

# Spielregeln



8-10+ 30' 7+



# Einleitung

Das Spiel Panik im Lager wurde während eines Lagers durch die Leitung der schweizer Flambeaux und den eingeladenen französischen Flambeaux gemeinsam entwickelt. Das Projekt entstand nach einer Diskussion zwischen Loris Rüfenacht und Myriam Sidibe, der Entwicklungsbeauftragten der französischen "Flambeaux". Die Idee war, eine Version eines sehr bekannten Spieles zu entwickeln, welche auf unsere Pfadibewegung angepasst ist. Loris war sogleich am Projekt interessiert und begann für das Spiel Ideen für relevante Pfadirollen zu suchen. Am Ende des Lagers hatte Loris den grössten Teil der Karten erarbeitet und ein Leitungsteam gefunden, welches motiviert war, ihm zu helfen und sich auf dieses Abenteuer einzulassen. Wir haben daher eine komplette Version des Spiels mit Erweiterungen und sogar einigen Rollen exklusiv für die Flambeaux erstellt.

Sehr schnell wurden wir mit den Unterschieden in der Pfadi zwischen den zwei Nachbarländern konfrontiert. Mit dem Spiel sollten die schweizerischen und französischen Flambeaux noch näher zusammengebracht werden und daher mussten Entscheidungen bei der Namensgebung getroffen werden. Zwecks maximaler Verständlichkeit haben wir uns entschieden, keine doppelten Bezeichnungen auf den Karten zu verwenden.\* Die Wahl wurde von den Flambeaux beider Länder unterstützt; wir danken euch also für euer Verständnis, und hoffen sehr, dass, selbst wenn die Bezeichnungen nicht genau denen entsprechen, die ihr euch gewohnt seid, ihr das Wesentliche versteht.

Für das Team, Loris

\* Mit Ausnahme der Karte Brigadenleiter/Nationale:r Koordinator\*in.

## Das Spiel enthält:

50 Karten :

- 45 Karten mit Lager-Rollen
- 4 Rundenerinnerungskarten
- 1 Plättchen



# Spielregeln

## Hintergrund:

Wir sind im Sommerlager. Das Wetter ist schön und warm, und sowohl Teilnehmende wie Leitende haben viel Spass. Doch da bemerken wir, dass langsam aber sicher Teilnehmende aus dem Lager verschwinden. Eine Gruppe von Unzufriedenen Leitenden versucht das Lager zu sabotieren, indem sie alle Anwesenden vertreibt. Teilnehmende steht zusammen und schickt die Lager-Gegner·innen heim!

## Ziel des Spiels:

### Für die **Lager-Gegner·innen** :

Sie sind einverstanden mit dem Lagerleiter. Sie möchten alle Teilnehmenden heimschicken - schön nacheinander – um nicht entdeckt zu werden und ihrerseits heimgeschickt zu werden. Der Begriff Lager-Gegner·in umfasst alle Rollen, welche das Ziel haben, die Teilnehmenden aus dem Lager zu vertreiben.

### Für die **Teilnehmenden** :

Die Teilnehmenden möchten so lange wie möglich auf dem Lagerplatz bleiben und das Lager geniessen. Die Teilnehmenden treffen sich jeden Tag und versuchen herauszufinden, wer die Lager-Gegner·innen sind und diese heimszuschicken. Der Begriff Teilnehmende umfasst alle Rollen, welche sich für das Gelingen des Lagers einsetzen.

### Für die **Einzelgänger·innen & die Unentschlossenen** :

Sie sind weder komplett einverstanden mit den Lager-Gegner·innen, noch komplett gegen deren Entscheidungen. Die Einzelgänger·innen & Unentschlossenen müssen ihren eigenen Weg in der Partie finden, um zu ihrem Ziel zu kommen. Sie müssen geschickt spielen, um nicht von den anderen ertappt zu werden.

Weiter unten in den Spielregeln wird ein Unterschied gemacht zwischen den Begriffen Spieler·in und Teilnehmende·r. Der erste beschreibt alle Personen, welche am Spiel Panik im Lager teilnehmen. Der zweite umfasst alle Rollen der Teilnehmenden, zu denen manchmal auch Einzelgänger·innen und Unentschlossene gehören.

## Vorbereitung :

Zu Beginn muss die Gruppe eine·n Spielleiter·in (SL) wählen. Diese Person spielt nicht mit, sondern animiert und leitet die Partie. Es sollte eine Person mit Freude am Spielen sein, welche bereits die Regeln kennt. So kann sie für eine freudige und unterhaltsame Stimmung sorgen.

Für ein gutes Spiel braucht es nicht alle Karten. Wählt diejenigen, mit denen ihr spielen möchtet.

Die Spieler·innen bilden einen Kreis. Der·die SL mischt die Karten und teilt allen Spieler·innen verdeckt eine Karte aus.

Wenn der Spassvogel vorhanden ist, wird der·die SL 3 Karten vorbereiten, die er·sie nach dem Austeilen verdeckt bei sich behält, damit der Spassvo-



gel eine davon auswählen kann.

Jede·r Spieler·in schaut sich ihre·seine Karte an und legt sie so vor sich hin, dass der·die SL diese wieder aufnehmen kann. Sollte es Fragen zur Rolle auf der Karte geben, bittet der·die Spieler·in den·die SL um Hilfe, indem er ihm·ihr diskret seine·ihre Karte zeigt und sicherstellt, dass kein·e andere·r Spieler·in sie sehen kann.

