

LOST  IDEAS



★ **FALLEN REGELWERK** ★

MODUL VI – STADTGUIDE

– **VISIONKEEPING EINER ENDZEITSTADT** –

FALLEN - Bad Land

Regelwerk 2022

Version 2.0

Alle Rechte und Inhalte des nachfolgenden Regelwerkes liegen bei der Interessengemeinschaft Lost Ideas, welche gemeinsam an der Verwirklichung dieser Endzeit-Larpveranstaltung gearbeitet hat. Unter der Interessengemeinschaft sind zu verstehen, alle beteiligten Mitwirkenden des Regelwerkes, der Veranstaltung und der PR.

(Stand 2022)

Das uneingeschränkte Nutzungs- und Verwaltungsrecht dieses Werkes liegt bei der Villalobos & Groß-Bölting GbR, welche im Namen der Interessengemeinschaft Lost Ideas die Lizenzvergabe der Regelwerke an Dritte verwaltet.

Dieses Regelwerk ist als ein lebendes Werk zu betrachten, das sich stetig weiterentwickeln wird. An dieser Entwicklung darf sich jede*r motivierte Leser*in beteiligen. Teile uns Deine ausformulierten Konzeptideen über die fallen-gameteam@lost-ideas.com mit, damit wir diese für die weitere Entwicklung berücksichtigen können.

Einleitung.....	4
Selbstverständnis.....	5
Wie werde ich „Städter*in“?.....	5
Stadt Logistik.....	5
Stadtübersicht.....	7
OT-Vorgaben.....	7
Feuerstellen.....	9
Geschlossene Feuerstellen.....	9
Kochstellen.....	9
Flucht und Rettungswege.....	11
Plattformen.....	11
Wände.....	12
Öl-Fenster.....	12
Einlagern von Materialien.....	13
Entsorgungskaution.....	13
IT-Richtlinien.....	13
24/7 IT.....	15
Darum sind wir IT umgezogen.....	15
Let live and Let die.....	15
Das Spice muss fließen.....	16
Strahlenspiel.....	16
Die Trading Company.....	16
Good Neighbour.....	17
Ressourcen sind nicht endlos.....	17

EINLEITUNG

„Du fragst mich, ob ich Lost Vegas kenne? Das größte Loch des Bad Lands? Dort wo Tausende ihr Glück suchten und Hunderte den Tod. Nirgendwo wirst Du noch so viele Menschen auf einem Haufen finden wie dort. Das macht es so einfach dort sein Leben zu verändern, zum Guten und zum Schlechten. Deswegen rate ich Dir, erledige Deine Sachen und hau wieder ab. Sonst ergeht es Dir wie den Meisten.“

Lost Vegas ist die neue Stadt der Bad Lands und damit auch endlich das geografische Herz des FALLENS. Ziel und Hauptaufgabe der Stadt ist es, eine dichte Atmosphäre zu schaffen, die die Kluften der Endzeit sicht- und fühlbar machen. Auf der einen Seite arme verlorene Seelen, die um jeden Krümel kämpfen und auf der anderen Seite ein hedonistischer Überfluss - Menschen die sich den Bauch vollschlagen. Obwohl Ungerechtigkeit und Härte an jeder Ecke lauern, wohnt in der Stadt auch Kreativität, Gerissenheit und ein Hauch Wärme, Wollust und Hoffnung bei. Wenn man es irgendwo zu etwas bringen kann - dann hier, in Lost Vegas.

Die ganze Stadt soll vor Endzeit „strotzen“ und auch wenn es nur ein Gebäude ist, soll man sich gefühlt in den verwinkelten Gassen und dreidimensionalen Ebenen verlaufen können. Nicht nur die „Architektur“ soll zum Staunen einladen, denn ALLE Dinge werden genutzt, solange sie noch einen praktischen Nutzen haben. An jedem Laden, Etablissement und Marktstand soll man sich darüber wundern, das diese Stadt aus dem buchstäblichen Nichts erschaffen wurde.

