



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 Marens 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:

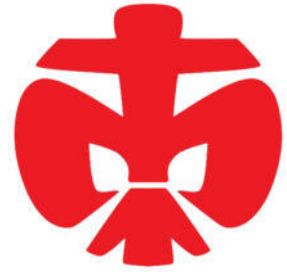
Johannes und Maren haben Spezialfähigkeiten, mit denen sie Informationen abfragen können.

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



Deine Charakterbeschreibung

Name: Elli / Elias

Alter: 16 Jahre

Spiel-Infos: Du...

...bist nur bei den Pfadfinder*innen, weil Deine Eltern Dich dazu zwingen.

...trägst zerrissene Jeans und lebst den „Lazy Style“.

...hast Carla / Carlo zu den Pfadfindern gebracht.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Gegen 02:45 Uhr wirst Du wach. Der Drang, eine Zigarette zu rauchen ist zu groß. So ein Mist, dass Rauchen inzwischen ab 18 Jahren ist. Vor den Kindern rauchen geht gar nicht – das ist klar. Aber früher war es wohl zumindest so gewesen, dass Rover*innen zusammen mit den Leiter*innen im Eck hinter der Feuerjurte stehen durften und sich nicht verstecken mussten zum Rauchen.

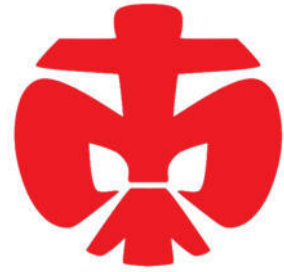
Aber es hilft ja nix. Wenn die Lunge ruft, muss die Kippe her J.

Also leise aufstehen und aus dem Zelt schleichen. Es soll ja keiner wach werden und doofe Fragen stellen.

Aber Moment....da sind ja ganz schön viele Schlafsäcke leer. Gut, dass Deine Augen so gut sind und Du auch mit schwachem Licht alles erkennen kannst.

Jonas / Joana, Jonathan / Jana, Anka / Anton, Jan / Janina, Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta und Carlo/Carla sind nicht mehr im Zelt. Insgesamt sechs Leute. Ganz schön leer hier. Gibt's da eine geheime Party zu der Du nicht eingeladen wurdest? Komisch. Aber gut – Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta haben Nachtwache. Und der Rest ist ja groß und vernünftig. Das wird schon seine Gründe haben.

Du schleichst Dich durch Deinen Geheimweg hinter dem Zelt zu Deiner Lieblings-Lichtung, rauchst eine Zigarette im Mondlicht und schleichst Dich



wieder zurück. Scheint geklappt zu haben. Niemand hat Deinen kleinen nächtlichen Ausflug bemerkt.

Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. Du hast tief und fest geschlafen und überlegst: Hättest du nicht eigentlich Nachtwache gehabt?

Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...

Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

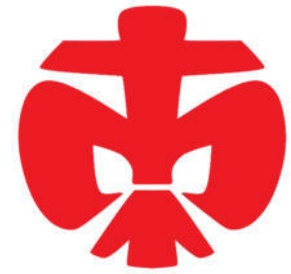
Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

Natürlich wollen alle wissen, wer das Banner geklaut hat und wieso die Lagerküche so verwüstet ist. Trotzdem verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.



Dein persönliches Spielziel

- Sorge dafür, dass der ganze Stress möglichst schnell wieder aufhört und alle wieder chillen. Benutze oft den Satz: "Jetzt entspannt euch doch mal!"

Dein persönliches Spielziel

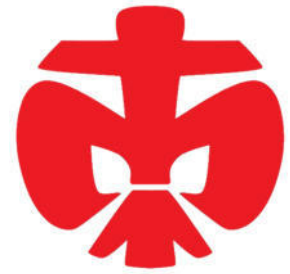
- Beweise (so wie jedes Mitglied der Rover), dass die Roverrunde unschuldig ist.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist Gossip-King/Queen. Ein*e Mitspieler*in muss Dir alles verraten, was er / sie über eine*n andere*n Mitspieler*in weiß / erfahren hat.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist Gossip-King/Queen. Ein*e Mitspieler*in muss Dir alles verraten, was er / sie über eine*n andere*n Mitspieler*in weiß / erfahren hat.



Deine Spezialfähigkeit

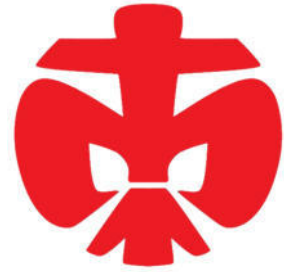
- Du teilst alle Informationen mit Carla / Carlo (muss nicht abgegeben werden).

Dein Geheimnis

- Du rauchst heimlich und schleichst Dich manchmal Nachts aus dem Zelt raus, um eine zu rauchen.

Dein Geheimnis

- Du weißt, dass Jan-Hendrik / Henrietta, Maren / Mario, Jonas / Joana, Jonathan / Jana, Jan / Janina und Anka / Anton um 02:45 Uhr nicht im Bett waren.



Deine Charakterbeschreibung

Name: Maren / Mario
Alter: 20 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...studierst Mediendesign im dritten Semester.
...betreibst einen sehr bekannten Instagram-Kanal.
...hast für Social Media-Aktivitäten eine Kamera auf dem Platz aufgehängt, die alle 10 Minuten ein Foto macht. Nur die Feuerstelle ist zu sehen.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

Ein Großteil der Rover- und Leiterrunde sind in der vergangenen Nacht bereits vor 02:00 Uhr ins Bett gegangen.

Deine große Liebe Jan-Hendrik / Henrietta und Du freut euch, dass ihr ab 02:00 Uhr die Nachtwache übernehmt und dann ein wenig Zeit für euch habt. Da ihr eure Beziehung noch streng geheim haltet, ist Zweisamkeit auf einem Pfingstlager eher rar gesät.

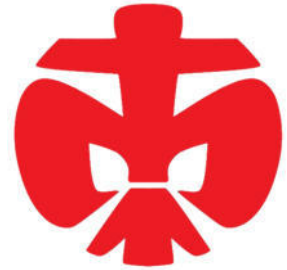
Nach 02:00 Uhr ist schnell klar – nur am Lagerfeuer sitzen und das Banner bewachen, ist heute nicht in eurem Sinne. Was soll auch schon passieren – man hört es ja, wenn das Banner geklaut wird.

Ihr sucht euch ein gemütliches Plätzchen am Waldrand und genießt die Zweisamkeit. Endlich.