## *Tipps*

### **für die Verteilung der Lager-Gegner·innen :**

|                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| 05 bis 09 Spieler·innen   | -> 2 Lager-Gegner·innen |
| 10 bis 14 Spieler·innen   | -> 3 Lager-Gegner·innen |
| 15 bis 18 Spieler·innen   | -> 4 Lager-Gegner·innen |
| 19 bis 23 Spieler·innen   | -> 5 Lager-Gegner·innen |
| Mehr als 24 Spieler·innen | -> 6 Lager-Gegner·innen |

Die anderen Karten können unabhängig von der Zahl der Spieler·innen gespielt werden. Die Karte die Verletzten benötigt jedoch die Präsenz der Lagersanitäterin und diejenige des Trompeters die Anwesenheit von mehreren einfachen Teilnehmenden. Es wird dringend empfohlen, die Lagerapothekerin und die Plaudertaschen bei jeder eurer Partien zu verwenden.

### **Zusammenstellung für 8 Spieler·innen :**

2 Unzufriedene Leitende  
1 Lagersanitäterin  
1 Plaudertasche  
1 Leitwolf  
1 Band  
1 Neue  
1erletzte.

Zu Beginn erklärt der·die SL den Spieler·innen kurz die Atmosphäre. Er·sie macht darauf aufmerksam, dass die Rollen geheim gehalten werden müssen, da die Lager-Gegner·innen herumstreifen und nach jemandem suchen, den sie nach Hause schicken können.

Nach der Einleitung sagt der·die SL den folgenden Satz: "Es wird Nacht auf dem Lagerplatz; alle Teilnehmenden gehen schlafen."

Alle Spieler·innen schliessen daraufhin die Augen und senken ihren Kopf, während sie ihre Karte vor sich liegen haben. Wer von dem·der SL aufgerufen wird, wacht auf (durch Öffnen der Augen), um zur Tat zu schreiten und schlafen wieder ein (indem sie die Augen schliessen), nachdem sie ihre Aufgabe erfüllt haben. Niemand ausser dem·der SL spricht während der Nacht.

Der Pfad trotz allem / Die Lagersanitäterin / Die Notfallhelipilotin / Der stellvertretende Lagerleiter / Das Hauptleitungsteam / Das Nationalteam / Der Kommunikationsbeauftragte



# Die Spielrunden:

Im Folgenden sind die Spielrunden einer Nacht aufgelistet. Die Markierung (n1) neben einer Rolle bedeutet, dass der·die Spieler·in nur in der ersten Nacht aufwacht. Die Markierung (v) neben einer Rolle bedeutet, dass Spielvarianten angeboten werden, die das Aufwachen der·des Spieler·in verändern können.

## Ablauf einer Nacht im Lager:

- 1)Die Neue (v)
- 2)Der Spassvogel (v)
- 3)Der Brigadenleiter / der nationale Koordinator (n1)
- 4)Die Verletzte (n1)
- 5)Der Leitwolf (n1) (v)
- 6)Die Band (v)
- 7)Die Kandidatin für das Versprechen (n1)
- 8)Der Schutzengel
- 9)Der Koch (n1)
- 10) Die Lager-Gegner·innen:
  - Unzufriedene Leitende
  - Lagerleiter
  - Eltern der Kinder
  - Saboteur
  - Kandidatin für das Versprechen und der Koch, falls sie Lager-Gegner·innen geworden sind
- 11) Der Lagerleiter
- 12) Die Eltern der Kinder
- 13) Der Saboteur
- 14) Der JS-Coach
- 15) Die Cousinen
- 16) Der Pfadi Trotz Allem
- 17) Die Lagersanitäterin
- 18) Die Notfallhelipilotin
- 19) Der stellvertretenden Lagerleiter
- 20) Die Hauptleitung
- 21) Die nationale Équipe
- 22) Die Kommunikationsbeauftragten
- 23) Der Trompeter
- DAS LAGER ERWACHT
- LAGER-ABSTIMMUNG
- DAS LAGER SCHLÄFT WIEDER EIN
- 24) Die Lagerbesucher
- 25) Die Hartnäckige

Karten, die in der Nacht nicht aufwachen:

Der Junior

Der Wütige

Der Stammleiter

Die Abteilungsleiterin

Die Kleine Schwester

Der Brigadenleiter / der nationale Koordinator

Leitpfadi

Hauptleitpfadi

Die Einfachen Teilnehmenden

Der Biwakierer



# Die Karten:

**Die Spielkarten werden in drei Gruppen eingeteilt :**

1. Die **Lager-Gegner·innen** sind **rot**
2. Die **Teilnehmenden grün** und
3. Die ihr eigenes Ziel erreichen wollen heissen **Einzelgänger·innen & Unentschlossene** sind **blau**.

## Die Lagergegner·innen



### Die Unzufriedene Leitende:

Die Unzufriedenen Leitenden treffen sich jede Nacht heimlich, um zu entscheiden, wen sie aus dem Lager heimschicken wollen. Tagsüber geben sie sich als normale, unauffällige Leitende aus. Wenn sie von dem·der SL geweckt werden, bestimmen sie die Person, die sie am nächsten Morgen heimschicken wollen. Sobald der·die SL weiss, wer zurückgeschickt werden soll, können die Unzufriedenen Leitenden wieder einschlafen.

**Jede Nacht wachen die Unzufriedenen Leitenden auf und bestimmen eine·n Spieler·in, den·die sie heimschicken möchten.**

Variante: Wenn ihr mehr als 20 Personen seid, könnt ihr den Lager-Gegner·innen erlauben, pro Nacht zwei Personen heimzuschicken anstatt eine, damit die Partien kürzer und interessanter werden.