Ganz besonders wichtig und lebendig wirken die Aufbauten, wenn sie betretbar und einsehbar sind. Deswegen verfolgen wir das Ziel, dass jede Fläche der Stadt IT sein muss. Erst das Gefühl, nicht vor schicken Palisaden ausgesperrt in den Gossen der Stadt zu sitzen, sondern wissbegierig hinter jede Tür sehen zu wollen und zu können (sollte es Dein Portemonnaie oder Deine Dreistigkeit es zulassen) macht die Stadt dicht, greifbar und lebensnah.

Das laut und wild schlagende Herz des FALLENS ist ein dynamischer, sich jährlich verändernder, kaltschnäuziger Ort, mit dem Herz am rechten Fleck. Hast Du Kohle, kannst Du hier alles bekommen. Hast Du keine, kannst Du das hier ändern. Lost Vegas lädt alle ein ihr Glück zu versuchen, und das mit einem wunderschönen, filmreifen, unanständigem und kreativen Charme.

SELBSTVERSTÄNDNIS

Alle Beteiligten von Lost Vegas wollen - gerne auch gemeinsam mit dir - eine Stadt im Mittelpunkt im des FALLEN gestalten. Uns liegt das Spiel von allen sehr am Herzen, ein höchstes Maß an Immersion, eine dichte, angebotsreiche Spielwelt, eine echte Stadt mitten in den Badlands und dem Spielgelände. Der regelmäßige Austausch, der hohe Anspruch an uns selbst, Optik, Aufbauten und vieles weiter dient dem gemeinsamen Ziel: Mehr Atmosphäre für alle zu erschaffen! Wir wollen gemeinsam gutes Spiel fördern, einen konstruktiv-positiven Kontakt zur Orga und Mitspielenden pflegen und dabei zentraler Anlaufpunkt für bereicherndes Spiel in dieser, unserer gemeinsamen Endzeitwelt, sein. Das kann natürlich auch eine Menge OT-Arbeit, an vielen Stellen auch Kosten und Stress bedeuten, aber wir wissen:

Lost Vegas ist ein in der Larp-Szene einmaliges Projekt. Mit allen Winkeln, Ecken, Menschen und Möglichkeiten, die entdeckt werden wollen. Lasst uns also in unserer Stadt und in unserem Spiel den bestmöglichen Moloch gestalten, den wir uns erträumen können. Kommt vorbei, seid dabei, spielt mit! In diesem Modul erklären wir euch, wie das funktioniert!

WIE WERDE ICH „STÄDTER★IN“?

Ganz einfach: durch das Einreichen eines Stadt-Konzeptes beim FALLEN Stadt-Subteam. Um den Prozess so unkompliziert und einfach wie möglich zu gestalten, haben wir ein Online-Formular dafür erstellt: <https://cloud.lost-ideas.com/apps/forms/fnqKqrCcJx5QETq9>

Hier werden alle nötigen Fragen gestellt, die wir über Dein Konzept wissen müssen! Du füllst das Formular einfach aus und mit dem Absenden des Formular reichst Du dein Konzept ein. Nach der Einreichung melden wir uns innerhalb von einem Monat bei Dir zurück, um Deine Idee zu besprechen.

Vorab können wir schon mal sagen: Barkonzepte werden nicht mehr angenommen.

STADT LOGISTIK

Eine pulsierende, leuchtende und einladende Stadt braucht natürlich auch eine logistische Grundversorgung. Deshalb ist für Brauchwasser, Toiletten in Stadtnähe und rudimentäre Beleuchtung gesorgt. Wir beleuchten zwar düstere und gefährliche Ecken der Stadt und sorgen hier und da für nette Akzente, stellen aber keine Lager-Beleuchtung. Für Deinen zugeteilten Raum steht Feststrom für die Beleuchtung zur Verfügung und je nach Konzept kann zusätzlicher Strombedarf angefragt werden. Ansonsten empfehlen wir Dir dich möglichst autark mit Strom zu versorgen über Akku/Batterie.

