

ZOMBIE APOCALYPSE

ZOMBIE APOCALYPSE XI - „A NEW HOPE“

Checkliste für die Zombie Apocalypse 2018

Die nächste Zombie Apokalypse ist nicht mehr lange hin. Wir bitten Euch, diese Informationen auch unter Euren Gruppenmitgliedern und Mitteilnehmern, insbesondere, wenn Ihr mehrere Karten gekauft habt, weiter zu geben.

Was brauchst Du zum Check-In?

- Die **ausgedruckte** Eventkarte
- Der Strichcode auf Eurem Ticket muss knick- und knitterfrei sein, um von uns gescannt werden zu können. Beim Check-In bekommt Ihr ein Einlassbändchen, das während der gesamten Veranstaltung am Handgelenk zu tragen ist.
- Personalausweis, Reisepass oder ID-Card! Auch während der Veranstaltung müsst Ihr Eurer Ausweisdokument immer (in der OT-Tasche) dabei haben.
- Bargeld - falls Ihr Conzahler seid. (wenn möglich bitte passend)
- Falls Ihr Eure Bestellung zwei Wochen vor der Veranstaltung getätigt habt, müsst Ihr mit Euren Überweisungsunterlagen zum Troubleshoot.

Das muss ich wissen...

Der Zahlen-Code und die Schranke

Sollte die Schranke zum Spielgelände geschlossen sein, ist diese mit einem Zahlenschloss gesichert. Der Zahlen-Code lautet: „2018“.

Ihr müsst das Schloss DRINGEND nach dem Durchfahren der Schranke wieder verschließen, es sei denn es hängt eine Notiz an der Schranke, die etwas Anderes besagt

Damit wird das Betreten des Geländes von Unbefugten unterbunden, was für uns und Euch gleichermaßen wichtig ist... Danke.

Anreise und Check-in

Der Check-In für Teilnehmer findet am **Donnerstag, den 24.05.2018 ab 10:00 Uhr** statt.

Der Check-In für Spätanreisende ist bis **00:00 Uhr** im Orgaplex möglich.

Ab **Freitag, den 25.05.2017** findet der Check-In generell am Orgaplex statt.

Für alle Teilnehmer gilt: Das Spielgelände wird vor Time-In nicht betreten! Sonderabsprachen ausgenommen

Das Setting 2018

Herzlich Willkommen in den wilden 80er Jahren. Als wären die Zeiten des Umbruchs und der politischen Unruhen noch nicht stürmisch genug durch Ost- und Westdeutschland gefegt, regt sich nun eine ganz neue Bedrohung im geteilten Land und zwischen Spionagetätigkeiten, kalten Kriegszuständen, irrwitzigen Frisuren und einem allgemeinem Umdenken tauchen auf einmal die Untoten auf und reißen die Mauer mit ihren blutigen Händen nieder. In den Wirren und Irren dieser Tage kann keiner mehr so richtig sagen, wer die Mauer nun zu Fall gebracht hat, wer wen ausspioniert, woher die ganzen Bananen kommen und besonders...ob man Zeit dazu hat sich um sowas zu kümmern, denn der lebende Tod macht kein halt vor Osis, Wessis, NVA, Bundeswehr, hochdekorierten Parteimitgliedern, Zechenarbeitern, Tschernobyl Gegnern, Spionen und Dauerwellen

Zeitpunkt des Virusausbruches: 10.10.1988

Das Spiel steigt 2 Wochen nach dem Ausbruch am 24.10.1988 in Deutschland ein. Der bespielte Ort ist und bleibt natürlich die verlassene Militärbasis in Mahlwinkel. In unserem Setting wurde der russische Militärstandpunkt aus ungeklärten aber umstrittenen Gründen schon Anfang der 80er Jahre verlassen.

Die Mauer, die Deutschland teilte, fiel mit dem Ausbruch des Virus und der um sich greifenden Zombie Apokalypse. Zum Zeitpunkt des Spielstartes, sind also alle Charaktere in einer politischen und gesellschaftlichen völlig neuen Welt konfrontiert.