### Der Lagerleiter

Der Lagerleiter ist der wichtigste Lager-Gegner. Er findet das Budget für das Essen im Lager nicht ausreichend und dies kann die Teilnehmenden in Gefahr bringen. Er hat daher heimlich eine Gruppe von unzufriedenen Leitenden um sich geschart, die alle der gleichen Meinung sind. Die Hauptleitung will das Budget für die Vorräte nicht anpassen. Er möchte daher die Jugendlichen zu ihrem eigenen Wohl nach Hause schicken. Der Lagerleiter nimmt zusammen mit den Unzufriedenen Leitenden an der Abstimmung über den Ausschluss teil. Jede Nacht wacht er nach der Abstimmung der Lager-Gegner·innen über den Ausschluss einer teilnehmenden Person nochmals auf. Dabei kann er dem·der SL mitteilen, ob er den·die arme·n Teilnehmer·in auf seine Seite ziehen will oder nicht und ihm·ihr so die Heimreise ersparen kann. ·Der·die Teilnehmer·in, überzeugt durch den Lagerleiter, wechselt dann das Team und schliesst sich den Lager-Gegner·innen an. Der Lagerleiter kann nur EINE·N entlassene·n Teilnehmer·in auf seine Seite ziehen.

**Der Lagerleiter kann dem·der SL anzeigen, ob er·sie den·die eigentlich heimgeschickte·n Spieler·in behalten will, um aus ihm·ihr eine·n Unzufriedene·n Leitende·n zu machen, sofern er dies nicht bereits getan hat.**

Die Hauptleitung ist die Bezeichnung für das Leitungsteam, welches das Lager oder sogar die Treffen organisiert. Der Teil des Leitungsteams, der das Lager organisiert, wird die Hauptleitung genannt.





## Die Eltern der Kinder

Der·die Spieler·in Eltern der Kinder wacht jede Nacht zur gleichen Zeit wie die Unzufriedenen Leitenden auf, aber sobald diese wieder schlafen gehen, können die Eltern, solange kein·e Lager-Gegner·in heimgeschickt wurde, eines ihrer Kinder wieder mit nach Hause nehmen. Sobald ein·e Lager-Gegner·in heimgeschickt wurde, können die Eltern der Kinder keines der Kinder mehr nach Hause nehmen. Das Kind, das wieder nach Hause genommen wird, wird der Lagersanitäterin nicht gemeldet. **Die Eltern der Kinder zeigen dem·der SL eine·n neue·n Spieler·in an, welche sie heimschicken, wenn kein·e Lager-Gegner·in heimgeschickt wurde.**

Tipp: Spielt nur mit der Karte Eltern der Kinder, wenn ihr eine grosse Gruppe seid, um nicht die Anzahl der Lagerteilnehmenden zu schnell zu reduzieren. Wenn die Gruppe nicht sehr gross ist, weckt die Eltern der Kinder nur jede zweite Nacht.



## Der Saboteur

Der Saboteur ist ein Teilnehmer, der den Teilnehmenden des Lagers unpassende Streiche spielen will. Eines Abends, als er gerade dabei war, die Toilettenknoten zu sabotieren und die Zeltspanner zu lösen, traf er auf die Unzufriedenen Leitenden. Er schliesst sich ihnen an und wacht jede Nacht zur gleichen Zeit wie sie auf, wenn sie einen Teilnehmenden des Lagers verweisen. Aber jede zweite Nacht wacht er allein auf und entscheidet sich dafür, eine·n Unzufriedene·n Leitende·n zu melden, damit er·sie am nächsten Morgen entlassen wird. **Der Saboteur gewinnt nur, wenn er am Ende des Spiels als Einziger noch am Leben ist. Jede zweite Nacht zeigt der Saboteur dem·der SL an, welche·n Unzufriedene·n Leitende·n er heimschicken will.**



## Die Notfallhelicopilotin

Die Notfallhelicopilotin ist eine Lager-Gegnerin, die das Spiel als einfache Teilnehmerin beginnt. Die Spielerin weiss also nicht, wer die anderen Lager-Gegner·innen sind. Sobald die Hälfte der Lager-Gegner·in heimgeschickt wurde, fängt die Rolle der Notfallhelicopilotin an. Ab der folgenden Nacht wird sie allein aufstehen, um einen Jugendlichen pro Nacht ins Spital zu fliegen.

Die Notfallhelicopilotin wacht nie gemeinsam mit den anderen Lager-Gegner·innen auf. Da die Notfallhelicopilotin nach der Lagersanitäterin aufwacht, weiss diese nicht, wer der·die Teilnehmer·in ist, der·die in der Nacht per Helikopter ausgeflogen wurde. **Die Notfallhelicopilotin kommt im Lager erst zu Zug, um die Teilnehmenden auszufliegen, wenn bereits die Hälfte der Lager-Gegner·innen heimgeschickt wurde.**

VARIANTE: Wenn ihr mit jüngeren Personen spielt, erlaubt der Notfallhubschrauberpiloten, sich beim ersten Aufwachen der Lager-Gegner·innen durch ein unauffälliges Zeichen zu erkennen zu geben. Das verhindert, dass sie zu schnell heimgeschickt wird und gibt ihr die Möglichkeit, das Beste aus ihrer Rolle zu machen.





