

# Der überaus mächtige, großartige und hardcore gutschmeckende Glühwein (im Winter, im Sommer nenne man es Bratwurst oder Steak oder...) des Kapitals!!!

Ein **BEHIND** Mega-Fun-Szenario für bis zu 10 Einzelspieler (bzw. 5 Teams) von:  
Simon „Token“ Wagner,  
Christoph „Piccolo“ Bach  
und Rudolf „CrazyEddie“ Raddatz

## **Spieleranzahl:**

Dieses Megaszenario ist für drei (was noch nicht so Mega ist) bis ca. 10 Spieler (was viele Auseinandersetzungen und wenig Platz bedeutet) ausgelegt.

## **Situation:**

Die Gesellschaften sind fast pleite (selbst die Tempelritter hat dieses Schicksal ereilt). Um wieder Geld in die leeren Kassen zu bekommen, wird von den Gesellschaften jeweils ein Team ausgeschickt, dessen Aufgabe es nun ist, bei „Schmittkes Waffen und Liköre“ Glühwein (im Sommer tut eher eine lecker Bratwurst Not) zu besorgen und dann im „Chills“ gewinnbringend an den Mann (die Frau) zu bringen. Einziges Problem ist, dass man beim weltbekannten Schmittke nur kalten Glühwein (rohe Würste) erhält. Dem abzuhelpen müssen die Charaktere mit einem Thermobehälter zur einzigen Feuerstelle der Umgebung pilgern, um die geldbringenden Einkäufe zu erwärmen. Da jeder so viel Geld wie möglich anhäufen will, sind Konflikte vorprogrammiert.

## **Ziel:**

Ziel ist es mit drei Euro Startkapital zehn Euro zu erwirtschaften. Bei Teamspielen wird mit den doppelten Beträgen gespielt, wobei jede Gesellschaft mit drei Euro beginnt und mindestens zehn Euro erspielen muss.

## **Besonderheiten:**

Gespielt wird nicht auf einem, sondern auf drei Plänen. Diese sind das „Chills“, die „U-Bahn“ und das „Forschungsschiff“.

Bei Teamspielen können sich die Mitglieder eines Teams nicht nebeneinander auf den Startzonen positionieren.

Es können maximal zwei Charaktere eines Teams jeweils ein Nahrungsmittel tragen. Geld kann bei Angriffen nicht gestohlen werden, wohl aber die Nahrungsmittel. Bei Nahkampfangriffen gehen die eventuell besorgten Gegenstände sofort auf den Gewinner über (natürlich nur wenn ein Charakter besiegt wird), bei Fernkämpfen fallen sie (in der Verpackung) zu Boden.