Um eine ganz normale Nachtwache vorzutäuschen, bist Du zwischendurch mal aufgestanden, hast ein Foto vom Lagerfeuer mit Banner gemacht und es auf Insta gepostet. Das muss so gegen 02:45 Uhr gewesen sein. Komisch ist nur, dass Sebastian / Sarah – ein*e bekannte*r Leiter*in aus einem anderen Stamm das Foto direkt geliked hat – das passiert doch sonst nie.

Um 03:30 Uhr schaut ihr auf die Uhr und bemerkt, dass eure Schicht bald rum ist. Um 04:00 Uhr haben Eva / Evan und Carla / Carlo Nachtwache.

Also nichts wie zurück zur Lagerfeuerstelle.



Diese ist fast ausgebrannt und.....so ein Mist.....das Banner ist weg!!! Wie kann das sein? – so weit wart ihr doch gar nicht entfernt.

Jetzt ist Aktionismus gefordert. Schließlich könnt ihr ja schlecht zum StaVo gehen und sagen, dass ihr euch ein wenig am Waldrand vergnügt habt, während ihr eigentlich aufs Banner aufpassen solltet. Und dann ist euch das Banner sprichwörtlich „unter dem Hintern“ gestohlen worden. Ausgeschlossen. Ihr beschließt, das Banner zu finden und alles zu vertuschen.

Schritt eins: Eva / Evan und Carla / Carlo wecken, ihnen Honig ums Maul schmieren und überzeugen, dass ihr ihre Schicht übernehmt.

Gesagt, getan. Das hat funktioniert. Nun heißt es: Banner suchen. Und zwar schnell.

Nur zu zweit gar nicht so einfach.

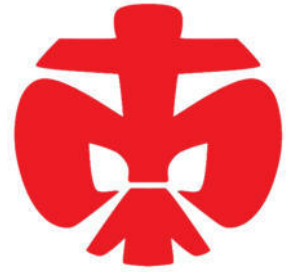
Um kurz vor 06:00 Uhr wird euch klar: Das wird nichts mehr. Improvisation ist gefragt. Also schnell. Jetzt heißt es: In die Offensive übergehen! Stamm wecken, Alarm schlagen, schnelle Meldung: Das Banner ist geklaut worden. Immerhin hat es keiner gemerkt und ihr könnt so tun, als wenn das Banner erst gerade eben geklaut wurde. Aber: Hat es wirklich keiner gemerkt....? Ihr wart ja nicht die ganze Nacht am Platz und hättet es kontrollieren können. Egal – ein Versuch ist es wert.

Nachdem der ganze Stamm aufgestanden ist, machen sich die Jungpfadfinder auf den Weg ins Küchenzelt, um das Frühstück zu machen. Und was ist das...großes Geschrei im Küchenzelt. Was ist passiert? Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...

Erst dann wird Dir klar, dass Deine Insta Kamera genau auf den Bereich vor dem Küchenzelt gerichtet ist. Da ist halt tagsüber immer am meisten los. Gut, dass alle Eltern und auch Leiter zugestimmt haben, dass Du Fotos von allen machen darfst. Das erleichtert Dir echt das Aussortieren.

Die Kamera hat auch diese Nacht alle 10 Minuten ein Foto gemacht. Vielleicht ist darauf etwas zu erkennen, dass gestern hier los war.

Schade....nicht viel zu erkennen. Und dann ist auch noch der Akku leer gegangen. Um kurz vor 03:00 Uhr. Aber Moment – auf dem letzten Foto, bevor der Akku leer wurde, sind zwei Gestalten vor dem Küchenzelt zu sehen. Sie scheinen sich zügig zu bewegen. Danach ist die Kamera ausgegangen.



Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst 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 verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

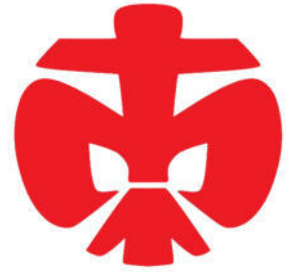
Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.

Dein
persönliches
Spielziel

- Schütze Deine heimliche Beziehung. Verrate es niemandem.

Dein
persönliches
Spielziel

- Verheimliche, dass Du schon ab 03:30 Uhr wusstest, dass das Banner weg war.



Dein persönliches Spielziel

- Beweise (so wie jedes Mitglied der Rover), dass die Roverrunde unschuldig ist.

Deine Spezialfähigkeit

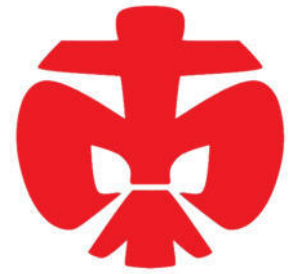
- Du kannst die Social-Media-Aktivitäten eines Nutzerprofils eines / einer Mitspieler*in auswerten. Die benötigten Infos bekommst Du beim Spielleiter.

Deine Spezialfähigkeit

- Du kannst die Social-Media-Aktivitäten eines Nutzerprofils eines / einer Mitspieler*in auswerten. Die benötigten Infos bekommst Du beim Spielleiter.

Deine Spezialfähigkeit

- Du kannst die Social-Media-Aktivitäten eines Nutzerprofils eines / einer Mitspieler*in auswerten. Die benötigten Infos bekommst Du beim Spielleiter.

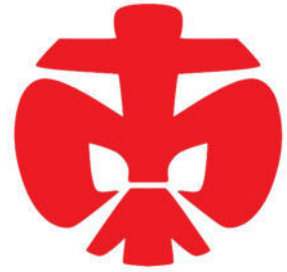


Dein Geheimnis

- Du bist in einer heimlichen Beziehung mit Jan-Hendrik / Henrietta.

Dein Geheimnis

- Du hast um 02:45 Uhr ein Foto von der Nachtwache gepostet und Dich gewundert, dass Sebastian / Sarah (Leiter*in aus einem ander Stamm) dieses um diese Uhrzeit sofort geliket hat.



Deine Charakterbeschreibung

Name: Annka / Anton

Alter: 29 Jahre

Spiel-Infos: Du...

...bist Roverleiter*in.