### Die Kandidatin für das Versprechen

Die Kandidatin für das Versprechen ist eine einfache Teilnehmerin, die ihr Versprechen mit ihrem Götti·Gotti abschliesst. Die Kandidatin für das Versprechen zeigt dem·der SL an, welche Person sie als Götti·Gotti für das Versprechen auswählen möchte. Falls der Götti oder die Gotte aus dem Lager heimgeschickt wird, wird die junge Frau, die über den Verlust der·des Götti·Gotti traurig ist, versuchen, das Lager zu sabotieren, um die Abreise der·des Götti·Gottis zu rächen. In der folgenden Nacht schliesst sie sich dem Team der Lager-Gegner·innen an. Die Kandidatin für das Versprechen wird vom JS-Coach nicht entdeckt. **Die Kandidatin für das Versprechen zeigt dem·der SL an, welche Person sie als Götti·Gotti für das Versprechen auswählen möchte. Wenn diese·r nicht heimgeschickt wird, ist die Kandidatin für das Versprechen eine einfache Teilnehmerin. Falls der·die Götti·Gotti heimgeschickt wird, schliess sie die Kandidatin für das Versprechen den Lager-Gegner·innen an.**

INFO: Das Pfadiversprechen ist eine Verpflichtung des Kindes gegenüber der Pfadi – bei den Flambeaux ebenfalls gegenüber Gott. Der·die Teilnehmende wählt eine·n Götti·Gotti, der·die ein·e Leitende·r sein soll, den er·sie gut kennt. Diese·r wird das ganze Pfadileben lang ihre·seine Bezugsperson. Das Versprechen bei den Flambeaux lautet: „Ich verspreche bei meiner Ehre und mit der Gnade Gottes, alles zu tun, um Gott, meiner Familie, meinem Heimatland zu dienen, meinen Nächsten zu helfen und immer das Pfadigesetz zu respektieren.“



### Der Koch

Der Koch entscheidet in der ersten Nacht, ob er zum guten Ablauf des Lagers beiträgt oder ob er dieses gemeinsam mit den Lager-Gegner·innen sabotiert, indem er ungeniessbare Mahlzeiten zubereitet, die viele Teilnehmende krank machen. **Der Koch zeigt dem·der SL an, ob er Teilnehmende·r oder Lager-Gegner·in sein möchte.**

VARIANTE: Der Koch kann sich dafür entscheiden, die Stimmungsschwankungen des Wütigen mit seinen Gerichten zu besänftigen und so zu einem Vertrauten des Wütigen werden. Wenn er diese Option wählt, berührt der·die SL den Kopf des Wütigen und des Kochs, damit diese wissen, dass sie zusammenarbeiten. Der Koch kann dem Wütigen auch bei der Entscheidung helfen, welche·n Teilnehmende·n er mit nach Hause nehmen soll, wenn er heimgeschickt wird. Passt auf, dass ihr nicht von den Lager-Gegner·innen entdeckt werdet!

## Die Teilnehmenden



### Die Teilnehmenden

Die einfachen Teilnehmenden sind junge Kinder, die gekommen sind, um ein gutes Lager zu erleben. Die einfachen Teilnehmenden werden nachts nicht geweckt und ihre Rolle besteht darin, bei den Diskussionen gut zu beobachten, um dem gesamten Lager zu helfen, indem sie die Lager-Gegner·innen entlarven. **Die einfachen Teilnehmenden nehmen an den Diskussionen im Lager teil.**





## Der Trompeter

Der Trompeter weckt die anderen Teilnehmenden des Lagers mit seinem Instrument. Jeden Morgen erfährt er die Identität einer·ein einfacher Teilnehmer·in, beginnend mit dem·der Teilnehmer·in links von ihm. Der·die SL zeigt mit dem Finger auf den·die Spieler·in, ohne ihm·ihr ihre·seine Karte zu zeigen. Die Karte Trompeter kann nur eingesetzt werden, wenn sich mehrere einfache Teilnehmende im Lager befinden (idealerweise 3 oder mehr). **Der Trompeter deckt jede Nacht die Identität einer Person, die eine Einfache Teilnehmerin ist, auf.**

VARIANTE: Zeigt dem Trompeter auch die anderen Teilnehmerrollen, ohne ihm die Karten zu zeigen, wie die Kandidatin für das Versprechen, den Wütigen und den Saboteur. Das lässt ihn an den Personen zweifeln, die ihr ihm zeigt, und erschwert seine Aufgabe. Gebt ihm keine Hinweise zu welcher Gruppe die Teilnehmenden gehören.



## Die Abteilungsleiterin

Die Abteilungsleiterin (AL) ist an sich schon ein Symbol der Unschuld. Nach vielen Jahren als Leiterin hat sie sich Schritt für Schritt die Verantwortungsstufen hochgearbeitet, bevor sie zu einer Leiterin wurde, ohne die ihre Abteilung nicht existieren würde. Das vorbildliche Verhalten der GL macht es undenkbar, dass sie ein·e Lagergegner·in der sein könnte. Die Karte der AL zeigt auf beiden Seiten das gleiche Muster, um dem gesamten Lager ihre Unschuld zu beweisen. Die Abteilungsleiterin hat nachts keine Rolle. **Die Abteilungsleiterin ist ab Spielbeginn unschuldig, da ihre Karte auf beiden Seiten das gleiche anzeigt. Sie spielt, als ob sie eine Einfache Teilnehmerin wäre.**



## Die Lagersanitäterin

Die Lagersanitäterin kann entscheiden, ob ein·e Teilnehmende·r aus gesundheitlichen Gründen heimgeschickt werden muss oder ob er·sie unbedingt im Lager bleiben muss. Jede Nacht wacht sie auf, um die Identität der Person zu erfahren, die von den Lager-Gegner·innen ausgewählt wurde. Die Lagersanitäterin kann dann auf verschiedene Arten handeln:

- Sie verhindert, dass der·die Teilnehmende aus dem Lager geschickt wird (sie kann sich auch selbst schützen). Und / Oder
- Sie entscheidet sich dafür, eine andere Person heimzuschicken.