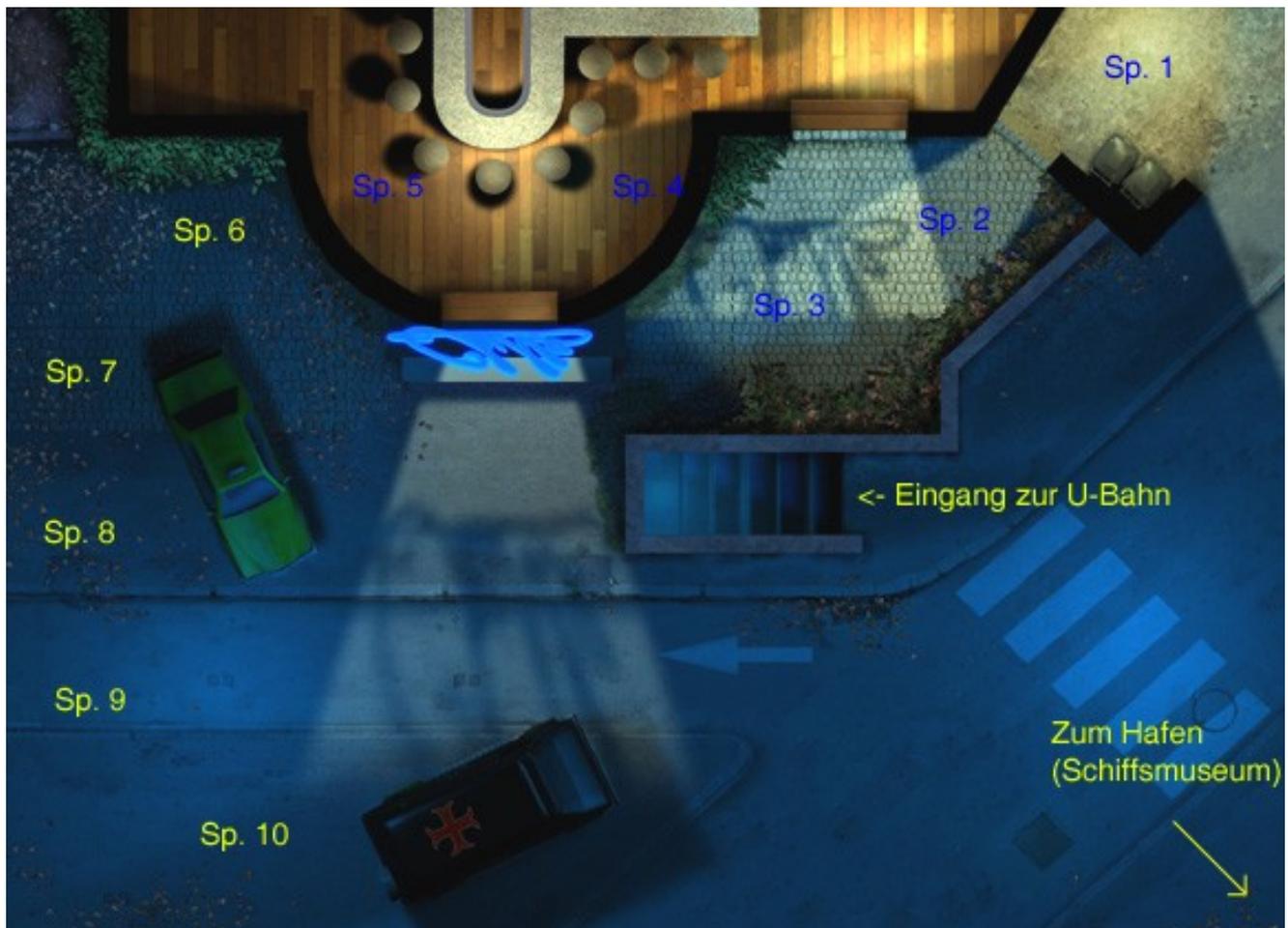
Charaktere können nicht ausgeschaltet werden. Erhalten sie ihre dritte Verletzung so gehen sie bewusstlos zu Boden. Aufgeweckt können sie nur werden, wenn eine anderer Charakter ihres Teams (bei Teamturnieren auch des verbündeten Teams) sie wieder aufweckt. Um einen K.O. gegangnen Charakter wieder Aufzuwecken muss man ihn mit einem anderen Charakterchip berühren. Ein wieder aufgeweckter Charakter ist wieder komplett geheilt, also ohne Verletzung. Sind alle Charaktere, die zusammen kämpfen bewusstlos, so fangen sie alle wieder von ihren Startpositionen an, mit dem Geld, dass sie bis zum K.O. besessen haben. Besitzen Sie kein Geld mehr sind sie aber noch nicht aus dem

Rennen. Sie haben immer noch die Chance den Gegner ihre Einkäufe abzunehmen. Auf einen Spieler kann man nur handeln (auch auf eigene Teamgefährten) kann man nur handeln, solange man einen Charakter auf der gleichen Karte hat wie dieser Spieler. Dies gilt auch für Gegnerische Charaktere. Die Nahrungsmittel können für den Aufwand einer Handlung an einen eigenen Charakter übergeben werden.

**Das wichtigste: Plant viel Zeit ein!!!** Wir haben beim Testspiel zu dritt nahezu vier Stunden gespielt um einen Sieger zu ermitteln. Damit dürfte wohl klar sein, wie lange es dauert bis eine Zehnspieler Partie zu Ende ist.