...arbeitest als Schausteller*in auf Jahrmärkten als
Wahrsager*in.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

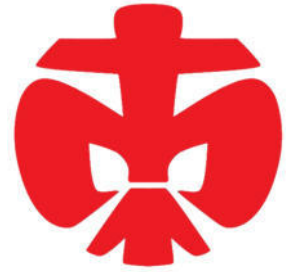
Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Alle sollten denken, dass Du hundemüde bist und Schlaf brauchst. Die Wahrheit ist – Du warst mit Sebastian / Sarah verabredet. Seitdem ihr euch vor zwei Wochen spontan in der Stadt getroffen habt und einen Kaffee getrunken habt, ist es ganz schnell gegangen. Du hast schon immer auf ihn / sie gestanden. Und als er / sie Dir auch seine Zuneigung zu Dir gestanden hat, wart ihr nicht mehr zu bremsen. Ihr seht euch fast täglich und die gemeinsame Zeit ist der Hammer. Es vergeht keine Minute, in der Du nicht an ihn / sie denkst. Und voneinander lassen könnt ihr auch nur widerwillig. Ein tolles Gefühl, sich fallen lassen zu können.

Aber dieses doofe Lager. Und dass eure Stämme nicht das beste Verhältnis haben. Das macht es kompliziert. Du hast es noch nicht über das Herz gebracht, Deinen Rover*innen oder auch den StaVos etwas davon zu erzählen. Du hast Angst, dass das alles kaputt macht. Es wäre so viel einfacher, wenn Du einfach in seinen / ihren Stamm wechseln würdest. Sollen die anderen doch tun, was sie wollen. Es geht doch nur um euch zwei.

Endlich. 02:30 Uhr. Euer geheimes Spaziergangs-Date. Ganz aufgeregt und fast am ganzen Körper zitternd machst Du Dich auf den Weg...direkt in seine / ihre Arme.

Spazieren gehen im Mondlicht. Hand in Hand mit der Person, die Dir im Moment alles bedeutet. Was kann es Schöneres geben?



Sebastian / Sarah ist heute nicht gut drauf. Das merkst Du sofort. Er / sie hat mit seinen Rover*innen und seinem / seiner Mitleiter*in (und StaVo) über euch gesprochen. Diese*r Verräter*in. Ihr wolltet doch den richtigen Moment abwarten, dass ihr es öffentlich macht. Du hast schon in den letzten Wochen immer mal gemerkt, dass er / sie sehr egoistisch ist. Aber das ist unwichtig – die Gefühle, die Du für ihn / sie hast sind so stark, dass darfst Du nicht auf Spiel setzen.

Du sagst ihr / ihm, dass Du in seinen / ihren Stamm wechseln willst, um dieses hin und her endgültig zu beenden. Er / sie zweifelt an, dass Du den Mut dazu hast. Wieso zweifelt er / sie an Deinem Mut – Du hältst Dich für extrem mutig. Das musst Du ihm / ihr beweisen. Schließlich willst Du ja, dass er / sie bei Dir bleibt.

Also – was wäre das Mutigste, was Dir gerade spontan einfällt? Du bietest ihm / ihr an, dass ihr gemeinsam für seinen / ihren Stamm euer Banner klaut. Das ist ein Treuebeweis für ihn / sie und auch für seinen / ihren Stamm. Dann werden sie Dich mit Kusshand nehmen.

Also schnell mal schauen, wie es auf dem Platz aussieht. Zwei Deiner Rover*innen haben gerade Nachtwache. Trotzdem brauchst Du einen Plan, wie ihr an das Banner kommt, ohne dass sie es mitbekommen.

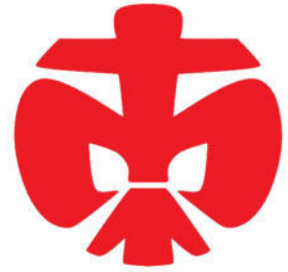
Ihr versucht, etwas auf dem Platz zu erkennen. Das Mondlicht ist zwar nicht das Hellste – aber es reicht, dass ihr erkennen könnt, dass niemand da ist. Moment – wo sind Deine Rover*innen? Egal! Jetzt ist nur der Plan wichtig. Bald werden Dich die Rover*innen eh hassen, dann können sie jetzt auch noch eine Weile tun, was sie wollen. Es ist ja eh gut für Dich – der Weg ist frei.

Schnell zum Platz zurück, Banner klauen, zu Sebastians / Sarahs Auto rennen und das Banner dort verstecken. Der Abschied ist zu kurz. Und die Rückbank des Autos unbequem. Aber das ist egal, solange ihr zusammen seid.

Als Du allein zurück zum Platz kommst, ist immer noch kein Mensch zu sehen. Aber das ist gut so – dann kann auch niemand Fragen stellen.

Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder*innen sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...



Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

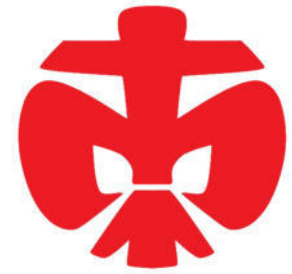
Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

Natürlich wollen alle wissen, wer das Banner geklaut hat und wieso die Lagerküche so verwüstet ist. Trotzdem verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.



Dein persönliches Spielziel

- Versuche aufzuklären, weshalb die Küche verwüstet ist.

Deine Spezialfähigkeit

- Du erkennst es sofort, wenn jemand lügt und kannst Deine Fähigkeiten als Wahrsager*in nutzen. Du kannst einer / einem Mitspieler*in eine Frage stellen, die er / sie wahrheitsgemäß beantworten muss (Spielfragen ausgeschlossen)

Deine Spezialfähigkeit

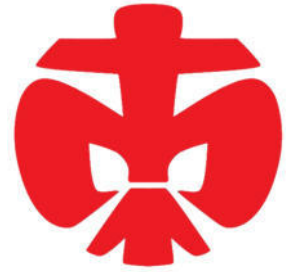
- Du erkennst es sofort, wenn jemand lügt und kannst Deine Fähigkeiten als Wahrsager*in nutzen. Du kannst einer / einem Mitspieler*in eine Frage stellen, die er / sie wahrheitsgemäß beantworten muss (Spielfragen ausgeschlossen)

Dein Geheimnis

- Du hast eine heimliche Affäre mit Sebastian / Sarah - einem / einer Leiter*in aus einem anderen Stamm.

Dein Geheimnis

- Du überlegst, den Stamm zu wechseln.



Deine Charakterbeschreibung

Name: Jonathan / Jana
Alter: 15 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...bist neu in der Roverrunde
...isst gern beim Essen eine zweite Portion
...kannst Dich beim Essen nicht gut beherrschen
...bist sehr schüchtern
...möchtest gern eine Ausbildung zum Koch* zur Köchin machen, weswegen Du in der Lagerküche als Schnuppermitglied mithilfst.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

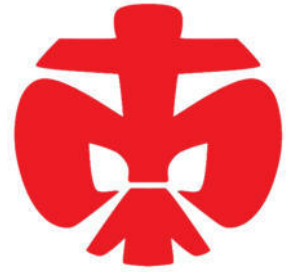
Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Gegen 02:45 Uhr hast Du plötzlich großen Hunger auf Süßigkeiten verspürt und bist aufgestanden. Leise hast Du Dich aus dem Zelt geschlichen und auf den Weg zum Küchenzelt gemacht, um dort Deinen Hunger zu stillen.

