaut um den steigenden Bevölkerungszahlen gerecht zu werden.

Im Krisenfall dürfte Schwarzbach unproblematisch zu verwalten sein.



ZELL-HERBERTINGEN

Zell wurde 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 schlossen sich Zell und Herbertingen zur neuen Stadt Zell-Herbertingen zusammen und bei dieser Gelegenheit wurden die dazwischen liegenden Dörfer gleich 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 und entsprechend lang sind.



optionale regeln

Die **optionalen Spielregeln** bringen weitere Möglichkeiten in den Spielablauf. Vor Spielbeginn sollte die Spielgruppe darüber abstimmen, ob mit einer oder beiden optionalen Spielregeln gespielt wird.

INTERVENTIONS-KARTEN



Die **Interventionen** erlauben der Spielgruppe, positive Ereignisse in Anspruch zu nehmen, und eigene Entscheidungen zu treffen, wie die Krisenbewältigung gehandhabt werden soll.

Allerdings zählt bei der Endabrechnung jede genutzte **Interventions-Karte** einen Minus-Wert, der in die Endabrechnung mit einfließt. Je höher

der Nutzen der Karte, desto höher der Minus-Wert. Die Spielgruppe hat zu jeder Zeit mehrere **Interventions-Karten**, die von allen eingesehen werden können. Die Entscheidung, ob eine **Interventions-Karte** „aktiviert“, also genutzt werden soll, muss einstimmig getroffen werden.

Wenn eine **Interventions-Karte** genutzt wird, werden die Auswirkungen – Verteilen von Aktionspunkten auf Tableaus, Errichten von **Selbsthilfe-Basis** , Aufstellen **grünen Spielfiguren**  etc. – sofort vorgenommen.

Der Timer wird währenddessen angehalten. Jede **Interventionskarte** kann nur einmal genutzt werden.

Es gibt für jeden Wochentag – außer Sonntag – drei **Interventions-Karten**. Sobald ein neuer Tag beginnt, werden die entsprechenden Karten gezogen, und – bevor der Timer gestartet wird – vorgelesen.

Wenn der nächste Tag beginnt und **drei neue Karten** gezogen werden, können die Karten der vorangegangenen Tage immer noch bei Bedarf „aktiviert“ und genutzt werden. D.h., die Spielgruppe hat mit jedem Tag drei weitere Möglichkeiten, mit den **Interventions-Karten** aktiv zu werden.

Einige **Interventions-Karten** sollten aufgedeckt platziert werden, wenn sie Vorteile bis zum Ende des Spiels bringen. Ansonsten besteht die Gefahr, dass der Effekt vergessen wird.

Alle genutzten **Interventions-Karten** werden gesammelt. Die addierten Minus-Punkte gehen in die **Endabrechnung** des Spiels mit ein.

ZIEL-KARTEN



Die **Ziel-Karten** geben der Spielgruppe die Möglichkeit, bei „**Neustart**“ einen Gewinner oder eine Gewinnerin zu bestimmen. Dies gilt allerdings nur, wenn die Spielgruppe die Krise bei der Wiederherstellung der Stromversorgung erfolgreich bewältigen konnte.

Wenn die Aufstände in der Stadt überhandgenommen haben, verlieren alle gemeinsam.

Auf jeder Karte wird ein Innenstadtviertel genannt. Für die beiden Industriegebiete und die vier dörflichen Vororte gibt es keine Karten.

Vor Beginn des Spiels zieht jeder geheim eine der neun **Ziel-Karten**. Diese gibt an, welches Innenstadtviertel er besonders schützen möchte. (Wenn zu viert gespielt wird, können die Spieler je zwei Karten ziehen.)

Alle nicht ausgeteilten Karten werden verdeckt beiseitegelegt.

Je weniger Schäden und Opfer dieses Viertel am Schluss des Spiels davongetragen hat, desto mehr Punkte gibt es für den Besitzer der Karte bei einem erfolgreichen Spielende.

