

Spielregeln

1. Idee

Der Grundgedanke besteht darin, dass jeder Spieler mit einer eigenen fiktiven Bergungsgruppe für sich versucht den Einsatz zu bewältigen in dem er das Szenario erkundet und Einsatzaufträge abarbeitet.

2. Anmeldung

Um mitspielen zu können muss von jedem Spieler der Einheitenerfassungsbogen ausgefüllt werden und an die Einsatzleitung (Jugendbetreuer) weitergeleitet werden. Als Einsatzbestätigung erhält er das Einsatztagebuch und das Passwort zum Einsatzgebiet. Je nach Alter und Schwierigkeitsgrad wird auf die im Einheitenerfassungsbogen gemachten Angaben eingegangen oder auch nicht (z.B. Qualifikationen der Helfer und eingepacktes (Zusatz-)Material.

Jugendbetreuer anderer OV's welche Interesse an der Aktion haben können sich über digi.Lager2020@thw-jugend-bw.de mit uns in Verbindung setzen um alles nötige für die Einsatzleitung zu erhalten.

3. Durchführung

Erkundung:

Mit dem Erhalt des ersten Passworts ist es möglich das Einsatzgebiet zu erkunden. Hierzu wird die entsprechende Datei geöffnet. Aus der Datei ergibt sich was auf dem aktuellen Feld zusehen ist und in welche Richtung weiter erkundet werden kann.

Gibt es den Hinweis das man an einer Stelle nicht ohne besondere Hilfsmittel weiter kommt, so steckt da in der Regel ein Einsatzauftrag dahinter.

Einsatzauftrag:

Einsatzaufträge müssen bei der Einsatzleitung angefordert werden. Man kann immer nur einen Einsatzauftrag anfordern und bearbeiten. Einsatzaufträge beinhalten fast immer eine praktische Aufgabe. Ist der Beweis der Lösung erbracht erhält man das Passwort, mit welchem weitere Erkundungen möglich sind.

Einsatztagebuch:

Hier können alle Passwörter, Gemachten Einsätze und alle anderen Wichtigen Punkte festgehalten werden

Bereitstellungsplatz

Entscheidet sich ein Spieler dazu andere Spezialkräfte anzufordern um mehr Fähigkeiten zu haben kann dies über die EL getan werden, bis diese fiktive Einheit jedoch eintrifft vergehen 12-24 Realstunden.

4. Logistik

Auch wenn es den Spielfluss stört hält sich die Einsatzleitung/Spielleitung nicht ständig ansprechbar zu sein, sondern Zeitfenster für Meldungen der Gruppen, verteilen von Einsatzaufträgen und Tipps einzurichten.

5. Wertung

Eine Wertung ist generell möglich

6. Ziel

Das bewältigen des Einsatzes.

Spaß.

Sich mit dem Thema vorgehen im Einsatz zu beschäftigen.