Das 80er Jahre Setting soll in erster Linie spielfördernd und wenig restriktiv sein! Ihr dürft also Eure regelkonform gemoddeten NERF-Guns mit in dieses Szenario nehmen und müsst Euch keine komplizierten „80er Jahre-Mods“ ausdenken (was nicht heißt, dass Ihr das nicht dürft! ;) Auch technisches Equipment wie Walkie Talkies, Radios und Kompassse können gerne, MÜSSEN aber nicht optisch angepasst werden. Tabu sind natürlich nur offensichtlich unzeitgenössische Dinge wie Tablets, Smartphones, Laptops, Digital Kameras – diese sind entweder ganz wegzulassen oder optisch anzupassen.

Offizielles IT

Für Alle...

...gibt es dieses Jahr einen gemeinsamen Spielstart mit einer SL-Ansprache um 19:00 Uhr. Danach entlassen wir Euch ins Spiel und Ihr dürft das Spielgelände betreten.

Instanzen

Weil das Konzept so gut angenommen wurde, werden wir es weiter fortführen. Ihr bekommt also wieder die Gelegenheit den Horror der Zombie Apokalypse auf einem neuen Level zu erleben. In Zusammenarbeit mit Euch sind verschiedenste Instanzen entwickelt worden. Um das Zugangsducheinander zu verhindern, wird es Zutrittskarten mit allen wichtigen Informationen wie Art/Ort/Zeit geben. An einer Instanz kann nur mit der entsprechenden Zugangskarte teilgenommen werden. Diese kann man über Jigsaw-Plots, Zombie-Looten, PvP oder Sozialspiel erbeuten.

Instanzplan

24.05. – 01:00 Uhr	Das Labor
25.05. – 21:00 Uhr	A Crawlers Hint
25.05. – 23:59 Uhr	Das Labyrinth
26.05. – 13:00 Uhr	Safe House II

MEGA-Darts/Darts

Mega-Darts sind keine panzerbrechende Munition!!

Panzerbrechende Munition muss laut DKWDDK eine Explosions-Optik erzeugen.

Das Modden von SÄMTLICHEN Nerf-Darts ist absolut VERBOTEN! Wer dabei erwischt wird, wie er veränderte oder nicht sichere Nerf-Darts verschießt (z.B. kein Luftpolster im Dartkopf, künstlich beschwert, etc.) wird sofort des Geländes verwiesen!

Bitte beachtet: Ab diesem Jahr sind NUR NOCH die originalen NERF Darts zugelassen!

Eine PDF dazu findet Ihr auf unserer Homepage: www.zombie-larp.de/fotos-medien/

Abschlussparty

Am Samstag, den 26.05.2017 – ca. 23:59 Uhr, wird es nach dem offiziellen Time-Out eine Party in der Zombie-Bar geben. Wie jedes Jahr wollen wir dort gemeinsam (also SCs und NSCs) feiern, uns die besten Situationen und Geschichten erzählen, gemeinsam drüber lachen und uns die Hände schütteln. Kommt zahlreich, und bringt gute Laune mit!

Um die Privatsphäre der Teilnehmer zu schützen und Ärger z.B. im Job zu vermeiden darf Bildmaterial der Zombieparty nicht! veröffentlicht werden!

Barrikadenbau

Es ist verboten Barrikaden aus im Gelände befindlichen Materialien zu bauen!