Deinen Bedarf an Logistik kannst Du direkt mit Deinem Konzept über das Online Formular einreichen. Mach Dir vorher ausreichend Gedanken über die Nutzung von logistischen Strukturen und versuche so detailliert wie möglich Deine Wünsche und Bedürfnisse anzugeben.

Das Stadt-Subteam ist ausschließlich für die Organisation, Koordination und Kommunikation der Stadtstruktur verantwortlich. Plot relevante Anfragen immer an plot@lost-ideas.com richten.

STADTÜBERSICHT

Lost Vegas ist eine dynamische, sich stets ändernde, erweiternde Stadt. Einen Ameisenhaufen bezaubernder, motivierter Spieler*innen zu koordinieren sowie allen Wünschen und Bedürfnissen gerecht zu werden, ist bei begrenztem Platz sehr schwierig. Es kann sich also immer etwas ändern - und das auch spontan. Für eine bessere Übersicht und Planbarkeit haben wir für Dich einen Stadt-Plan ausgearbeitet (der nur OT zu verwenden ist!). Unsere Messungen können trotz größter Sorgfalt abweichen und sind deshalb ohne Gewähr.



OT-VORGABEN

Bei all dem Endzeitcharme darf natürlich die Sicherheit nicht zu kurz kommen! Diese steht bei uns an erster Stelle. Es ist eine Selbstverständlichkeit und unsere gemeinsame Pflicht Sicherheitsvorkehrungen aller Art selbstständig, gewissenhaft und weitsichtig nachzukommen.

In die Decke/In das Dach darf NICHT gebohrt werden! Nein auch nicht ein bisschen und auch nicht klein! Ein „Ups“ kann da schnell mal ziemlich teuer werden.

FEUERSTELLEN

Einen Brand in der Stadt gilt es um jeden Fall zu vermeiden. Deswegen ist offenes Feuer IN der Stadt generell untersagt!

Dazu zählen auch:

- Feuershow, Feuer spucken
- Pyro und Feuerwerkskörper
- Rauchgranaten aller Art
- Feuerstellen
- Feuertonnen
- usw.

GESCHLOSSENE FEUERSTELLEN

Geschlossene Feuerstellen müssen im Vorhinein bei der Orga angemeldet werden.

Mindestvoraussetzungen:

- die Feuerstelle steht auf nicht brennbarem Untergrund
- der Bereich vor der Betriebsklappe besteht aus nicht brennbarem Material (mindestens 1qm).
- der Kamin wird mindestens 1m über die Dachkante geführt.
- Ofenrohre sind nicht nahe von Vegetation anzubringen.
- An jeder Feuerstelle muss in unmittelbarer Nähe ein gut sicht- und erreichbarer Feuerlöscher mit min. 6 kg/L Inhalt und einem gültigem Prüfsiegel einsatzbereit stehen. Das Löschmittel muss an die Brandgefahr angepasst sein (z.B. ein Fettbrandlöscher bei Kochstellen). Bitte achtet darauf, dass Pulverlöscher in geschlossenen Räumen das ungeeignetste Löschmittel ist und gerade in Elektronik größere Schäden anrichten kann.
- Die Gruppe/Person, die diese Feuerstelle betreibt ist dafür verantwortlich.
- ein Kohlenmonoxidmesser ist im Raum installiert.

