

# SÅDAN SPILLES SPILLET

## Inden spillet: Del roller

Inden spillet går i gang, skal I dele roller.

To holder styr på hendholdsvis tavle (**tavlekoordinator**) og kortet (**kortkoordinator**).

En skal tage imod signalsedler og tjekke om der er kommet nye sedler (**signal-ordonnans**).

En **grubeleder** skal have det store overblik og fordele arbejdet.

En **2. grubeleder** skal sørge for, at I er i kontakt med de andre hold.

De resterende i gruppen er almindelige **grubemedlemmer** og støtter de andre i funktionerne.

Alle kan være med og I kan sagtens rotere eller dele funktionerne mellem jer. Det er op til jer.

## Spillet består af runder, som hver har en opgave

I hver runde får jeres hold en signalseddel med en opgave. I har 15 minutter til at løse den.

De fleste opgaver indeholder både analyse, hvor I skal tænke på den lange bane, men også akutte problemer, som er opstået i byen: Brande kan bryde ud, bygninger styrte sammen pga sabotage eller veje være spærrede af nedfaldne træer.

Til at løse problemerne har hvert hold nogle grupper af mandskab på overfladen, som I kan sende ud for at håndtere problemet

Ofte er et problem på en adresse, som er markeret med fed. Det er jeres opgave at finde ud af hvilke af

jeres grupper (brikkerne på tavlen), I skal sende afsted. I har fire slags grupper:

■ Redningsgruppernes (sort) opgave er todelt: I bruger dem til at redde personer ud af bygninger, der er styrtet sammen pga. f.eks. bombeangreb. Gruppen bruges også til at rydde veje, hvis der f.eks. er sammenstyrtede broer.

□ Ambulancerne (hvide brikker) sættes ind til at evakuere sårede til og fra hospitalet.

■ Brandgrupperne (røde brikker) sættes ind til at slukke brande og minimere skader, når bygninger står i flammer.

■ Teknisk gruppe (gule brikker) bruges til at håndtere el, gas og vandforsyning. I bruger disse grupper til at slukke for byens forsyninger, hvis opgaven kræver det. Og håndtere farligt affald/elektricitet osv.



## Dette skal I gøre, når I får en opgave

### 1: Opret ISO

Tag en hvid, aflang brik og skriv med jeres farve "ISO:[navn]-[adresse]" F.eks. "ISO:Rådhuset-Søvej 1"  
Hæng den op til højre på tavlen .

### 2: Marker på kort

I markerer ISO på det store kort. Afhængigt af om det er en brand, sammenstyrtning eller noget andet, markeres det på forskellige måder. Der hænger en seddel ved siden af kortet, der forklarer markeringerne.

### 3: Send grupper

I sender grupper ved at udfylde en signalblanket.  
Under FRA skriver I jeres holdnavn: Alfa, Bravo, Charlie, Delta eller Echo.  
Under TIL skriver I den gruppe, I vil sende afsted.  
Grupperne hedder jeres holdnavn og den funktion, som gruppen har - f.eks. "Alfa Brand 1". Det er alfas første brandgruppe.

### Så skriver I beskeden i hovedfeltet

Sidst skriver jeres signalperson under og sedlen afleveres hos signallederen

### 4: Ryk brikker på oversigten

Når I har sendt jeres grupper afsted, rykker I brikker hen under det ISO, I har oprettet. På den måde kan I holde styr på hvor jeres gruppe er henne.

### 5: Den næste opgave

Når I har sendt jeres grupper afsted, får I den næste opgave fra Signallederen (ved skranken).

The image shows a 'SIGNAL' form from the Danish Civil Defence (CIVILFORSVARET). The form is divided into several sections. At the top, it has 'CIVILFORSVARET' and 'SIGNAL' in bold. Below this are fields for 'Fortrinsret (til)', 'Fortrinsret (af)', 'Dato-Tid-Gruppe', and 'Journal nr.'. There are also fields for 'FRA', 'TIL', and 'EFT'. A large grid is in the center, with a header row: 'Når - Hvor - Hvor - Hvorledes - Jg'. At the bottom, there are fields for 'Afsted kl.', 'Til', 'Måltidspkt.', 'Pr.', 'Af', 'Underskrift', and 'Blad af Måle'. The form number 'CF-Form. 413a-81' is printed at the bottom left.

## Pas på!

Nogle gange kommer problemerne løbende. Det kan sagtens være, at I er midt i en analytisk opgave, når der kommer et signal om en brand, der skal håndteres. Det er jeres opgave at holde øje med om der kommer nye signaler ind.

Nogle opgaver kræver mere mandskab end I har. I må kun rykke jeres egne styrker, men I er velkomne til at bede de andre hold om at sende deres styrker. De små problemer er netop det til at starte med, men kan vokse sig store, hvis I ikke håndterer dem.

# EN RUNDE

Bunkerrotter kører i runder, der er bygget op om en eller flere cases. Kort fortalt, forløber en runde således:

- Signallederen (SL) giver en generel situationsrapport. Hvad er den overordnede case, vi arbejder med?
- Hver hold får udleveret deres første opgave. Opgaven uddyber en del af situationsrapporten.
- Spillerne opretter et ISO på styrketavlen.
- Spillerne laver en vurdering af hvilke ressourcer, de skal bruge.
- Spillerne rykker brikker på styrketavlen. Og opdaterer kortet ift. deres opgave.
- Spillerne udfylder en signalblanket og afleverer til signallederen.
- De-briefing: Spillerne får at vide hvad konsekvenserne af deres handlinger er.
- Spillerne får udleveret deres næste opgave.