Folgendes kann zum Barrikadenbau verwendet werden:

- Reifen
- Sandsäcke (für die Füllung nur Sand und keinen Waldboden verwenden)
- Optisch angepasste Kartonagen
- LARP-Stacheldraht
- „Klingeldraht“ mind. 0,80m – 1,0m über dem Boden

Barrikadenaufbau:

- Eingangstüren dürfen nicht direkt verbarrikadiert werden!
- Alle Barrikaden, die in einem Gang oder anderen „Nadelöhr“ aufgebaut werden müssen einen Durchgang von mind. 0,5m haben
- Versetzte Barrikaden müssen mind. 1m Abstand zum nächsten Hindernis haben
- Max. Höhe einer Barrikade 0,5m – 0,8m
- In Gebäuden darf kein „Klingeldraht“ gezogen werden

Sollbruchstellen in den Barrikaden

Die Sollbruchstellen in den Barrikaden simulieren wir mit Hilfe von Eieruhren. So soll ermöglicht werden, dass es ohne die Anwesenheit einer SL möglich ist, den Zeitpunkt des Durchbruchs für SCs und NSCs klar erkennbar zu machen. An jeder Sollbruchstelle wird eine Eieruhr befestigt. Die Sollbruchstellen müssen gut, schnell und einfach zu entfernen sein. Erreicht ein einzelner Zombie oder eine Gruppe Zombies eine solche Sollbruchstelle, wird die Eieruhr der Barrikade von den NSCs auf 1 Minute eingestellt. Wenn es seitens der SCs nicht geschafft wird, die Zombies außer Gefecht zu setzen, bevor der Timer abläuft und die Eieruhr einen Ton von sich gibt (IT ein „Durchbruchsignal“ der Alarmanlage), fällt die Barrikade. Jetzt wird die Sollbruchstelle geöffnet und der Weg freigemacht. Somit können die Zombies eindringen.

Bitte sorgt dafür, dass sich die Barrikaden sicher öffnen lassen und nicht mit OT-Risiken verbunden sind (z.B. lose, schwere Bretter). Verbindungen zwischen den Barrikadenteilen könnt Ihr mit den roten, wiederverwendbaren Kabelbindern verschließen. Um für beiden Seiten den größtmöglichen Spielspaß zu ermöglichen, solltet Ihr mit diesen Barrikaden teilweise auch einen direkten Zugang zu Eurem Haus ermöglichen.

Spielgebiet und OT/IT Zonen

Das Spielgebiet ist durch rot-weißes Flatterband und/oder rot-weiße Bodenmarkierungen eingegrenzt, die nicht zu übersehen sind! Das Verlassen dieser Bereiche ist nicht gestattet und führt zu ernsthaften Konsequenzen. Auch Gefahrenzonen sind damit markiert und abgesperrt. Das Überqueren oder Durchqueren eines solchen Warnhinweises ist in jedem Fall verboten und kann zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.

Instanzen oder Spezialzonen sind durch schwarz-gelbes Flatterband von der freien Spielzone getrennt und werden ausschließlich mit einer SL zusammen betreten. Niemand begibt sich selbstständig ohne eine SL oder entsprechend eingewiesener Personen in diese Bereiche. Dies geschieht zu eurer eigenen Sicherheit, da wir in diesen Bereichen zum Beispiel mit Pyrotechnik arbeiten.

Offenes Feuer und Pyrotechnik

Alle pyrotechnischen Artikel (auch Ganzjahresfeuerwerk) sind nur gemäß den Beschreibungen im Regelwerk zugelassen. Jegliche Pyrotechnik wird ausschließlich von der Orga ins Spiel gebracht. Verstöße dagegen müssen wir aus sicherheitstechnischen Gründen mit Spelausschluss ahnden.

Offenes Feuer, wie Kerzen, Grills, Fackeln usw. sind ausschließlich außerhalb der Gebäude und in von der Orga ausgewiesenen und abgenommenen Feuerstellen zugelassen. Offenes Feuer außerhalb einer festgelegten Feuerstelle ist absolut verboten! Gaskocher, Gas/Öllampen, Laternen, Heizstrahler usw. dürfen in Gebäuden verwendet werden, jegliche Flammen (ob drinnen oder draußen) dürfen nur unter Aufsicht brennen. Das heißt z.B. bei einem Zombieangriff muss sofort jegliches Feuer gelöscht werden muss, um die Verletzungs- und Brandgefahr zu minimieren.

