



Deine Charakterbeschreibung

Name: Matthias / Mathilda
Alter: unbekannt

Spiel-Infos: Du...
...bist Spielleiter*in.
...bist Stammeskurat*in und neu im Stamm, weil Du neuer
Priester / neue Gemeindereferentin der Gemeinde bist.
...warst früher selbst Pfadfinder*in.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

In der vergangenen Nacht ist viel passiert auf dem Lagerplatz eures Stammes. Ein Großteil der Rover- und Leiterrunde ist vor 02:00 Uhr ins Bett. Aber das – dafür ist euer Stamm über die Bezirksgrenzen hinaus bekannt - ist wirklich nichts völlig Ungewöhnliches.

Um 02:00 Uhr haben Jan-Hendrik / Henrietta und Maren / Mario die Nachtwache übernommen. Die beiden führen eine heimliche Beziehung. Keiner darf es wissen. Statt Nachtwache zu machen, vergnügen die beiden sich am Waldrand und genießen endlich ein bisschen Zweisamkeit.

Währenddessen (um 02:30 Uhr) trifft sich Anka / Anton mit ihrem / ihrer heimlichen Geliebten Sebastian / Sarah aus einem anderen Stamm. Die beiden Stämme haben kein gutes Verhältnis und nachts kommt es zum Streit zwischen den beiden Liebenden. Es geht um den möglichen Stammeswechsel von Anka / Anton in Sebastians / Sarahs Stamm. Aber auch davon weiß noch niemand – zumindest in eurem Stamm. Infolge des Streits hilft Anka / Anton, Sebastian / Sarah als ultimativen Liebesbeweis euer Banner zu klauen (Zeitpunkt: 03:00 Uhr).

Um 02:45 Uhr – also kurz vor dem Bannerklau – passiert sehr viel parallel auf dem Platz. Aber davon bekommen bei Weitem nicht alle Beteiligten etwas mit. Es treffen sich Jonathan / Jana und Jonas / Joana unabsichtlich im Küchenzelt. Beide wollen Süßigkeiten naschen. Damit es nicht auffällt, machen sie gemeinsame Sache, naschen heimlich und gehen wieder schlafen. Sie sind so



mit der Vertuschung der Nasch-Aktion beschäftigt, dass sie nichts Weiteres mitbekommen, was gerade passiert.

Elli macht sich auf den Weg, heimlich eine zu rauchen. Sie bemerkt, dass insgesamt fünf Personen nicht im Schlafzelt liegen und wundert sich. Es handelt sich um Jonas / Joana, Jonathan / Jana, Anka / Anton, Jan / Janina, Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta.

Der Grund warum Jan / Janina nicht im Zelt ist, ist einfach. Er / sie ist großer Formel 1 Fan und verpasst kein Rennen oder verfolgt zumindest den Live-Ticker am Smartphone. Heute Nacht – um 02:45 Uhr - startet das Rennen in Bahrein. Deswegen ist er / sie aufgestanden, um die Ergebnisse im Live Ticker zu checken.

Um 03:30 Uhr bemerken Jan-Hendrik / Henrietta und Maren / Mario, dass das Banner weg ist. Aus Sorge, man würde es ihnen vorwerfen und ihre heimliche Liebe würde auffliegen, versuchen sie das Banner zu finden, und alles wieder in Ordnung zu bringen.

Dafür überzeugen sie um 04:00 Uhr Eva / Evan und Carla / Carlo, dass sie noch eine weitere Schicht Nachtwache übernehmen und die beiden weiterschlafen können. Danach beginnen sie, das Banner zu suchen.

Ohne Erfolg.

In der Zwischenzeit – ohne, dass es die Jan-Hendrik / Henrietta und Maren / Mario bemerken, ist Joschka auf dem Platz auf Tour. Er schlafwandelt und wacht im Küchenzelt auf.

Da er Angst im Dunkeln hat und sich fürchterlich erschrocken hat, bahnt er sich irgendwie einen Weg aus dem Küchenzelt. Leider verwüstet er dies dabei schrecklich. Da ihm aber so peinlich ist, dass er schlafwandelt, macht er nichts, außer ins Bett zu gehen, damit es niemand mitbekommt.

Frustriert davon, das Banner nicht gefunden zu haben, gehen Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta um 06:00 Uhr in die Offensive über.

Sie wecken den ganzen Stamm, machen Alarm, dass das Banner weg ist und tun so, als ob es erst gerade eben geklaut wurde.

Als der ganze Stamm wach ist, beschließen die Jungpfadfinder*innen, sich um das Frühstück zu kümmern.

Als sie im Küchenzelt ankommen, sehen sie die Verwüstung.



Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Er / sie kann die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

Natürlich wollen alle wissen, wer das Banner geklaut hat und wieso die Lagerküche so verwüstet ist. Trotzdem verfolgt jede*r Mitspieler*in natürlich auch seine / ihre ganz eigenen Ziele im Spiel!