Bei Spielende wird zuerst gewertet, wie gut die Spielgruppe die Krise bewältigt hat (S. 13 der Spielanleitung).

Danach ziehen die Spieler im Viertel ihrer **Ziel-Karte** alle Schäden von ihren 20 Punkten ab. Die Minuszahlen entsprechend dabei denen der Spielauswertung, also für eine „Ruine“ -3 Punkte, für jeden Todesfall -1 etc. Wer die höchste noch verbleibende Punktzahl erreicht, gewinnt.

Die Spielregel der **Ziel-Karten** simuliert, dass es in einem Krisenstab durchaus vorkommen kann, dass nicht alle an einem Strang ziehen. Diese unterschiedlichen Interessen können verschiedenartig sein. Bei dieser „**Neustart**“-Regel sollen einfach nur bestimmte Stadtteile besonders gut geschützt und versorgt werden. Zusammen mit der Autorität der Spieler über ihre Teams kann das dazu führen, dass z.B. der Polizeichef ein Team in sein bevorzugtes Stadtviertel schickt, anstatt woanders hin, wo die Polizei vielleicht viel dringender gebraucht wird.

danksagung

Wir – **Herbert Saurugg** und **Till Meyer** – waren mehr als zwei Jahre mit der Konzeption und Entwicklung von Neustart beschäftigt. Eine wirklich spannende Zeit mit zahllosen Überlegungen, Ideen, Einwänden, Lösungen und ... auch einigen Sackgassen.

Die 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 Präsident der österreichischen Gesellschaft für Krisenvorsorge (GfKV) ist.

Je mehr wir Ideen gesponnen haben, desto mehr hat uns das Thema gepackt. Es dauerte trotzdem fast ein- einhalb Jahre, bis aus den ersten Überlegungen ein spielbarer Prototyp entstanden ist. Und dann kamen immer mehr Menschen dazu, die uns begleiteten und beim Feinschliff unterstützten. All diesen Menschen möchten wir hier herzlich danken. Ohne euch wäre Neustart nicht so großartig geworden.

Von der Chronologie her ist zuerst **Ron Hild** zu nennen, der zu Beginn einige Ideen beigesteuert hat.

Nicht zu vergessen **Marcel Davidsohn**, der vor einem Jahr den allerersten – noch sehr sperrigen – Prototypen gespielt und optimiert hat. **Nicole und Stephan Zeller**, die konstant an Neustart mitgearbeitet haben.

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

Auch im Team **Thomas Neu**, der das coole Neustart-Video erstellt hat, **Andreas Langner**, aus dessen Feder die ersten Illustrationen stammen und ohne den die zweite Auflage nicht möglich gewesen wäre, **Wenbo Sun**, die die ersten Schritte der grafischen Überarbeitung übernommen hat, und **Frank Ziegler**, der Korrektur gelesen und die 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.

Besonders wichtig waren auch die Rückmeldungen der Tester und Testerinnen: **Roman Pelek, Björn Koppers, Heiko Bernhörster, Steffen Albus, Ann-Katrin Büchler, Patrick Schmidt, Kai Buch, die Gruppe der Zusatzqualifikation in Mainz, Peter Rak, Volker Nebel, André Winter, Johannes Fähndrich, Jutta Borgs, Heike Potthast und Nicole Stiehl** – und selbstverständlich ihre Testgruppen.

Vielen Dank für eure konstruktive Kritik und den vielen Ideen, sowie für die grundsätzliche Einschätzung, dass Neustart ein tolles Spiel geworden ist.



spieltrieb

Spielenwicklung: Till Meyer, Nicole Zeller

Redaktion: Herbert Saurugg,

Österreichische Gesellschaft für Krisenvorsorge (GfKV)

Illustration: Christian Opperer

Grafik: Wenbo Sun, Andreas Langner

Spieltrieb GbR | 65321 Niedermeilingen | Pfarrgasse 2

+49 (0)6772-94356

www.spiele-entwickler-spieltrieb.de