

Kurzanleitung

Pen&Paper – Lifeguard Edition – Das etwas andere Planspiel!

In diesem Planspiel wird deine Handlung nicht von einer Figur oder einem Symbol übernommen, sondern durch einen Charakter ausgeführt, der im Wesentlichen dir selbst entspricht.

Um Fähigkeiten und Eigenschaften des Charakters beschreiben zu können, gibt es einen Charakterbogen.

Darüber hinaus ist Fantasie gefragt um gemeinsam mit der Spielleitung verschiedene Einsatzszenarien abzuarbeiten.

Das wird gebraucht:

- 6er-Würfel
- Bleistift
- Radiergummi
- Ausgedruckter Charakterbogen

So wird der Charakterbogen vorbereitet:

Fähigkeiten:

Den Fähigkeitsfeldern wird ein Wert von 1-5 zugeordnet.

Die Werte ergeben sich aus zwei Bestandteilen:

1. Grundwert nach Ausbildungsstand:

Fähigkeitsfelder	Vorhandene Ausbildungen					
	Basisausbildung	FA WRD / HGA	Bootsführerschein (DLRG)	Kraftfahre* innenausb.	San B+	BOS-Sprechfunk
Umgang Rettungsgeräte	2	4				
EH/San	2	3			4	
Umgang Kommunikationsmittel	2					3
KFZ Bedienung				4		
Boot Bedienung	2	3	4			

2. Freie Verteilung:

Neben dem Grundwert dürfen 5 Fähigkeitspunkte frei vergeben werden.

Leistungsfähigkeit:

Die Leistungsfähigkeit wird zu Beginn des Spiels durch die Spielleitung festgelegt. 10 entspricht dabei der vollen Leistungsfähigkeit und 1 ist kurz vor bewusstlos.

Fahrzeuge und Ausstattung:

Diese beiden Bereiche dienen dazu im Verlauf des Spiels den eigenen Aufenthaltsort oder mitgeführte Ausstattung festzuhalten.

So läuft das Spiel ab:

Durch das Spiel führt eine allmächtige Spielleitung. Sie beschreibt die Situation und beantwortet Fragen.

Um die Situation besser erfassen zu können, darfst du dich bei der Spielleitung gerne erkundigen.

Auch mit deinen Mitspielenden darfst du dich gerne unterhalten. Bedenke dabei, dass das sich dein Charakter in gesprächsreichweite befinden muss. Alternativ können Kommunikationsmittel genutzt werden, wenn du diese dabei hast.

Nacheinander nehmen alle Mitspielenden Handlungen vor.

Ist für die Handlung ein besonderes Können oder Wissen erforderlich, ist eine „Probe“ erforderlich.

Bei der probe würfelst du aus, ob deine Handlung gelingt.

Bei einer 1 warst du erfolgreich.

Bei höheren Augenzahlen gelingt es nicht. Die Höhe der Zahl entscheidet über das Ausmaß des Misserfolgs.

Bei einer 6 gelingt es dir auf keinen Fall.

Hier kommen auch die Fähigkeitswerte ins Spiel!

Bleibst du mit deinem Wurf im Bereich deines Fähigkeitswertes, gelingt die Ausführung.

Welcher Fähigkeitswert für die Handlung nötig ist, entscheidet die Spielleitung. Manchmal können Werte auch kombiniert werden.

Mit der Ausführung von Handlungen kann deine Leistungsfähigkeit verringert oder manchmal auch gesteigert werden.

Verausgabst du dich zum Beispiel körperlich, nimmt deine Leistungsfähigkeit zeitweise ab.

Über die Dauer und das Ausmaß von Leistungseinschränkungen entscheidet die Spielleitung.