Im Zelt angekommen, hast Du bemerkt, dass Jonas / Joana ebenfalls auf diese Idee kam und auf der Suche nach Süßigkeiten ist. Ihr beschließt gemeinsame Sache zu machen, findet und verspeist diverse Süßigkeiten. Ihr verlasst das Küchenzelt blitzsauber – als wenn nichts gewesen wäre - und macht euch leise wieder auf den Weg ins Zelt.

Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder*innen sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...



Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst 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 verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

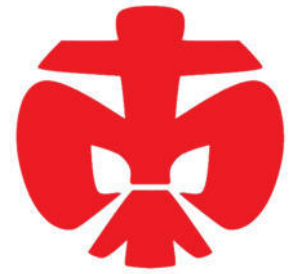
Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.

Dein
persönliches
Spielziel

- Umgarne Maren / Mario, so dass er / sie sich in Dich verliebt.

Dein
persönliches
Spielziel

- Beweise (so wie jedes Mitglied der Rover), dass die Roverrunde unschuldig ist.



Deine Spezialfähigkeit

- Du kannst eine*n Mitspieler*in mit Essen bestechen. Er / sie verrät Dir als Gegenleistung eins seiner / ihrer Geheimnisse.

Deine Spezialfähigkeit

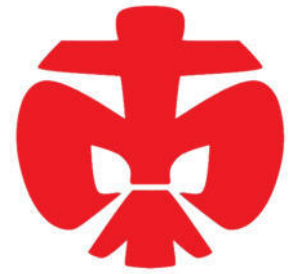
- Du kannst eine*n Mitspieler*in mit Essen bestechen. Er / sie verrät Dir als Gegenleistung eins seiner / ihrer Geheimnisse.

Deine Spezialfähigkeit

- Ein*e Mitspieler*in verrät Dir eins seiner / ihrer Geheimnisse. Als Gegenleistung verrätst Du ihm / ihr eins von Deinen.

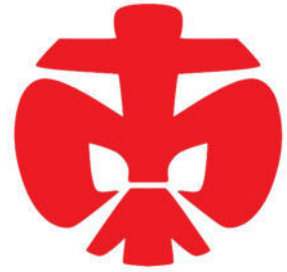
Dein Geheimnis

- Du gehst manchmal zum Naschen ins Küchenzelt.



Dein Geheimnis

- Du bist in jemanden aus Deiner Roverrunde verliebt.



Deine Charakterbeschreibung

Name: Jan-Hendrik / Henrietta
Alter: 20 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...warst ein Jahr in Australien als Backpacker*in unterwegs und studierst jetzt BWL.
...verwendest viele Anglizismen und sprichst öfters „Denglisch“.
...kamst als Veganer*in aus Deinem Backpacker-Jahr zurück und wirfst nun allen Leuten, die Fleisch essen vor, ein*e Tiermörder*in zu sein.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

Ein Großteil der Rover- und Leiterrunde sind in der vergangenen Nacht bereits vor 02:00 Uhr ins Bett gegangen.

Deine große Liebe Maren / Mario und Du freut euch, dass ihr ab 02:00 Uhr die Nachtwache übernehmt und dann ein wenig Zeit für euch habt. Da ihr eure Beziehung noch streng geheim haltet, ist Zweisamkeit auf einem Pfingstlager eher rar gesät.

Nach 02:00 Uhr ist schnell klar nur am Lagerfeuer sitzen und das Banner bewachen, ist heute nicht in eurem Sinne. Was soll auch schon passieren – man hört es ja, wenn das Banner geklaut wird.

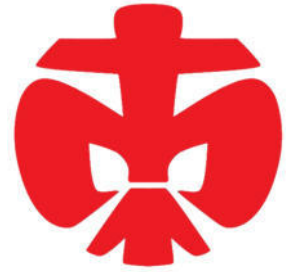
Ihr sucht euch ein gemütliches Plätzchen am Waldrand und genießt die Zweisamkeit. Endlich.

Um 03:30 Uhr schaut ihr auf die Uhr und bemerkt, dass eure Schicht bald rum ist. Um 04:00 Uhr haben Eva / Evan und Carla / Carlo Nachtwache.

Also nichts wie zurück zur Lagerfeuerstelle.

Diese ist fast ausgebrannt und.....so ein Mist.....das Banner ist weg!!! Wie kann das sein? – so weit wart ihr doch gar nicht entfernt.

Jetzt ist Aktionismus gefordert. Schließlich könnt ihr ja schlecht zum StaVo gehen und sagen, dass ihr euch ein wenig am Waldrand vergnügt habt,



während ihr eigentlich aufs Banner aufpassen solltet. Und dann ist euch das Banner sprichwörtlich „unter dem Hintern“ gestohlen worden. Ausgeschlossen. Ihr beschließt, das Banner zu finden und alles zu vertuschen.

Schritt eins: Eva / Evan und Carla / Carlo wecken, ihnen Honig ums Maul schmieren und überzeugen, dass ihr ihre Schicht übernehmt.

Gesagt, getan. Das hat funktioniert. Nun heißt es: Banner suchen. Und zwar schnell.

Nur zu zweit gar nicht so einfach.

Um kurz vor 06:00 Uhr wird euch klar: Das wird nichts mehr. Improvisation ist gefragt. Also schnell. Jetzt heißt es: In die Offensive übergehen! Den ganzen Stamm wecken, Alarm schlagen, schnelle Meldung: Das Banner ist geklaut worden. Immerhin hat es keiner gemerkt und ihr könnt so tun, als wenn das Banner erst gerade eben geklaut wurde. Aber: Hat es wirklich keiner gemerkt....? Ihr wart ja nicht die ganze Nacht am Platz und hättet es kontrollieren können. Egal – ein Versuch ist es wert.

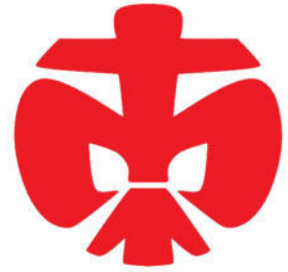
Nachdem der ganze Stamm aufgestanden ist, machen sich die Jungpfadfinder auf den Weg ins Küchenzelt, um das Frühstück zu machen. Und was ist das...großes Geschrei im Küchenzelt. Was ist passiert? Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...

Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst 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 verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.



Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.

Dein
persönliches
Spielziel

- Schütze Deine heimliche Beziehung. Verrate es niemandem.

Dein
persönliches
Spielziel

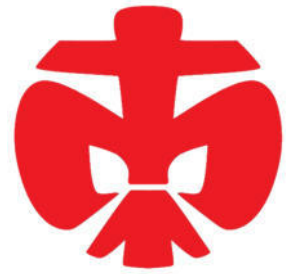
- Veheimliche, dass Du schon ab 03:30 Uhr wusstest, dass das Banner weg war.

Dein
persönliches
Spielziel

- Beweise (so wie jedes Mitglied der Rover), dass die Roverrunde unschuldig ist.

Deine
Spezialfähigkeit

- Du lenkst mit Deinen Backpacker-Stories Deine*n Mitspieler*in so sehr ab, dass Du ihm / ihr nicht Deine Geheimnisse verraten musst. Nur einmal einsetzbar

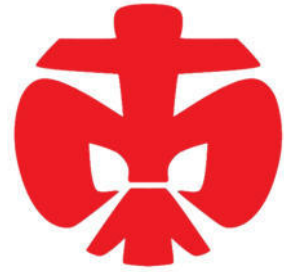


Dein Geheimnis

- Du bist in einer heimlichen Beziehung mit Maren / Mario.

Dein Geheimnis

- Du weißt, dass Joschka / Josephine schalfwandelt.



Deine Charakterbeschreibung

Name: Joschka / Josephine

Alter: 29 Jahre

Spiel-Infos: Du...

...bist Roverleiter*in.

...bist als Offizier*in in einer Bundeswehrkaserne stationiert.

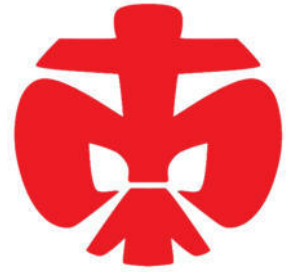
...hast eigentlich einen weichen Kern, zeigst ihn aber nur sehr selten.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen. Eigentlich hättest du Nachtwache bis 2 Uhr gehabt. Aber du vertraust deinen Instinkten und hättest das schon mitgekriegt, wenn da jemand kommt. Und auf Nachtwache mit der Sportskanone hast du sowieso keine Lust!

Um 04:30 Uhr wirst Du wach. Aber...wo zum Teufel? Das ist nicht das Schlafzelt. Aber es ist ein Zelt. Du bist verwirrt. Bist Du etwa schon wieder geschlafwandelt? Das kann doch nicht sein. Du und schlafwandeln? Als Offizier der Bundeswehr? Manchmal glaubst Du selbst nicht ganz, was um Dich herum geschieht. Und dunkel ist es auch noch. Du bekommst Panik. Warum muss es immer so dunkel sein in diesen blöden Schwarzzelten. Aber Du kannst ja schlecht zum StaVo gehen und sagen, dass Du Angst im Dunkeln hast und deswegen nur noch Weißzelte haben willst. Das würde ja Deine Autorität komplett untergraben.

Also gut – nicht heute. Jetzt heißt es einfach nur weg von hier, kein Aufsehen erregen und schnell wieder ins richtige Zelt. Während Du Dir den Weg aus dem Zelt bahnst, stolperst Du über viele Dinge. Töpfe und Pfannen fallen zu Boden, Lebensmitteltüten platzen auf und es entsteht ein Riesenchaos. Aber es ist Dir egal. Und wenn Du jetzt anfangen würdest, hier noch aufzuräumen, würden das bestimmt viele Leute mitbekommen. Das wäre ja peinlich...



Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder*innen sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...

Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

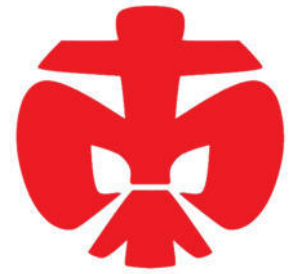
Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

Natürlich wollen alle wissen, wer das Banner geklaut hat und wieso die Lagerküche so verwüstet ist. Trotzdem verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.



Dein persönliches Spielziel

- Versuche, den Bannerklau aufzuklären.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist eine Autoritätsperson. Jeder hört auf das, was Du sagst. Du kannst eine*n Mitspieler*in davon überzeugen, Dir zwei Geheimnisse zu verraten.

Deine Spezialfähigkeit

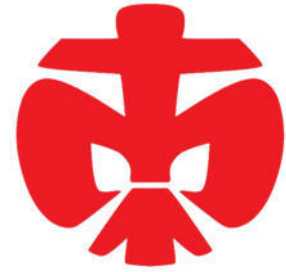
- Du kannst eine*n Mitspieler*in dazu auffordern, Dir eins seiner / ihrer Spielziele zu verraten.

Dein Geheimnis

- Du hast Angst im Dunkeln.

Dein Geheimnis

- Du glaubst, dass Du schlafwandelst, weil Du manchmal einfach irgendwo aufwachst.



Deine Charakterbeschreibung

Name: Jonas / Joana
Alter: 17 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...bist sehr sportlich
...bist muskulös und ein Frauenheld / Männerschwarm.
...hast 1 kg Whey (Eiweiß-Protein-Pulver) dabei

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

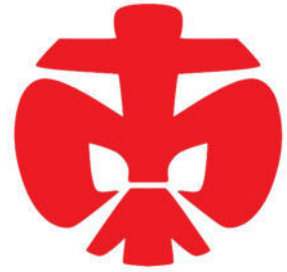
Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen. Eigentlich hättest du bis 2 Uhr Nachtwache gehabt mit Joschka/Josephine. War dir aber zu blöd. So konntest du am Lagerfeuer immerhin Atemübungen machen – du lernst aktuell deine Pulsfrequenz besser zu kontrollieren, um deine Leistung noch mehr zu puschen!

Gegen 02:45 Uhr hast Du plötzlich großen Hunger auf Süßigkeiten verspürt und bist aufgestanden. Leise hast Du Dich aus dem Zelt geschlichen und auf den Weg zum Küchenzelt gemacht, um dort Deinen Hunger zu stillen.

Im Zelt angekommen, hast Du bemerkt, dass Jonathan / Jana ebenfalls auf diese Idee kam und auf der Suche nach Süßigkeiten ist. Ihr beschließt, gemeinsame Sache zu machen, findet und verspeist diverse Süßigkeiten. Ihr verlasst das Küchenzelt blitzsauber – als wenn nichts gewesen wäre – und macht euch leise wieder auf den Weg ins Zelt.

Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder*innen sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...



Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst 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 verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

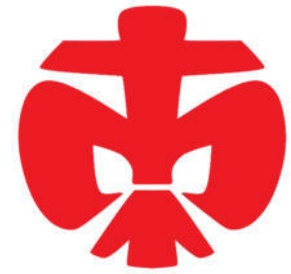
Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.

Dein persönliches Spielziel

- Verhindere, dass jemand erfährt, dass Du nachts im Küchenzelt warst, und Süßigkeiten genascht hast.



Dein persönliches Spielziel

- Beweise (so wie jedes Mitglied der Rover), dass die Roverrunde unschuldig ist.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist so charmant, dass Du eine*n Mitspieler*in davon überzeugen kannst, Dir eins seiner / ihrer Spielziele zu verraten

Deine Spezialfähigkeit

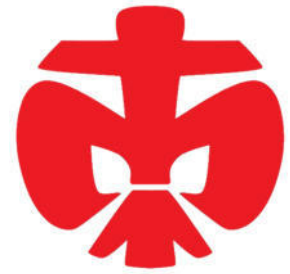
- Du bist so charmant, dass Du eine*n Mitspieler*in davon überzeugen kannst, Dir eins seiner / ihrer Spielziele zu verraten

Deine Spezialfähigkeit

- Ein*e Mitspieler*in verrät Dir eins seiner / ihrer Geheimnisse. Als Gegenleistung verrätst Du ihm / ihr eins Deiner Geheimnisse.

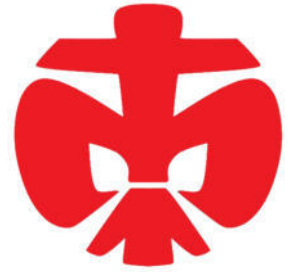
Dein Geheimnis

- Du naschst in der Nacht gern Süßigkeiten.



Dein Geheimnis

- Du hast Annka / Anton und Sebastian / Sarah (Leiter*in aus einem anderen Stamm) vor einer Woche im Stadtpark spazieren gehen sehen.



Deine Charakterbeschreibung

Name: Jan / Janina
Alter: 28 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...bist Stammesvorsitzende*r.
...bist entschiedene*r Gegner*in von Alkohol in jeder Form.
...hast als überzeugte*r Öko kein Auto und fährst nur Fahrrad.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

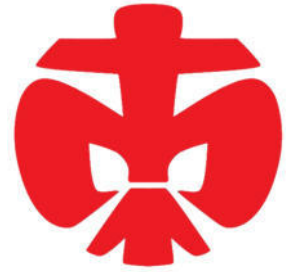
Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Als StaVo musst Du schließlich fit sein und kannst nicht die ganze Nacht durchmachen wie früher, als Du noch Rover*in warst.

Aber – heute ist das Formel 1 Rennen in Bahrein – wenn diese Rennen sind, stellst Du Dir immer einen Wecker, um direkt live die Ergebnisse im Ticker zu checken. Wahrscheinlich kommt das daher, dass Du früher nie nachts fernsehen durftest. Aber ein Smartphone hattest Du schon so lang, wie Du denken kannst. Wenn die Eltern ausgetrickst werden wollen, dann haben sie es nicht anders verdient.

In der letzten Nacht fand das Rennen um 02:30 Uhr statt. Als Du ins Bett bist, hast Du gar nicht darüber nachgedacht, da Du den Wecker schon ein paar Tage eher gestellt hast. Als der Wecker um 02:30 Uhr klingelt, ärgerst Du Dich, dass Du nicht einfach wach geblieben bist. Aber gut – dafür ist es jetzt zu spät. Für die Formel 1 die Tiefschlafphase zu unterbrechen ist es auf jeden Fall wert. Es ist noch nie passiert, dass Du ein Rennen...oder zumindest den Ticker eines Rennens verpasst hast.

Draußen ist nichts mehr los. Die Lagerfeuerstelle ist leer. Bestimmt sind die beiden, die Bannerwache haben, gerade auf Tour, um mögliche Angreifer zu finden. Wenn Du sie jetzt suchen würdest, würde das viel zu viel Lärm machen.



Auf einem Weg zwischen eurer und der Nachbarwiese, siehst Du zwei Gestalten. Sie halten Händchen. Komisch – von einer Beziehung in Deiner Leiterrunde hast Du gar nichts mitbekommen. Wenn es jemand aus der Roverrunde ist, wäre das natürlich problematisch. Aber Du bist auch nicht der Typ, der jetzt dort hingehst, und sie zur Rede stellst. Das können auch die Roverleiter*innen in Deinem Auftrag tun. Und vor allem, kann es bis morgen warten – jetzt ist die Formel 1 wichtiger.

Nachdem alle Ergebnisse zu Deiner Zufriedenheit sind, gehst Du wieder ins Zelt. Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder*innen sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...

Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

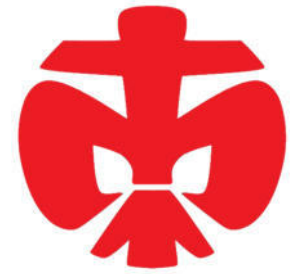
Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

Natürlich wollen alle wissen, wer das Banner geklaut hat und wieso die Lagerküche so verwüstet ist. Trotzdem verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.



Dein persönliches Spielziel

- Versuche, den Bannerklau und die Verwüstung des Küchenzeltes aufzuklären und die Verantwortlichen zur Rede zu stellen.

Deine Spezialfähigkeit

- Du genießt hohes Vertrauen im Stamm. Ein*e Mitspieler*in vertraut Dir alle seine / ihre Spielziele an.

Deine Spezialfähigkeit

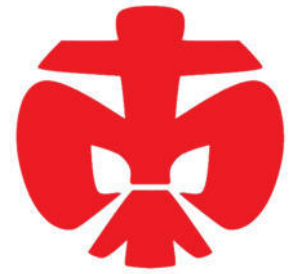
- Du genießt hohes Vertrauen im Stamm. Ein*e Mitspieler*in vertraut Dir alle seine / ihre Spielziele an.

Deine Spezialfähigkeit

- Du genießt hohes Vertrauen im Stamm. Ein*e Mitspieler*in vertraut Dir alle seine / ihre Spielziele an.

Dein Geheimnis

- Du verfolgst heimlich die Formel 1 und schleichst Dich manchmal vom Platz, um die Formel 1 Ergebnisse zu checken.