KOCHSTELLEN

Es ist möglich zur Essenszubereitung ein Kochgerät zu betreiben. Hierfür könnt Ihr IN der Stadt eine Kochstelle einrichten. Diese kann unter folgenden Bedingungen betrieben werden:

- An jeder Kochstelle muss in unmittelbarer Nähe ein gut Sicht- und erreichbarer Fettbrandlöscher mit min. 6 kg/L Inhalt und einem gültigem Prüfsiegel einsatzbereit stehen. Das Löschmittel muss an die Brandgefahr angepasst sein (z.B. ein Fettbrandlöscher bei Kochstellen). Bitte achtet darauf, dass Pulverlöscher in geschlossenen Räumen das ungeeignetste Löschmittel ist und gerade in Elektronik größere Schäden anrichten kann.
- Die Gruppe/Person, die diese Kochstelle betreibt ist dafür verantwortlich.
- Alle Kochstellen müssen auf einem stabilen und feuerfestem Untergrund betrieben und während der gesamten Zeit überwacht werden .
- Die Kochstelle muss nach der Nutzung (und Abkühlung!) für Unbefugte unzugänglich sein (abschließen, weg räumen usw.)
- ein Kohlenmonoxidmesser im Raum installiert ist.

Außerhalb der Stadt ist das Betreiben von Gasgrills erlaubt. Dafür gelten folgende Bedingungen:

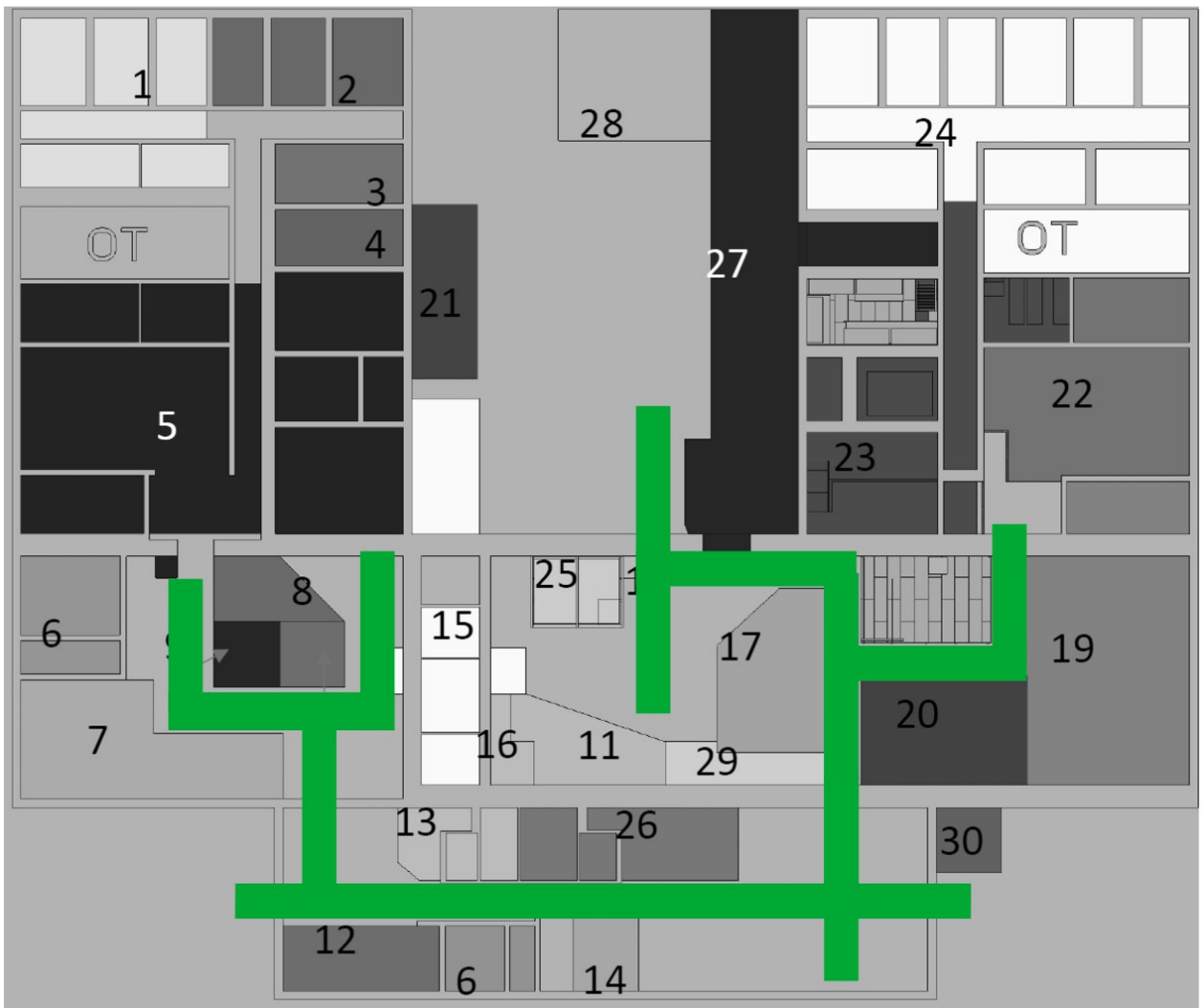
- An jeder Kochstelle muss in unmittelbarer Nähe ein gut Sicht- und erreichbarer Fettbrandlöscher mit min. 6 kg/L Inhalt und einem gültigem Prüfsiegel einsatzbereit stehen. Das Löschmittel muss an die Brandgefahr angepasst sein (z.B. ein Fettbrandlöscher bei Kochstellen). Bitte achtet darauf, dass Pulverlöscher in geschlossenen Räumen das ungeeignetste Löschmittel ist und gerade in Elektronik größere Schäden anrichten kann.
- Die Gruppe/Person, die diese Kochstelle betreibt ist dafür verantwortlich.
- Es dürfen ausschließlich genormte, nach deutschen/europäischen Gesetzen und Standarten, geprüfte Gasanschlüsse und Zubehöre verwendet werden
- Der Grill muss in einem guten technischen Zustand sein
- Nicht nahe von Baumästen, Gebüsch, trockenem Holz
- Die Kochstelle muss nach der Nutzung (und Abkühlung!) für Unbefugte unzugänglich sein (abschließen, weg räumen usw.)
- Alle Kochstellen müssen auf einem stabilen und feuerfestem Untergrund betrieben und während der gesamten Zeit überwacht werden .