Verpflegung

Die Veranstaltung ist eine Selbstversorger-Con. Was heißt das genau? In erster Linie müsst Ihr Euch eigene Getränke und Verpflegung mitbringen. Das gilt auch für Trinkwasser. Wir bringen zwar kostenfreies Trinkwasser ins Spiel, können aber nicht garantieren, dass jeder Teilnehmer etwas davon mitbekommt. Außerdem erachten wir es für die Immersion als unerlässlich, dass jeder für mindestens 2 Tage Trinkwasser mit sich führen sollte.

OT-Tuch

Jeder Teilnehmer benötigt ein OT-Tuch, um seine physische Abwesenheit im Spiel zu signalisieren, ohne das Spiel der anderen Teilnehmer zu unterbrechen. Dafür muss dieses natürlich auch eine entsprechende Größe haben. Am besten verwendet Ihr ein weißes T-Shirt und macht vorne und hinten ein großes „X“ drauf. Wir werden die Teilnehmer im Spiel auf das OT-Tuch hin kontrollieren. Solltet Ihr keines dabei haben und/oder es nicht benutzen, ist das ein klarer Regelverstoß. Dieser Teilnehmer wird verwahrt und muss sich umgehend OT darum kümmern, sich ein OT-Tuch zu besorgen.

Zur Erinnerung: „Eine Person mit gekreuzten Armen ist nicht OT, sondern ein Charakter, der die Arme kreuzt.“

Kunstblut

Hier gilt die gleiche Regel wie beim OT-Tuch. Jeder sollte eine kleine Tube Kunstblut bei sich tragen und benutzen! Seid Euch darüber im Klaren, dass Kunstblut Flecken verursachen kann, die schwer oder gar nicht herauszuwaschen sind.

Der Parkplatz

Der Parkplatz ist **ausschließlich** zum Parken da! Ab Time-In ist der Aufenthalt auf dem Parkplatz nicht mehr gestattet! Der Parkplatz ist keine Nachfüllstation für IT-Waren und Verpflegung jeglicher Art. Nehmt bitte **Alles**, was Ihr im Spiel nutzen wollt, zum Time-In mit ins Spielgelände. Benötigt Ihr einen Zweitcharakter, ist es natürlich gestattet, dessen Gewandung und Ausrüstung aus dem Auto zu holen.

Es gilt ein **ABSOLUTES** Glasflaschen- und Glasbehälter-Verbot auf dem betonierten Parkplatz und dessen angrenzenden „Randzonen“. Wir bitten Euch alle dringend darauf zu achten und auch Eure Mitteilnehmer darauf hinzuweisen, solltet Ihr so etwas sehen. Der Parkplatz wird unter anderem für Sicherheitsfahrtrainings verwendet und somit kann auch eine kleine Glasscherbe verheerende Folgen für Dritte haben. Wir alle wollen den Parkplatz auch in Zukunft zum Abstellen unserer Fahrzeuge nutzen dürfen.

Sanitäre Anlagen

Es gibt feste Duschcontainer. Auf dem Parkplatz und im Gelände sind an logistisch sinnvollen Punkten Dixi-Toiletten aufgestellt. Wir bitten Euch, alle sanitären Anlagen sauber und ordentlich zu hinterlassen und rücksichtsvoll zu benutzen. Sollte es ein Problem mit den sanitären Einrichtungen geben (technisch, hygienisch oder anderweitig) gebt einer SL oder Orga bitte Bescheid! Wir werden uns so schnell wie möglich darum kümmern.