**Die Lagersanitäterin kann beide Aktionen nur einmal in jedem Spiel ausführen. Sie kann natürlich auch gar nichts tun oder beide Aktionen zeitgleich ausführen. Kinder, die von den Eltern der Teilnehmenden aus dem Lager geholt werden und Teilnehmende, die von der Notfallhelipilotin ins Spital geflogen werden, werden der Lagersanitäterin nicht angezeigt.**

Variante: Wenn ihr mehr als 20 Personen seid, könnt ihr der Lagersanitäterin erlauben jeweils zwei Mal die Aktionen auszuführen.





## Die Verletzten

Die Verletzten ist ein·e Teilnehmer·in, der·die am ersten Tag des Lagers einen harmlosen Unfall hatte und seitdem von der Lagersanitäterin überwacht wird. Die Verletzten ist davor geschützt, von den Lager-Gegner·innen aus dem Lager geschickt zu werden, solange die Lagersanitäterin anwesend ist.

Wenn die Lagersanitäterin jedoch von den Lager-Gegner·innen aus dem Lager geschickt wird, geht die Verletzten, der·die nicht von den anderen Leitenden versorgt werden kann, ebenfalls sofort nach Hause. Wenn die Lagersanitäterin bei der Abstimmung mit den Teilnehmenden entlassen wird, deckt die Verletzten sofort ihre Rolle auf, indem er·sie seine·ihre Karte umdreht, so dass alle sehen, dass er·sie unschuldig ist. Die Verletzten kann auch durch die Abstimmung der Teilnehmenden entlassen werden, auch wenn die Lagersanitäterin noch anwesend ist.

Spielt nur mit der Rolle der Verletzten, wenn ihr mit der Lagersanitäterin spielt. Und passt gut auf, dass die Lager-Gegner·in sie nicht zurückschicken, solange die Lagersanitäterin aktiv ist. **Die Verletzten ist während der Nacht geschützt, solange die Lagerapothekerin auf dem Lagerplatz ist. Wird die Verletzten während der Lagerabstimmung heimgeschickt, wird die Verletzten freigesprochen. Wenn die Lagersanitäterin heimgeschickt wird, wird die Verletzten ebenfalls heimgeschickt.**



## Die Cousinen

Die Cousinen erzählen sich alles. Sie wissen über jeden Klatsch und Tratsch im Lager Bescheid. Sie können sogar über Dinge Bescheid wissen, bevor sie wahr werden. Jede Nacht stehen die Cousinen auf und können die geheime Identität einer·eines Teilnehmer·in erfahren.

**Die Cousinen zeigen dem·der SL eine·n Spieler·in an, von dem sie die geheime Identität kennen wollen. Der·die SL zeigt die Karte der·des Spieler·in den Cousinen.**



## Der Pfadi trotz Allem

Der Pfadi trotz allem (PTA) benutzt einen Rollstuhl. Als er am Abend zu seinem Zelt zurückwollte, ist er im Schlamm stecken geblieben. Als er Hilfe braucht, wird er von einer anderen Person angesprochen. Der PTA bestimmt gegenüber dem·der SL den·die Spieler·in, der·die ihm zu Hilfe kommen soll. Der·die SL zeigt dem PTA die Karte der·des Spieler·in.

Wenn der·die Spieler·in, der·die gekommen ist, um den Rollstuhl aus dem Schlamm zu ziehen, ein·e Teilnehmende des Lagers ist, ist er·sie für die Nacht geschützt, wenn er·sie jedoch ein·e Lager-Gegner·in ist, wacht der·die Spieler·in am nächsten Tag mit zwei Stimmen gegen sich auf.

Der·die SL wird das Spezial-Plättchen des PTA vor den·die Spieler·in hinglegen, damit alle Teilnehmenden, die nach ihm aufstehen, über diese Rolle der·des Spieler·in Bescheid wissen. Der·die SL kann die gleiche Person so



oft wie er·sie will bestimmen und dies mehrere Nächte nacheinander.

**Der·die SL zeigt dem PTA eine Person an, die diesem seine Rolle zeigen muss. Wenn der·die Spieler·in ein·e Lager-Gegner·in ist, legt der·die SL das Plättchen vor dem·der Spieler·in ab. Wenn er·sie ein·e Teilnehmer·in ist, bleibt die Person während dieser Nacht geschützt.**

INFO: Die PTA gestaltet Pfadiaktivitäten für Kinder und Jugendliche mit geistigen, körperlichen oder mehrfachen Beeinträchtigungen. Das bedürfnisorientierte Programm richtet sich nach den Grundlagen der Pfadibewegung Schweiz und fördert die Teilnehmenden möglichst individuell. Sie bekommen die Möglichkeit, die Welt zu entdecken, Fragen zu stellen und Erfahrungen zu sammeln.



## Der Schutzengel

Der Schutzengel kann jede Nacht eine Person beschützen, die davor bewahrt wird, über Nacht aus dem Lager ausgeschlossen zu werden. Der Schutzengel darf nicht zwei Nächte hintereinander dieselbe Person beschützen, damit das Lager nicht herausfindet, wer der Schutzengel wirklich ist.

Wenn die Lager-Gegner·innen sich dafür entschieden haben, die vom Schutzengel geschützte Person zu eliminieren, ist es sehr wichtig, dass ihr der Lagersanitäterin und dem Lagerleiter trotzdem mitteilt, welche Person von einem Heimschicken bedroht ist. **Der Schutzengel kann eine·n Spieler·in davor bewahren nach Hause geschickt zu werden, wenn sie dies dem·der SL anzeigt. Der Schutzengel kann sich selber schützen, aber darf nicht eine Person zwei Nächte hintereinander schützen.**

INFO: In den Sommerlagern der Flambeaux spielen die Jugendlichen regelmässig das Schutzengel-Spiel: Jede·r Teilnehmende zieht eine andere Person des Lagers, der sie während des Lagers anonym kleine Dienste erweisen muss, wie z. B. das Geschirr abwaschen. In Frankreich heisst dieses Spiel manchmal "Cacahuètes" (Erdnussspiel).