Solltet Ihr aufgrund eures Spielkonzeptes eine „größere“ Kochstelle bespielen und als Kulisse verwenden, diese dauerhaft in euren Shop integrieren, muss das mit eurem Stadt Team besprochen werden.

FLUCHT UND RETTUNGSWEGE

Mindestbreite für einen Rettungsweg, innerhalb dieses Gebäudes ist 1,6m mit einer Mindesthöhe von 2m.

Rettungswege sind im unteren Bild grün markiert. Die Skizze ist NICHT der aktuelle Flucht- und Rettungsplan sondern dient nur der Information. Die aktuellen Flucht- und Rettungspläne hängen im Gebäude aus.



PLATTFORMEN

Alle Plattformen oder auch 2. Ebenen müssen bei der Orga unter info@lost-ideas.com eingereicht werden. Dafür benötigt Ihr folgendes:

- Technische Zeichnung mit allen Maßen (Verbindungen nicht vergessen)
- Materialliste
- Angedachte Verwendung

Jede Konstruktion muss freitragend geplant werden.

Unterstützung bei der Planung einer Aufbaute oder 2. Ebene bekommt ihr von der Community.

WÄNDE

Wenn Ihr Wände für Eure Gruppenplätze zieht denkt daran, dass sie stabil sind und immer Infight's, Gedränge und spielende Menschen standhalten müssen! Außerdem müssen sie von außen interessant sein. Im Besten und von uns gewünschten Fall, lasst Ihr bruchfeste Fenster in eure Wände ein, gerne auch kleine Fenster, dass man an dem Leben der Stadt teilhaben kann ohne direkten Zugang zu bekommen. So erreichen wir eine lebendige und vielseitige Stadt, ohne immer direkten Spielenden Kontakt möglich machen zu müssen. Wände dürfen gerne auch schief und schräg, mit kleinen Nischen versehen sein, in denen ein Schrein steht, vielleicht ist dort ein geheimes Versteck, ein toter Briefkasten oder doch eine riesige Werbetafel - alles nur nicht langweilig und tot. Lasst Eurer Kreativität freien Lauf.

ÖL-FENSTER

Viele von Euch bringen gerne die Fenstereinsätze für russische Mannschaftszelte mit, um mit ihnen zu bauen, weil sie meistens kostenlos zu haben sind und überall ausgemustert werden.(Grüner Rahmen, leicht braune Scheibe)



Diese Fenster dürfen auf keinen Fall verbaut werden!

Die Scheibe ist aus gepresstem Öl, hoch entzündlich und schwer zu löschen. Falls Ihr sie bereits verbaut habt, müsst Ihr sie wieder demontieren oder wir werden es für Euch tun.

EINLAGERN VON MATERIALIEN

Sollte Eure Gruppe „Dinge“ zwischen den Events in der Stadt lagern wollen, gibt es folgende Vorgaben:

- Es dürfen auf GAR KEINEN Fall Lebensmittel oder Getränke eingelagert werden!(nein auch keine Dosen)
- Alle Gruppenplätze müssen nach dem Event „besenrein“ sein
- Jede Gruppe darf 3 große Samla Kunststoffboxen von Ikea 65 L bei der Orga einlagern. (diese Müssen von den Gruppen mitgebracht werden)
- Es darf neben diesen Boxen keine weitere Handelsware und/oder Deko in Euren Ständen eingelagert werden.

Dementsprechend muss nach dem Event Euer Stand an sich leer, offen und betretbar sein.

Sollten Euch 3 Boxen nicht reichen, bitte tretet mit uns in den Dialog. Wir können bestimmt eine Lösung finden.

ENTSORGUNGSKAUTION

Leider ist es in der Vergangenheit sehr häufig vorgekommen, dass Gruppen sich aufgelöst haben und niemand mehr die Verantwortung für Aufbauten, Möbel, eingelagerte Gegenstände etc. übernommen hat, sodass wir als Orga auf den Entsorgungskosten sitzen geblieben sind. Das ist nicht nur in der Entsorgung, also den Müllkosten teuer, sondern die Entsorgung kostet viel Zeit und Energie von Orgamenschen. Um dem entgegenzuwirken wird eine Entsorgungskautiön von 5€/qm (zusätzliche Ebenen verdoppeln die Kautiön) für alle Spielenden in der Stadt fällig. Eine Rückzahlung erfolgt wenn der Gruppenplatz komplett abgebaut und besenrein von der Orga abgenommen wurde. Also der Ursprungszustand des Gruppenplatzes wieder hergestellt wurde. Dazu zählt auch das Entfernen ALLER Schrauben und Dübel, sowie das Verschließen der entstandenen Löcher im Boden. Wenn Du „Nachmieter*innen“ für deinen Aufbau findest ist das kein Problem. Meldet den Umzug einfach bei der Orga an, dann erhältst Du deine Kautiön zurück und die neue Partei übernimmt die Verantwortung.

Wenn die Orga gezwungen ist Aufbauten selbst abbauen zu müssen, behalten wir uns vor die Kautiön einzubehalten.

Wir würden uns auch eine weniger bürokratische Lösung wünschen, aber die Räumung von Angel Falls war so teuer und zeitaufwändig für Menschen, dass wir uns das ein zweites Mal nicht leisten können.