Verhalten auf dem Gelände

Bitte beachtet, dass in den Häusern Treppengeländer oder andere Bauteile fehlen können. Das Betreten der Dächer ist nicht gestattet! Ihr seid überall auf dem Gelände für Eure Sicherheit selbst verantwortlich. Die wenigen noch funktionstüchtigen Türen und Fenster in den Gebäuden sind mit Vorsicht zu behandeln. Achtet darauf diese nicht zu beschädigen. Wer eine Tür oder ein Fenster beschädigt, meldet sich bitte umgehend bei einer SL oder Orga. Für solche Fälle gibt es Versicherungen. Wer eine Beschädigung nicht meldet (damit sind keine Kratzer, Dellen oder Ähnliches gemeint) oder gar mutwillig begeht, wird ohne Verwarnung des Spiels verwiesen. Das Besprühen oder Bemalen des Geländes und der darauf befindlichen Bauten ist ohne Einzelgenehmigung der SL oder Orga strikt untersagt. Dadurch entstehende Reinigungskosten werden vom zuwiderhandelnden Teilnehmer getragen.

Gebäude

Es gibt einige Regeln, die ihr bezüglich der Gebäude ab diesem Jahr unbedingt beachten müsst! Es ist strikt untersagt die oberen Etagen der Gebäude zu begehen. Ausnahmen sind nur Gebäude mit entsprechenden Kennzeichnungen. Bitte haltet Euch aus Sicherheitsgründen an diese Neuerung! Es wird nur ein paar wenige Sonderabsprachen geben.

Die Funkkanäle auf PMR

Das Nutzen von LPD auf dem Gelände ist untersagt!

Kanal 1 bis 6 PMR – ist im Spiel IT frei nutzbar.

Im PMR Funk stehen Kanal 1-5 der IT-Benutzung zur Verfügung. CB-Funk hat keine Kanalbeschränkung, ist im Spiel aber als Langstreckenfunk zu nutzen und darzustellen, wie im Regelwerk beschrieben. Bitte denkt für die bessere IT-Darstellung an Funkrucksäcke für portable Funkgeräte.

Kanal 7 PMR – OT-Notrufkanal – Nicht mithören, nur in absoluten OT-Notfällen benutzen!

Kanal 7 ist nur für den OT-Sanitäter-Ruf, darf also nur in realen Notfällen benutzt werden. Der Hilferuf über Kanal 6, muss von den OT-Sanitätern bestätigt werden! Schickt **IMMER** eine Person zu den OT-Sanitätern um diese bei der Koordination zu unterstützen!

Ab Kanal 8 PMR – Orgafunk

Wir weisen nochmal darauf hin, die Kanalregelungen in jedem Fall einzuhalten!

Sanis / OT-Verletzungen und „Stopp“-Befehl

Wie jedes Jahr steht zusätzlich zu den Ersthelfern ein eigener OT-Sanbereich zur Verfügung. Solltet Ihr 1.Hilfe benötigen, meldet Euch dort. Auch für unsere Ersthelfer gilt, wie im normalen Alltag auch, dass sie KEINE Medikamente (nicht mal eine Kopfschmerztablette) ausgeben dürfen. Für medizinische Notwendigkeiten innerhalb des Spielgeländes versucht bitte auf jeden Fall erst einmal selbstständig zum Sanbereich im Hauptgebäude zu gelangen, bevor Ihr eine Funkalarmierung im Feld vornehmt oder vornehmen lasst. Bitte denkt daran:

Niemals bei einer Intime Verletzung nach einem Sanitäter zu rufen! Ruff nach einem „Medic“ oder „Doc“.

Lediglich bei einer OT-Verletzung ist es angebracht, nach einem „Sani“ zu rufen, nachdem laut und deutlich der „Stopp“-Befehl ausgerufen wurde, um das Spiel anzuhalten. Den Anweisungen des medizinischen Personals, sowie der Orga oder SL ist in jedem Fall Folge zu leisten. Unsere Ersthelfer sind dafür da in Notfallsituationen Euer Leben zu retten. Die Versorgung von Kratz- und Schürfwunden, Beratung bei Heuschnupfenallergien, Übelkeit oder Kater-Erscheinungen ist ein Entgegenkommen und keine Erst-Helfer-Pflicht. Bitte sorgt selbst dafür, dass Ihr genügend Desinfektionsmittel, Pflaster, Kopfschmerztabletten, Allergiemittel und Taschentücher dabei habt. Ein Erst-Helfer und sogar ein Sanitäter sind ohne einen Notarzt in KEINER Situation berechtigt Euch Medikamente auszuhändigen und werden dies auch nicht aus Ihrem Privatvorrat tun. Sprecht Euch untereinander ab um evtl. Fahrten ins Krankenhaus im VORFELD zu organisieren. Im Notfall rufen wir natürlich einen Krankenwagen, aber nach einer Krankenhausempfehlung seid Ihr selber für den Transport verantwortlich.