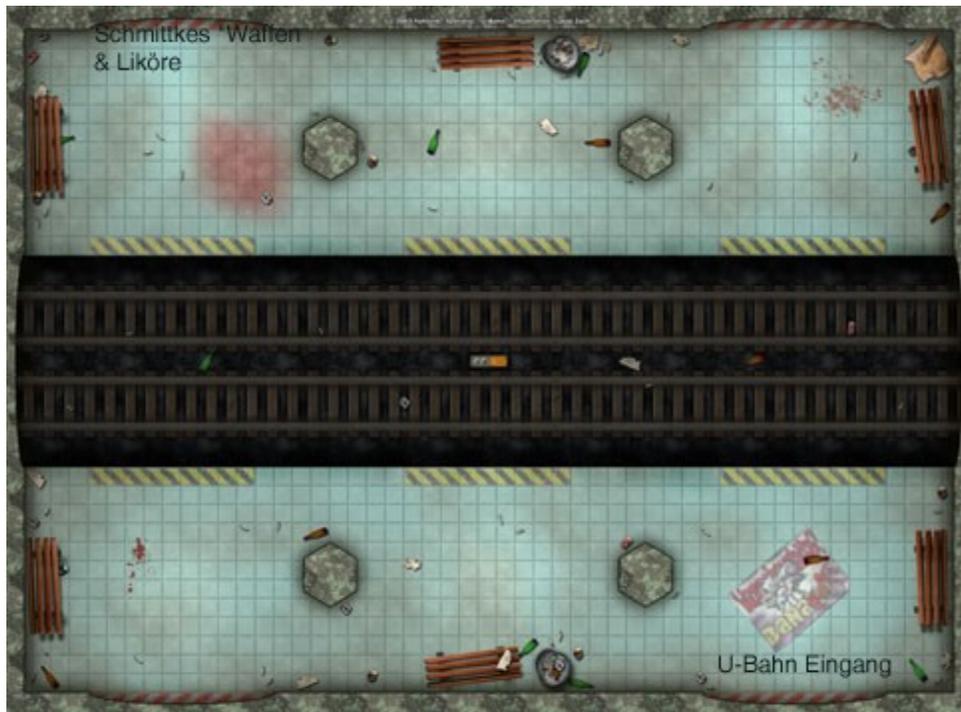
### **Wie wird gespielt?:**

Die Startpositionen sind auf dem Chillsplan gekennzeichnet (Sp. 1 bis Sp. 10).



Von da aus müssen die Charaktere in die U-Bahn . Wo sie rauskommen legt bitte selber fest. Wichtig ist, dass sich der Eingang ihrer nächste Station, der städtischen Zweigstelle von „Schmittkes Waffen und Liköre“ diagonal zu diesem Eingang befindet. Am besten ihr kennzeichnet beides. Ob Züge kommen ist der Spielgruppe überlassen. Regel ist jedoch, dass man nur nach oben (bzw. unten) schießen oder handeln kann, wenn man am Rand des Bahnsteigs steht. Über die Gleise hinweg, also von Bahnsteig zu Bahnsteig geht aber auch so. Nach unten (bzw. oben) kann man nur kommen, wenn

man am Rand steht und eine neue Karte zur Bewegung einsetzt.



Von „Schmittke“ aus geht es zurück zum Chills, aber noch nicht in dieses rein, sondern über den Zebrastreifen zu Schiffswrack. Dort ist ein Feuer in Raum Nr. 1 in einer Tonne entzündet (hellblauer Kreis, als Markierung dieser Stelle haben wir den Tonnengeländechip verwendet), an dem die mitgebrachte Nahrung erwärmt werden kann. Besonderheit dabei ist, dass ein Charakter, der sich im Laden (dazu muss man die Karte komplett verlassen haben) oder an der Tonne befindet im nächsten Zug nicht handeln kann!



Ist alles erwärmt so geht es ins Chills an die Bar. Dort kann man das mitgebrachte dann verkaufen. Man kauft im übrigen für einen Euro ein und verkauft alles anschließend für zwei Euro, sodass man insgesamt mindestens sechs Sachen verkaufen muss. Die Gelbeträge sind natürlich alle variabel und können der jeweiligen Situation angepasst werden.

Dann, viel Spaß beim Spielen wünscht euch die **BEHIND**-Spieler aus Jena!!!