IT-RICHTLINIEN

Diese Richtlinien sollen Deinen IT Umgang mit den Gegebenheiten vereinfachen. Zwischen 2019 und 2022 ist die alte Stadt „Angel Falls“ umgezogen. Weil die weltweite Corona Pandemie das LARPen in Deutschland nahezu unmöglich gemacht hat, entstand ein Informationsvakuum über den Grund des Umzugs, die Beschaffenheit der neuen Stadt und das ganze drumherum. Die IT Richtlinien sollen einem gemeinsamen, stimmigen Stadtbild beitragen und wir bitten Euch ausdrücklich, Euch daran zu halten.

24/7 IT

Das gesamte Spielgelände, mit allen Bereichen ist ab Spielbeginn IT. Das gilt ebenso für die Stadt. Abseits der OT-Taschen der Spielenden und gesondert von der Orga-markierte Bereiche gibt es keine OT-Bereiche.

DARUM SIND WIR IT UMGEZOGEN

Achtung dieser Absatz ist besonders interessant für die Saison 2022, dient aber auch späteren Jahren als Informationsquelle

Von Angel Falls zu Lost Vegas. Warum?

Die eine brennende Frage, die viele interessiert. Warum sollte der Charakter diese unheimlichen Mühen auf sich nehmen, um grade einmal 500m weiter zu ziehen?

Wie gehen wir IT damit um? Was ist mit den „Vormieter*innen“ des Gebäudes und bespielen wir immer noch das gleiche Bad Land?

Folgende IT- Gerüchte, machen die Runde im Bad Land:

- Durch den vermehrten Verfall des alten Stadtgebäudes waren die Menschen dazu gezwungen „Angel Falls“ zu verlassen
- Gerüchte, dass das Strahlenlevel stark erhöht ist, konnten nie vollends zerstreut werden.
- Hinzu kommt, dass es anscheinend eine ungewöhnlich hohe Guhlaktivität um diverse Abfälle der Schlotze und des Pizza Bäckers gab, die die Ausgaben für die Men at Arms in nicht vertretbare Höhen getrieben haben
- Diversen Tunnelbauprojekte der Asseln, die mit aller Gewalt versucht haben einen weiteren Zugang zu ihrem Hauptbunker zu finden, ließen das Fundament der Stadt instabil werden

Wichtige Fakten zum Umzug:

- Wir bespielen auch IT die gleichen Bad Lands und sind nur 500 Meter weiter gezogen (Das hat die Spieler*innenschaft in einer FALLEN Umfrage entschieden)
- Das Gebiet um die „alte Stadt“ ist NICHT verstrahlt

Wie Ihr seht gibt es IT viele Gründe warum wir umgezogen sind und wem man die Schuld in die Schuhe schieben kann. Unterm Strich könnt Ihr Euch die Begründung so zusammen schnitzen, wie Ihr möchtet. Am Ende enthält jedes Gerücht seine eigene Wahrheit und, wenn Ihr nur gegangen seid, weil Ihr nicht die letzten in der alten Stadt sein wolltet.

LET LIVE AND LET DIE

Die Stadt besteht aus vielen Einzelgruppen und Personen, die alle eigene Interessen und Ziele haben - und diese sind nicht selten gegenläufig. Intrigen um Macht und Geld sind in der Stadt an der Tagesordnung, hier und da eskaliert die Lage auch mal, wenn ein „Bauer vom Brett genommen werden muss“. Offene Kriege in der Stadt gibt es allerdings selten. Denn Krieg ist schlecht fürs Geschäft, teuer und nichts hält Kund*innen so weit fern, wie ein Schusswechsel im Vergnügungsviertel. Weil die Teilnehmenden des Fallen oft genug für Auseinandersetzungen sorgen werden, bitten wir die Stadtspieler*innen ausdrücklich darum, nicht von selbst ständig für bewaffnete Auseinandersetzungen zu sorgen. Nicht, dass wir Euch das verbieten wollen, aber vielleicht sind Eure kriegerischen Aktivitäten und Fehden in den Bad Lands besser aufgehoben.