SL-Markierung

- OT-Spielleitung und Orga – weiße Signalwesten & grünes Signallicht
- Presse – blaue Signalwesten & grünes Signallicht
- Support – weiße Signalwesten & grünes Signallicht
- Technik – pinke Signalwesten & grünes Signallicht

Es ist den Teilnehmern auf unseren Veranstaltungen untersagt, grüne Knicklichter oder Leuchtmittel, sowie weiße, rote, pinke und blaue Signalwesten zu verwenden. Grünes Licht kann IT komplett ignoriert werden.

Windräder

Auf dem Spielgelände stehen seit 2015 einige Windräder. Aufgrund des Forstgebietes wurden die Windräder sehr hoch gebaut, um die Tiere nicht zu verschrecken. Die Windräder laufen alle in Öl und sind deshalb verhältnismäßig leise. Es besteht also kein Grund zur Sorge. Der Aufenthalt im Radius von 10m um das Windrad ist untersagt. Wie auf dem gesamten Gelände gilt natürlich für die Türme auch, dass diese nicht beschmutzt, beschädigt, verschmiert oder vermüllt werden.

Ansprechbarkeit der SL/Orga

Die SL/Orga ist im Gebäude an der Stirnseite des Parkplatzes untergebracht. Von dort aus koordinieren wir nicht nur das Spiel, sondern schlafen hier auch.

Da Euch ein durchgehendes Intime-Spiel erwartet, schlafen in diesem Gebäude auch tagsüber SLs und Orgamitglieder. Aus diesem Grund bitten wir Euch um Respekt und ein angemessenes leises Verhalten.

Lauft **niemals** unaufgefordert in den Orgaplex hinein. Am Eingang gibt es eine Klingel, mit der Ihr eine SL oder Orga rufen könnt. Bitte wartet vor dem Orgaplex bis sich eine SL oder Orga um Euer Anliegen kümmert. Es kann zu Wartezeiten kommen. Wir bitten Euch „Sturmklingeln“ aus Rücksichtnahme auf Schlafende zu unterlassen. In OT-Notfällen ist es natürlich gestattet „Sturm“ zu klingeln.

Tagsüber von 09:00 Uhr – 23:00 Uhr Jederzeit erreichbar

Nachts von 23:00 Uhr – 09:00 Uhr nur in absoluten Notfällen!

Jigsaw-Plots

2015 haben wir eine zusätzliche Art von Plots eingeführt. Mit den Jigsaw-Plots wollen wir eine „Nusschale in der Nusschale“ gestalten. Damit das Event tiefer unter die Haut geht und es noch mehr persönliche Motivationen gibt, die das Schicksal Eures Charakters mit anderen verweben, hat jeder die Möglichkeit beim Check-In einen Jigsaw-Plot zu ziehen. Der Inhalt, der gezogenen Anweisung beschreibt einen Umstand, in dem sich der Charakter befindet oder ob er etwas sucht, vermisst, haben will, braucht, benötigt oder verloren hat. Jigsaw-Plots beziehen immer eine oder mehrere Personen, Gegenstände oder Orte mit ein. Das Gegenstück zu Eurem Jigsaw befindet sich entweder schon im Spiel, oder wird von einem anderen Teilnehmer gezogen. Solltet Ihr eine Jigsaw Idee ablehnen **müsst** Ihr den Plot zurückbringen! – denn sonst bleibt ein Jigsaw-Plot ohne Gegenstück. Genaueres könnt Ihr auf unseren Homepages nachlesen. <http://www.zombie-larp.de/jigsaw-plots/>

Strom

Wir haben dieses Jahr Strom aus 2 Generatoren, die wir evtl. im Spiel Umschalten müssen. Aus diesem Grund empfehlen wir für empfindliche Geräte einen Überspannungsschutz mitzubringen. Außerdem müssen wir die Stromverteilung noch stärker regulieren:

- Es dürfen keine Geräte in eine Steckdose eingesteckt werden!
- Handys können an einer Ladestation an der Bar gegen eine Gebühr von 1€/Geräteladung geladen werden (mit Abholmarken).