## Der Rudelleiter

Der Rudelleiter ist für sein Rudel verantwortlich. Er wurde ausgewählt, um diesen Posten zu übernehmen. Der Rudelleiter stellt sich gerne vor, dass sich die Kinder ineinander verlieben. In der ersten Nacht wacht der Rudelleiter auf, um zwei Personen auszuwählen, die sich während des Lagers verlieben. Sollte eine·r der Verliebten aus dem Lager geschickt werden, folgt ihm·ihr der·die andere sofort. Unter keinen Umständen dürfen sich die Verliebten gegenseitig als verdächtig bezeichnen, Lager-Gegner·in zu sein. Wenn die beiden Verliebten nicht im selben Lager sind, verlieren sie ihr ursprüngliches Ziel und wollen von nun an die letzten Mitglieder am Lagerort sein. Die Verliebten können somit das Spiel gewinnen. **Der Sizenier bezeichnet in der ersten Nacht zwei Spieler·innen gegenüber dem·der MDJ und schläft danach wieder ein. Der·die MDJ wird den Kopf der zwei Personen berühren, die ein Paar werden.**

VARIANTE: Wenn ihr mit grossen Gruppen spielt, erlaubt es der Rudelleiter, jeden Morgen ein Paar zu bilden. Das wird die Spiele etwas verkürzen und zu ernsthaften Lachern führen.

INFO: Das Rudel ist eine kleine Gruppe von etwa sechs Kindern, die zwischen 7 und 11 Jahre alt sind. Bei den Flambeaux werden die Jungen Petits-Flambeaux genannt und die Mädchen Petites-Flammes.





## Der Biwakierer

Der Biwakierer hat sich entschieden, während des Lagers sein Trapperabzeichen zu machen, und muss daher eine Nacht ganz allein ausserhalb des Lagers mit sehr wenig Ausrüstung schlafen. In der Nacht kann er das Lager beobachten und er sieht die Lager-Gegner·innen, die sich versammeln. Der Biwakierer darf die Lager-Gegner·innen beobachten, aber er muss diskret bleiben. Wenn die Lager-Gegner·innen erkennen, dass er nicht einer der ihren ist, muss er sofort die Heimreise antreten und auch die Lagersanitäterin kann dieses Urteil nicht ändern. **Der Biwakierer kann die Lager-Gegner·innen beobachten, wenn diese aufwachen, aber darf sich nicht erwischen lassen.**



## Der JS-Coach

Der JS-Coach ist ins Lager gekommen, um zu überprüfen, ob alles nach Plan läuft. Da er schnell merkt, dass etwas nicht stimmt und einige Verantwortliche nicht tun, was sie sollen, bleibt er im Lager und zeigt jeden Morgen an der Versammlung durch Brummen an, ob ein·e Lagergegner·in neben ihm steht. Der·die SL zeigt allen Spieler·innen an, dass mindestens ein·e Lager-Gegner·in neben dem JS-Coach steht, indem er·sie folgenden Satz sagt: «Der JS-Coach zeigt dem Rest des Lagers an, dass ein·e Lagergegner·in anwesend ist.» Für die nächste Nacht bewertet der·die SL die Person, neben der, welche zurückgeschickt wurde als neben dem·der JS-Coach stehend. **Der·die SL zeigt am Morgen dem gesamten Lager an, ob der·die JS-Coach neben einem·einer Lager-Gegner·in steht.**

INFO: Abkürzung für Jugend und Sport. Der·die JS-Coach (in der Schweiz) oder JS-Inspektor·in (in Frankreich) ist eine Person von ausserhalb des Lagers, die eine geeignete Ausbildung hat, um den Ablauf des Lagers und die Aktivitäten zu begleiten. Wenn der·die JS-Coach in der Schweiz ein Lager akzeptiert, erhält das Lager eine finanzielle Unterstützung, was jedoch eine genaue Vorbereitung der Aktivitäten erfordert.



## Der Wütige

**Der Wütige ist ein cholerischer Teilnehmer. Wenn der Wütige aus dem Lager heimgeschickt wird, verliert er die Kontrolle und nimmt mit Gewalt eine·n Teilnehmende·n seiner Wahl mit.**

VARIANTE: Wenn ihr die Variante spielt, bei welcher der Koch dem Wütigen bei seinen Stimmungsschwankungen hilft, weckt diese jede Nacht, damit sie sich leise unterhalten können. Der Koch kann auch dem Wütigen dabei helfen zu entscheiden, wen er mitnehmen soll, wenn er aus dem Lager geschickt wird.



## Die Kleine Schwester

**Wenn die Kleine Schwester aus dem Lager entlassen wird, holen sie ihre Eltern aus dem Lager ab. Da sie nicht mehrmals ins Lager gehen möchten, nehmen sie ihren grossen Bruder, welcher der erste Lager-Gegner links von ihr ist, gleich mit.**





## Die Leitpfadi

Die Leitpfadi ist eine Jugendliche, welche die Verantwortung für ihr Fähnli trägt. **Sollte es bei der Abstimmung unter den Teilnehmenden zu einem Gleichstand kommen, würde die Leitpfadi diese Strafe selbst übernehmen, damit die Teilnehmenden ihres Fähnlis das Lager geniessen können.**

INFO: Das Fähnli ist eine Gruppe von etwa 8 Kindern im Alter von 11 bis 16 Jahren. Jedes Fähnli wird von einem·einer Leitpfadi und einem·einer Hilfsleitpfadi angeführt, diese werden gewöhnlich Fähnlileitung genannt. Die Mitglieder eines Fähnlis werden Fähnlimitglieder genannt und haben jeweils eine klar definierte Aufgabe: Koch oder Köchin, Reporter·in, Sanitäter·in, Animateur·in etc.