Dein Geheimnis

- Du hast um 02:45 Uhr gesehen, wie zwei Menschen Händchen haltend den Platz verlassen haben.



Deine Charakterbeschreibung

Name: Carla / Carlo
Alter: 16 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...bist neu bei den Pfadfinder*innen.
...bist Hobby-Fotograf*in und machst gerne Fotos vom Sternenhimmel.
...bist „Best Friend“ mit Elli / Elias.
...bist früh morgens aufgestanden, um ein Foto vom Sternenhimmel zu machen. Dabei hast Du das Küchenzelt mitfotografiert. Man erkennt aber nur zwei Gestalten im Zelt.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Ein paar Minuten vor 03:00 Uhr bist Du aufgewacht und auf die Idee gekommen, mal wieder ein Foto vom Sternenhimmel zu machen. Es war so ruhig auf dem Platz. Diese Stille ist für Dich immer etwas ganz Besonderes. Da es nicht nur ruhig, aber auch sehr kalt war, bist Du nach dem Foto schnell wieder in Deinen Schlafsack gekrochen.

Um kurz vor 04:00 Uhr wirst Du durch ein Flüstern geweckt. Jan-Hendrik / Henrietta und Maren / Mario hocken neben Deiner Isomatte. Sie bieten flüsternd an, dass sie auch noch eine weitere Schicht der Nachtwache übernehmen. Das ist aber echt nett von den beiden. Du bist ja eh immer so unausgeschlafen, wenn Du zur Nachtwache mitten in der Nacht aufstehen musst. Zufrieden schläfst Du wieder ein.

Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. „Verdammt! Ich hätte doch eigentlich um 4 Uhr Nachtwache mit Elli gehabt!“, denkst Du dir.



“Das erzähl ich lieber keinem, das ich verschlafen habe. Gibt nur Stress!” Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...

Im Laufe des morgens kommst Du auf die Idee, Dir Dein Foto von letzter Nacht noch mal genau anzuschauen. Du erkennst zwei Gestalten, die am Küchenzelt stehen – mehr ist, neben dem extrem schönen Sternenhimmel allerdings leider nicht zu erkennen (siehe unten).

Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst 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 verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.



Dein persönliches Spielziel

- Sorge dafür, dass der ganze Stress möglichst schnell wieder aufhört und alle wieder chillen. Benutze oft den Satz: "Chillt mal alle wieder, ey!".

Dein persönliches Spielziel

- Beweise (so wie jedes Mitglied der Rover), dass die Roverrunde unschuldig ist.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist Gossip-King/Queen. Ein*e Mitspieler*in muss Dir alles verraten, was er / sie über eine*n andere*n Mitspieler*in weiß / erfahren hat.

Deine Spezialfähigkeit

- Du bist Gossip-King/Queen. Ein*e Mitspieler*in muss Dir alles verraten, was er / sie über eine*n andere*n Mitspieler*in weiß / erfahren hat.

Deine Spezialfähigkeit

- Du teilst alle Informationen mit Elli / Elias (muss nicht abgegeben werden).



Dein Geheimnis

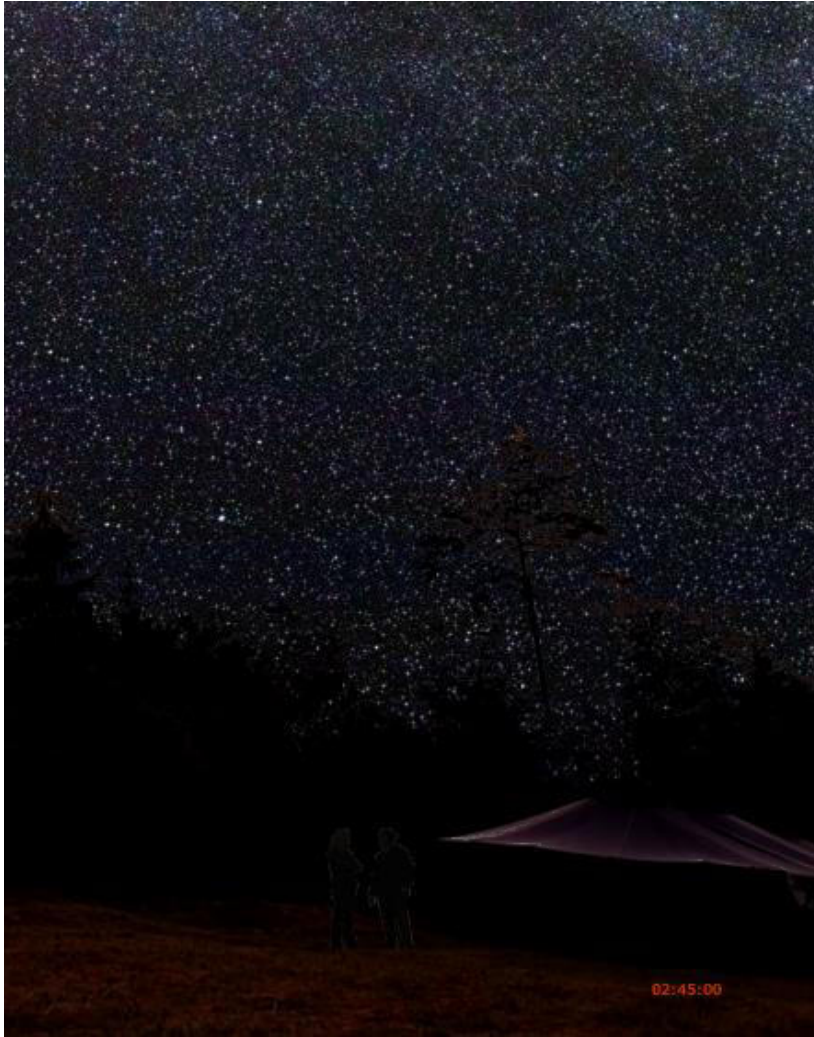
- Du hattest eigentlich ab 4 Uhr Nachtwache. Maren / Mario hat Dich gefragt, ob Du weiter schlafen willst. Du schämst Dich, weil Du den Überfall vielleicht hättest verhindern können.

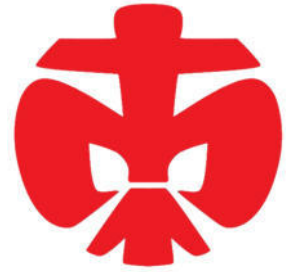
Dein Geheimnis

- Du versuchst eine*n gute*n Freund*in vom Rauchen abzuhalten.