Ein Zuwiderhandeln führt zum sofortigen Ausschluss der Veranstaltung.

OT-Zeltplatz

Wie jedes Jahr gibt es einen OT-Zeltplatz. Dieser Zeltplatz ist ausschließlich! für Teilnehmer, die ernsthafte gesundheitliche Probleme haben oder andere wichtige Gründe vorweisen die das Schlafen im Spiel unmöglich machen.

Müll und Platz-Abnahme

Alle Lagerplätze, Häuser, Straßen, Wiesen und Gräben müssen restlos von Müll befreit werden! (**JA**, das gilt auch für Bon-Bon-Papierchen und Kippenstummel!) **NIEMAND** verlässt das Gelände, ohne dass eine SL oder Orga den Lagerplatz abgenommen hat. Bitte bringt ausreichend Müllbeutel mit, um Euren Abfall zu entsorgen. Auf dem Parkplatz gibt es einen

Container, wo Ihr Euren Müll entsorgen könnt. Es wird kein Müll an den Straßenrand gestellt! Gruppierungen, die Müll in Ihrem Bereich zurücklassen bitten wir im Nachhinein ohne Umschweife zur Kasse. (5€ pro Müllsack und falls wir den Müll selbst zusammensammeln müssen sind es 10€ pro Müllsack)

Die Anfahrt

Alle Events finden auf dem Gelände der Panzer-Power Panzerfahrschule (ehemaliger russischer Armeestützpunkt) in Mahlwinkel, ca. 40 km von Magdeburg in Sachsen-Anhalt, statt. Ihr findet uns im Navi unter folgender Adresse:

Heerstr. 1
39517 Mahlwinkel

Folgt ab Mahlwinkel einfach den „Panzer-Power“ Wegweisern.



Euer Lost Ideas-Team

To-Do Checkliste

- Das Regelwerk lesen und verstehen!
 - Sicherstellen, dass Ihr einen Ersatzcharakter/-konzept habt.
 - Mitgebrachte Nerfguns müssen optisch angepasst worden sein.
 - Ihr solltet sicherstellen, dass Ihr eine gültige Haftpflichtversicherung habt.
 - Eure Ausrüstung muss IT für Euren Charakter und OT von Euch selbst transportierbar sein.
-
-

To - Bring Checkliste

- OT-Tasche mit Personalausweis und Krankenkassenkarte
- evtl. benötigte OT-Medikamente, MÜCKEN- und ZECKEN-Abwehr
- OT-Geld
- Schlafsachen und eine Unterlage
- Kleidung, auch regenfest!
- Wetterfestes und Fußgelenkschützendes Schuhwerk z.B. Stiefel/Wanderschuhe
- Ein OT-Tuch (weißes T-Shirt/Tuch mit einem Schwarzen „X“ vorne und hinten drauf)
- Utensilien für Wunden-Darstellung
- Essbesteck/Trinkbecher
- Die Wechselklamotte/Ausrüstungsteile für euren Zweitcharakter:
- Eine kleine Taschenlampe
- Jede Menge Spaß und gute Laune, denn so funktioniert alles besser ;-)

Panzer Power Fahrschule

Heer Straße 1

39517 Mahlwinkel, Sachsen-Anhalt

Wir hoffen, wir konnten Euch mit der Checkliste in Eurer Vorbereitung unterstützen. Wenn Ihr noch Fragen habt, meldet Euch einfach unter info@lost-ideas.com