



## Alexan 3.0 Spielregeln:

- **Village-Häuser** sind „No fight Zone“ = dürfen nicht beschossen werden. In den Häusern befinden sich LARP-Spieler. Beim Betreten des Hauses muss die Waffe gesichert, Magazin rausgenommen und ein Leerschuss gemacht werden. Die Laufsocke muss dabei nicht aufgesetzt werden.  
  
Die Häuser dürfen durchsucht werden, die LARP-Spieler jedoch nicht!
- **LARP-Spieler / NSC (nicht spielender Charaktere)** sind die Spieler, die für eine lebendige Atmosphäre im Spielablauf eine bestimmte Rolle spielen. Sie dürfen nicht absichtlich abgeschossen oder durchsucht werden.
- **Der Fluss** (die Straße vom D2 bis I4) darf nur über die gebauten Brücken (Paletten mit der Beschriftung „Alexan 3.0“ über die Straße) passiert werden. Auch „getroffene Spieler“ dürfen die Straße nicht als Gehweg nutzen.
- **Die Insel** (Spielfeld „Boot Camp“) ist reich an Alexandriten. Nur die Bauern, die auf der Insel leben kennen die spezifischen Methoden um die Alexandrite zu gewinnen. Auf die Insel kann man nur über die Brücken über dem Fluss gelangen.
- **Verhalten des Spielers nach einem „Hit“ / Medic-Regel**
  1. Ist der Spieler getroffen, so muss er als erstes laut „HIT“ rufen und umgehend einen Deathrag (Warnweste) aufziehen.
  2. Als nächstes ist es ihm überlassen ob er sich auf dem direkten Weg zu dem eigenen HQ begibt um dort wieder ins Spiel einzusteigen (zu jeder ¼ Stunde), oder
  3. Er bleibt auf der Stelle und wartet auf seine „Rettung“. Dabei zählt er laut von 1 bis 30 (im Sekunden-Takt) und wartet auf die „Rettung“ seitens eines Team-Medics oder eines Team-Spielers.
  4. Kommt ein Medic zu dem Spieler, so kann der Spieler nach der „Behandlung“ wieder ins Spiel einsteigen.
  5. Der Medic hat 25 Hilfspakete dabei, die er verwenden kann. Sind diese aufgebraucht, so kann der Medic niemanden mehr „retten“ und muss zum HQ um weitere Hilfspakete zu besorgen.
  6. Wird der Medic getroffen, so muss er zum HQ um von dort wieder ins Spiel einzusteigen.
  7. Pro Team sind 5 Medic's erlaubt.
  8. Kommt ein Mitspieler zu dem getroffenen Spieler, so kann er den Spieler aus der Beschusslinie rausziehen und zum Krankenhaus (Village) oder zum Medic „Hand in Hand“ begleiten. Nach der Behandlung im Krankenhaus steigt der Spieler an einem separaten Respawn-Point (Für BLAU = E2, für ROT = G7) wieder ins Spiel ein.
- **Waffentreffer** gilt nur für die in der Situation benutzte Waffe. Wird die Waffe in der Hand des Spielers von einer BB getroffen, so ist die Waffe „defekt“ und kann nicht mehr genutzt werden. Der Spieler selbst zählt nicht als „HIT“ und kann eine sekundäre Waffe benutzen. Hat er keine weitere „aktive“ Waffe bei sich, so hat er 2 Möglichkeiten:
  1. Zum HQ/Startpunkt gehen und von dort regulär ins Spiel einsteigen, oder
- Den Dienst des Waffenschmieds nutzen. Der Waffenschmied sitzt im Dorf im Haus Nr.6. Der Waffenschmied nimmt die Waffe des Spielers zur „Reparatur“ entgegen. Die Reparatur dauert je nach Verhandlung und Schwere des Defekts 1 - 10 Minuten. Nach der „Reparatur“

kann der Spieler seine Waffe wieder nutzen. Um wieder ins Spiel einzusteigen begibt er sich zu seinem Respawnpunkt, der kurz hinter der Stadtgrenze liegt.

### Respawn:

- ist am eigenen HQ Startpunkt jederzeit zu jeder ¼ Stunde möglich.
- ist nach dem Besuch im Krankenhaus / Waffenschmied an den Respawnpunkten möglich.

### Alexandrite & Spielgegenstände

- **Die Alexandrite** (farbige Steine) sind die beste Ware zum Tausch auf Alexan. Die Alexandrite gewinnen die Bauern auf der Insel. Diese verkaufen sie dann an die Händler. Die Händler verkaufen die Alexandrite an alle, den besten Preis oder Waren zum Tausch bieten.
- **Die Händler** kaufen die Alexandrite bei den Bauern und verkaufen weiter an alle die den besten Preis geben. Als Preis verlangen die Händler bestimmte Informationen oder bestimmte Gegenstände oder bieten dem Käufer die Möglichkeit einige Aufgaben zu erfüllen.
- **Spielgegenstände** (z.B.: Kiste, Koffer, Palette, Schloss, etc..) werden in den regelmäßigen Zeitabständen auf dem gesamten Spielfeld verteilt. Um diese nicht mit anderen Spielgegenständen aus den früheren Spielen, oder Deko-Gegenständen auf dem Spielfeld, zu verwechseln, werden alle Spielgegenstände, die zum Szenario gehören, eine besondere Markierung haben.
  1. ein Logo oder Beschriftung "Alexan 3.0"
  2. Farb-Markierung (z.B.: Klebeband):
    - Blau = Nur für das Team BLAU (Haus Dakorei) bestimmt. Diesen Spielgegenstand darf nur der Spieler des blauen Teams anfassen. Der Gegner kann bei Entdecken die Position des Spielgegenstandes verteidigen.
    - Rot = Nur für das Team ROT (Bund der freien Welt) bestimmt. Dieses Spielgegenstand darf nur der Spieler des roten Teams anfassen. Der Gegner kann bei Entdecken die Position des Spielgegenstandes verteidigen.
    - Blau-Rot = ist für beide Teams bestimmt und kann von allen Spielern angefasst werden.

Die Spielgegenstände dürfen nur von den "aktiven" Spielern getragen werden. Der "Träger" muss eine funktionierende AS-Waffe bei sich haben. Wird der Spieler getroffen, so muss er den getragenen Spielgegenstand auf der Stelle fallen lassen. Die Stelle, wo der Spielgegenstand "verloren" wurde, muss dem General umgehend mitgeteilt werden!

- **Team-Lager** wird durch den ersten Mission-Auftrag eingerichtet. Das Team-Lager wird für das Sammeln aller gefundenen und für das Team bestimmten Alexan-Spielgegenstände genutzt. Das Lager kann vom Gegner erobert werden und die dort befindlichen "allgemeinen" (Blau-Rot markierten) Spielgegenstände geklaut werden. Spielgegenstände die nur in Gegnerfarbe markiert sind müssen im Lager verbleiben.
- **Funkkanäle:**
  - 1 & 2 Team Rot
  - 3 & 4 Team Blau
  - 5 & 6 NSC
  - 7 & 8 Orga