DAS SPICE MUSS FLIESSEN

Mit einem Charakter in der Stadt ist Dein potentielles Einkommen hoch. Sehr hoch sogar. Deswegen möchten wir Euch unbedingt dazu ermahnen das Geld, das Ihr verdient wieder auszugeben. Wir bespielen hier einen Wirtschaftskreislauf. Keine Wirtschaftseinbahnstraße.

Das könnt Ihr in Form von Arbeit, Aufträgen oder Miniplots tun - wenn Ihr gar nicht wisst wohin mit der Kohle: vertraut sie Eurer Wirtschafts-SL an ;)

STRAHLENSPIEL

Charaktere der Stadt sind sehr darauf bedacht, dass sie eine „saubere“ Stadt haben und keine verstrahlten Subjekte ihr Zuhause beschmutzen. Deswegen ist die Toleranz gegenüber Leuten, die ein rotes oder gar schwarzes Strahlenlevel haben, nicht sonderlich hoch. Natürlich kann hier die richtige Menge Bullets die Einstellung ändern und sollte es jemand aus der eigenen Gruppe sein, tut man natürlich viel, um dieses Stigma wieder zu entfernen. Generell schaut man aber darauf, dass man nur saubere, gesunde - gelbe oder grüne Kundschaft hat. Deswegen werden in der Stadt befindliche Personen auch regelmäßig auf Strahlung kontrolliert. Ob das mit einer Einlasskontrolle, Patrouille oder in den Geschäften selbst ist muss sich IT und OT noch finden.

DIE TRADING COMPANY

Die Trading Company ist die NSC-Gruppierung, mit der wir das Wirtschafts- und Strahlungsspiel aufrecht erhalten. Wir gestalten sie unpolitisch und versuchen, sie nicht in herrschende Konflikte einzubinden. Sie ist die schützende Hand über der Stadt und spült Medikamente, Geld und Handelsverkehr an. Wir haben diese Hintergrundgruppierung nicht erschaffen um das Stadtleben zu erschweren, sondern alle OT-Spielmechanismen sinnvoll IT zu verpacken.

Der Trading Company liegt viel an der Stadt und ihren Bewohner*innen und Gestalter*innen. Sie kämpft an Deiner Seite und hört Dir zu - deswegen bitten wir um ein sinnvolles Spiel mit der mächtigen Trading Company und freuen uns, wenn der alt eingesessene „Revolution gegen das Spielsystem“ -Plot nicht überhand nimmt. Natürlich lässt die Trading Company auch mal ihr hässliches Gesicht raushängen, tut das aber nur um grundlegende Regeln zu wahren. Ihr könnt

jederzeit mit dem Game Team über die Dynamiken mit der TC sprechen und noch viel wichtiger: Selbst ein Teil werden!

GOOD NEIGHBOUR

Die Sicherheit der Stadt wird vor allem durch die Bewohner*innen selbst aufrecht erhalten. Bei größeren Bedrohungen von außen hält man zusammen. Gegenüber äußeren Einflüssen möchte man auf alle Fälle Autonomie behalten.

RESSOURCEN SIND NICHT ENDLOS

Spieler*innen die in der Stadt spielen haben dadurch die Möglichkeit „alles“ in „unbegrenzten“ Mengen in ihrem Gruppenbereich zu verstauen und zu horten. Auch wenn Ihr mit Euren Angeboten einen wichtigen Beitrag zur Spielwelt hinzufügt, möchten wir Euch dazu anhalten auch hier immer daran zu denken das wir eine Welt der Mangelwirtschaft bespielen wollen. Ja Klopapier und Nudeln gehen halt mal aus. Kommen aber auch wieder rein. Baut kleine Plots durch die Ihr beliefert werdet oder gebt anderen Teilnehmenden die Chance Euch mit notwendigen Materialien zu versorgen.