Die Mitspieler*innen schneiden ihre Spieleziele, Geheimnisse und Spezialfähigkeiten einzeln aus. Dies ist dafür gut, dass sie sie ab und zu einzeln nutzen müssen und manche Zettel auch einzeln bei Dir abgeben müssen. Wenn sie zum Beispiel eine Spezialfähigkeit genutzt haben, muss sie bei Dir abgegeben werden, damit sie nicht noch mal genutzt werden kann. Wenn also jemand eine Spezialfähigkeit oder etwas ähnliches bei Dir abgibt, nimm es Bitte an 😊.

Auch gibt es Informationen, die im Laufe des Spiels offengelegt werden, um das Spielgeschehen zu beeinflussen. Eine Auflistung, welche Dinge das sind, findest Du weiter unten in diesem Dokument.

Es ist hilfreich, wenn Du Dir alle Charakterbeschreibungen der Mitspieler*innen anschaust. Du darfst und musst alles wissen, damit Du weißt, wie Du das Spiel im Zweifelsfall ein wenig lenken / beeinflussen kannst.

Das ist nämlich auch Deine Aufgabe. Du kennst Deine Runde und auch die Rollen. Bitte lass das Spiel erst einmal laufen und beobachte, wie es funktioniert. Und wenn es zu massiven Problemen bei der Aufklärung kommt, hast Du immer noch die Möglichkeiten, aufgrund Deines Wissens, was genau passiert ist, ein wenig einzugreifen.



Dein persönliches Spielziel

- Versuche, gut durch das Spiel zu führen und einen Überblick zu behalten.

Deine Spezialfähigkeit

- Du kennst den gesamten Spielverlauf und hältst Dich an den Plan, was wann bekannt gegeben wird.

Spielablauf

Während des Spiels müssen immer wieder Informationen bekannt gegeben werden. Diese helfen den Spieler*innen dabei, das Rätsel zu lösen. Für das Bekanntgeben sollten alle Spieler*innen wieder in einem Raum sein. Das sorgt aus Erfahrung auch dafür, dass dort viele Informationen einzelner Mitspieler*innen ausgetauscht werden.

Gerade, wenn das Spiel digital gespielt wird, kann es sein, dass sich die Charaktere in vielen kleinen Grüppchen verteilt haben. Wenn die Informationen kundgetan wurden, sollte man sie allen verfügbar machen. Ob man dafür extra ein schwarzes Brett aufhängt, die Informationen auf einem Tisch auslegt oder in die Chatgruppe stellt, bleibt euch überlassen!

Die dargestellten Zeiten sind Näherungswerte. Bis das Spiel in Fahrt kommt, kann es zu Beginn ein bisschen dauern – die Leute müssen sich erst in ihren Charakteren und dem Spielprinzip einfinden. Irgendwann dann sollte aber alle 30 Minuten ein weiterer Hinweis kommen.



Spielzeit	Hinweis	Erklärung
Spielbeginn	01_Der Vorfall (Separates Dokument)	Erklärt die Spielfragen und muss zu Spielbeginn bekannt gegeben werden
+ 30 Minuten	02_Karte vom Zeltplatz (Separates Dokument)	
+ 60 Minuten	03_Nachtwachenplan (Separates Dokument)	
+ 90 Minuten	04_Foto von Maren's Marios Kamera (Separates Dokument)	
+ 120 Minuten	Abschlussrunde Sie dazu 05_Auflösung (Separates Dokument)	Abstimmung Auflösung Wer hat seine*ihre Ziele erreichen können?

Weitere Infos für den Spielleiter:

Johannes und Maren haben Spezialfähigkeiten, mit denen sie Informationen abfragen können.

Johannes kennt die Wahrscheinlichkeit jedes Roverundenmitglieds, mit der er / sie länger als bis 2 Uhr wach bleibt. Als Spielleitung nennst du ihm die Wahrscheinlichkeiten aller Personen.

Maren kann die Instagram-Profile von bestimmten Personen stalken und herausfinden, wer von wen am öftesten geliked wird. Zu einer Person wird jeder Name aus der Tabelle genannt. Diese Fähigkeit kann sie drei Mal einsetzen.



	Wahrscheinlichkeitsrechnung für Johannes/ Johanna	Instalikes für Maren /Mario Wer liked bei dieser Person am meisten Bilder
Jonathan / Jana	21%	Sebastian (aus anderem Stamm)
Jonas / Joana	58%	Elli / Elias
(Johannes / Johanna)		Eva / Evan
Jan-Hendrik / Henrietta	80%	Maren / Mario
Maren / Mario	80%	
Carla / Carlo	21%	Elli / Elias
Elli / Elias	50%	Carla / Carlo
(Eva / Evan)	13%	Johannes / Johanna
Joschka / Josephine	97%	Joschka / Josephine hat kein Insta
Anton / Anka	75%	Sebastian (aus anderem Stamm)
Jan / Janina	73%	Jan / Janina hat kein Insta