## Die Hilfsleitpfadi

Die Hilfsleitpfadi sind junge Leitende, die sich noch in Ausbildung befinden. Als sie das erste Mal heimgeschickt wird, dreht sie aufgrund ihrer mangelnden Erfahrung die Karte um, und verliert ihr Recht abzustimmen. **Daher muss sie vom Lager ein zweites Mal abgewählt werden, damit sie tatsächlich heimgeschickt wird.**



## Die Hartnäckige

Die Hartnäckige eine Jugendliche, die ständig an den Entscheidungen der Lagerleitung zweifelt. Einmal besteht sie so sehr bei den Leitenden darauf, dass eine Abstimmung wiederholt wird, dass die Leitenden dies schliesslich akzeptieren. Die Hartnäckige kann nur einmal zu Beginn der Nacht dem·der SL angeben, dass sie alle Spieler·innen abstimmen

lassen möchte. **Die Hartnäckige teilt dem·der SL zu Beginn der Nacht mit, dass sie eine erneute Abstimmung wünscht, woraufhin das gesamte Lager nochmals aufwacht, um erneut abzustimmen, bevor es wieder schlafen geht.**

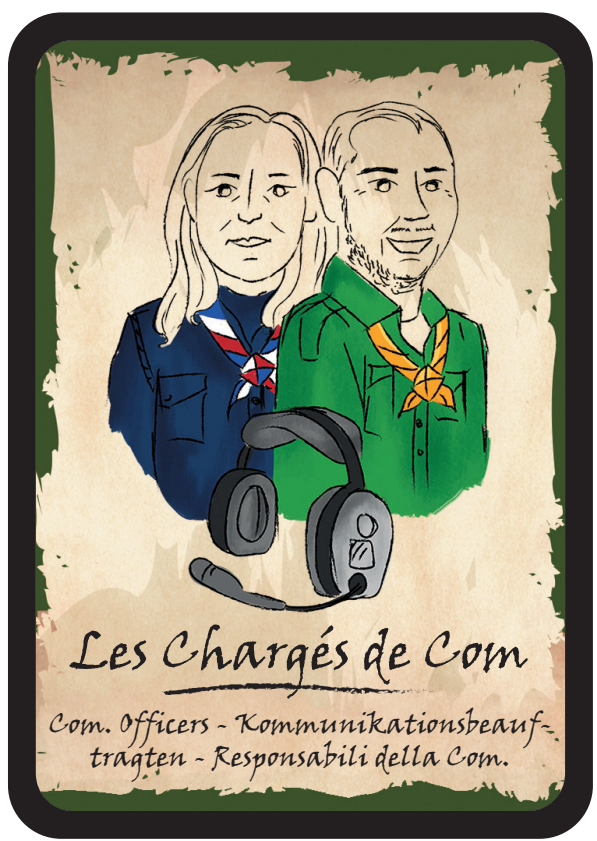


## Der stellvertretende Lagerleiter

Der stellvertretende Lagerleiter arbeitet mit dem Lagerleiter zusammen. Er bemerkt seltsame Verhaltensweisen in der Leitung und beschliesst, seine eigenen Nachforschungen anzustellen. Um das zu tun, wird er jede Nacht eine Person dem·der SL anzeigen. Wenn es in der Gruppe, die aus der angezeigten Person und ihren beiden direkten Nachbar·innen

besteht, mindestens eine·n Lagergegner·in gibt, kann der stellvertretende Lagerleiter in der nächsten Nacht erneut seinen Nachforschungen nachgehen. Wenn dies nicht der Fall ist, kennt er die Identität von drei treuen Leitenden und lässt die Nachforschungen. **Der stellvertretende Lagerleiter zeigt dem·der SL eine·n Spieler·in an. Der·die SL zeigt ihm daraufhin an, ob es zwischen dieser Person und seinen direkten Nachbar·innen eine·n Lager-Gegnerin gibt. Wenn es tatsächlich eine·n solche·n Lager-Gegner·in hat, wird der stellvertretende Lagerleiter am nächsten Morgen weitermachen, andernfalls wird er am nächsten Tag nicht mehr aufwachen.**





## Die Kommunikationsbeauftragten

**Sonderrolle mit der Erweiterung «communication». Ohne die Erweiterung kann diese Karte als einfacher Teilnehmer gespielt werden.**

Die Kommunikationsbeauftragten möchten wissen, weshalb so viele Teilnehmende heimgeschickt werden. Sie nutzen daher eine Funktion, um mit den heimgeschickten Teilnehmenden via spezieller Kommunikationskarten in Kontakt zu treten. Jede Nacht erhalten die Spieler·innen mit der Karte des Kommunikationsbeauftragten 3 Kommunikationskarten, von der sie eine auswählen dürfen. Der·die SL legt die gewählte Karte in die Mitte des Kreises. Am Morgen wird die gewählte Karte von der Person links neben der zuletzt entlassenen Person vorgelesen und die aus dem Lager entlassenen Teilnehmenden können die Frage nur mit Ja oder Nein beantworten. Sobald die Spieler·innen geantwortet haben, legt der·die SL die Karte weg (er·sie legt sie bis zum Ende des Spiels nicht zum Stapel zurück und mischt den Stapel der verbleibenden Karten für die nächste Nacht). **Die Kommunikationsbeauftragten wählen eine Kommunikationskarte, welche von allen des Lagers gelesen wird. Die Heimgeschickten beantworten die Frage.**