Das Foto von gestern Nacht





Deine Charakterbeschreibung

Name: Eva / Evan
Alter: 19 Jahre

Spiel-Infos: Du...
...bist ein totaler Nerd.
...hast am 03.04. Geburtstag.

Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

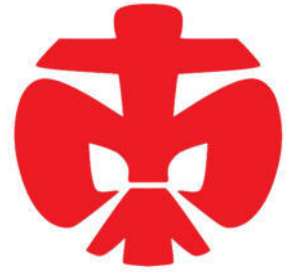
Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Da Du um 04:00 Uhr mit Carla / Carlo auf dem Nachtwachenplan stehst, bist Du früh ins Bett gegangen.

Um kurz vor 04:00 Uhr wirst Du durch ein Flüstern geweckt. Jan-Hendrik / Henrietta und Maren / Mario hocken neben Deiner Isomatte. Sie bieten flüsternd an, dass sie auch noch eine weitere Schicht der Nachtwache übernehmen. Die Aussicht auf weitere Stunden Schlaf statt Nachtwache bewegt Dich dazu, kurzerhand zuzustimmen. Zufrieden schläfst Du wieder ein.

Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder*innen sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...



Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

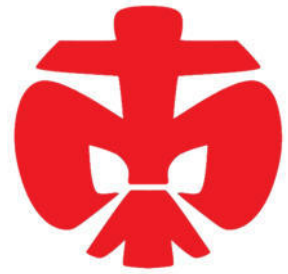
Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst die Spezialfähigkeit nur so häufig verwenden, wie sie verfügbar ist!

Natürlich wollen alle wissen, wer das Banner geklaut hat und wieso die Lagerküche so verwüstet ist. Trotzdem verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.



Dein persönliches Spielziel

- Versuche, Johannes / Johanna davon zu überzeugen, eure Online-Liebschaft öffentlich zu machen und zu Dir zu stehen.

Dein persönliches Spielziel

- Beweise (so wie jedes Mitglied der Rover), dass die Roverrunde unschuldig ist.

Deine Spezialfähigkeit

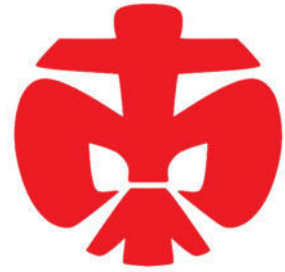
- Du plapperst ungefragt alle Deine Geheimnisse heraus.

Dein Geheimnis

- Du hattest ein Online Blind Date mit "Taeufer153", nachdem ihr euch auf dem Online-Minecraft Treffen kennengelernt habt. Im Gegensatz zu ihm / ihr, weißt Du, dass es in Wirklichkeit Joahnes / Johanna ist.

Dein Geheimnis

- Du hattest eigentlich ab 04:00 Uhr Nachtwache.



Deine Charakterbeschreibung

Name: Johannes / Johanna

Alter: 19 Jahre

Spiel-Infos: Du...

...bist Mathematikstudent*in im zweiten Semester

...bist besonders stolz darauf, dass Du logisch denken kannst und intelligent bist.

...hast einen eigenen Minecraft Server gemietet und Deine Stadt nachgebaut.

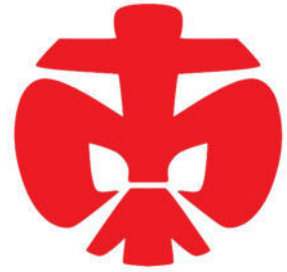
Die vergangene Nacht im Detail aus Deiner Sicht

Am vergangenen Abend bist Du vor 02:00 Uhr vom Lagerfeuer aufgestanden und ins Bett gegangen.

Gegen 04:00 Uhr bist Du kurz wach geworden. Du hast Geräusche im Zelt wahrgenommen. Jan-Hendrik / Henrietta und Maren / Mario sind ins Zelt gekommen und haben mit Eva / Evan und Carla / Carlo geflüstert. Es ging um die Nachtwache. Nach kurzer Zeit sind Jan-Hendrik / Henrietta und Maren / Mario wieder verschwunden.

Um 06:00 Uhr werdet ihr – so wie der komplette Rest des Stammes – unsanft von Maren / Mario und Jan-Hendrik / Henrietta geweckt.

Das Banner wurde geklaut und alle sind in heller Aufregung. Um 06:30 Uhr bekommt ihr mit, wie die Jungpfadfinder*innen sich im Küchenzelt tierisch aufregen. Das Küchenzelt ist komplett verwüstet worden...



Deine Geheimnisse, Ziele und Spezialfähigkeiten

Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten, mit denen er das Spiel beeinflussen kann. Du kannst 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 verfolgst du natürlich auch deine ganz eigenen Ziele im Spiel!

Lies Dir all Deine Spielziele, Spezialfähigkeiten und Geheimnisse ganz genau durch. Vielleicht verraten sie Dir noch Zusatzinformationen, die Du im Spielverlauf benötigst. Und vielleicht geben sie Dir auch eine Vorgabe, wie Du Dich im Spiel verhalten sollst.

Schneide die Spielziele, die Spezialfähigkeiten und Deine Geheimnisse einzeln aus, so dass Du sie einzeln verwenden kannst und – wenn nötig – einem anderen Charakter zeigen kannst.

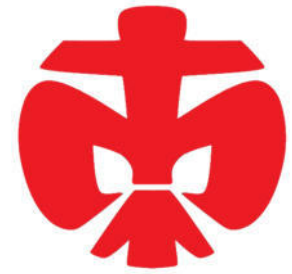
Wenn Du eine Spezialfähigkeit verwendet hast, gib den Zettel bei der Spielleitung ab.

Dein
persönliches
Spielziel

- Lerne Dein Online-Blind-Date (siehe Geheimnis) kennen.

Dein
persönliches
Spielziel

- Beweise (so wie jedes Mitglied der Rover), dass die Roverrunde unschuldig ist.



Deine Spezialfähigkeit

- Du kennst die Wahrscheinlichkeit jedes Roverundenmitglieds, mit der er / sie länger als bis 2 Uhr wach bleibt (Tabelle beim Spielleiter).

Dein Geheimnis

- Du hast auf einem Online Minecraft Treffen den / die Spieler*in "Adam0304" kennengelernt und mit ihr / ihm ein Online Blind Date gehabt.

Dein Geheimnis

- Du hast mitbekommen, dass Jan-Hendrik / Henrietta und Maren / Mario die Nachtwache von Eva / Evan und Carla / Carlo übernommen haben.