## Der Brigadeleiter / Der Nationale Koordinator

Der Brigadeleiter (CH) und der Nationale Koordinator (F) sind die Leitenden der Flambeaux. In der Schweiz für die Romands, in Frankreich für die Gesamten Flambeaux. Der Brigadeleiter / Nationale Koordinator ist inkognito ins Lager gekommen, um es zu besuchen. Wenn er bei seinem Besuch weggeschickt wird, vergisst die gesamte Abteilung unter Schock, nachts aufzuwachen, um ihre geheime Aufgabe zu erfüllen. Nur die Lager-Gegner·innen und die Einzelgänger·innen & Unentschlossenen wachen nachts noch auf, um ihre Sache voranzutreiben. **Wenn der Brigadeleiter oder der Nationale Koordinator heimgeschickt werden, wachen die Teilnehmenden in der nächsten Nacht nicht auf.**

VARIANTE: Anstatt die Rollen der Teilnehmenden nur für eine Nacht auszusetzen, könnt Ihr dies auch für den gesamten Rest des Spiels machen.

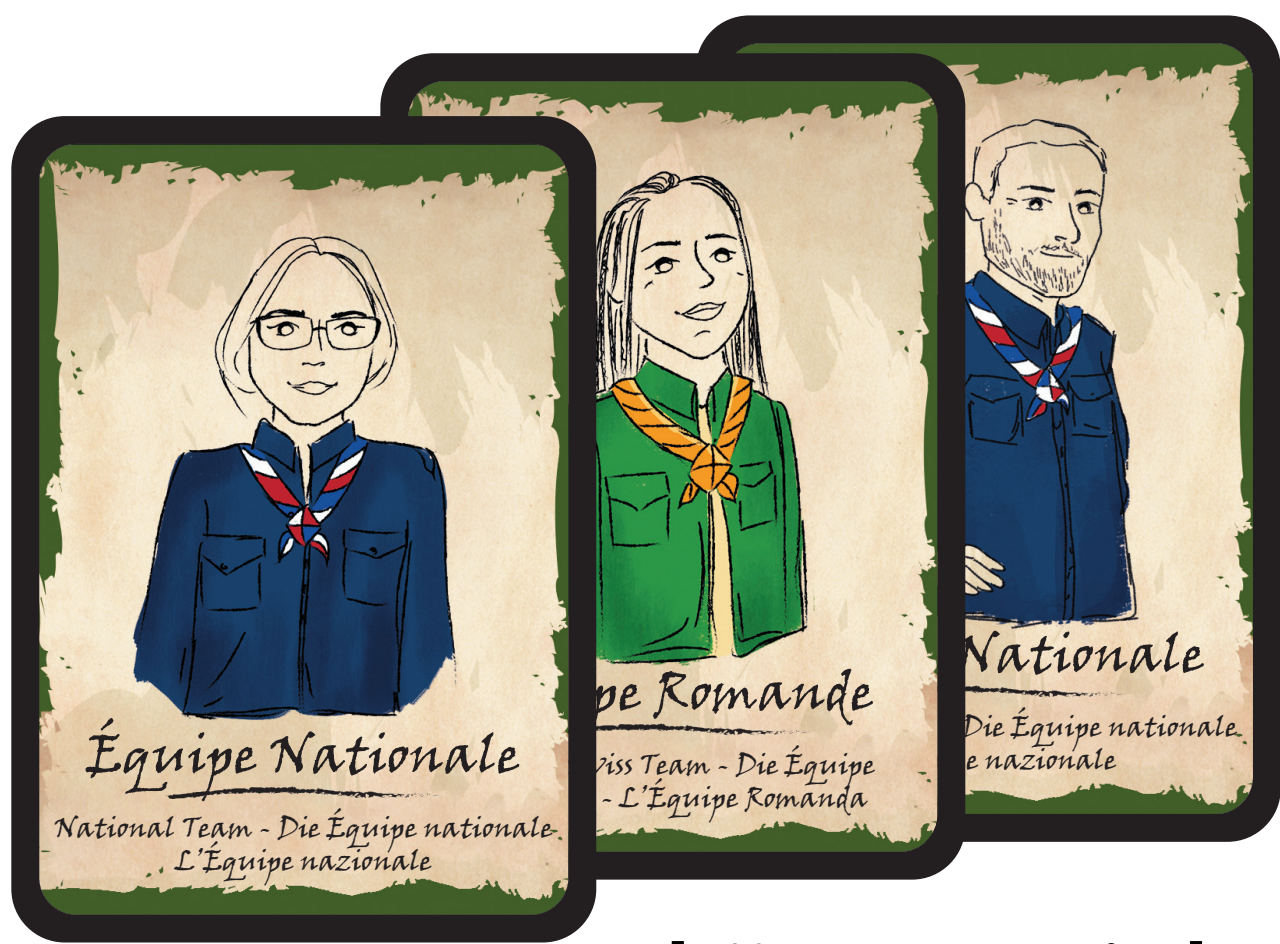
INFO: In der Schweiz hat die Brigade der Flambeaux de l'Évangile eine Dienststelle, die für die Vision der Bewegung zuständig ist, eine Equipe Romande, die sich aus einem·einer Brigadenleiter·in und einem operativen Team zusammensetzt, unterstützt durch eine·n Kommunikationsbeauftragte·n. Alle diese Personen arbeiten zusammen, um den lokalen Gruppen bei der Ausübung ihrer Aktivitäten, ihrer Kommunikation und beim Aufbau neuer Abteilungen zu unterstützen. In Frankreich werden diese Instanzen Geschäftsleitung und Équipe nationale genannt. Drei Angestellte arbeiten für die Bewegung: ein·e nationale·r Koordinator·in, eine·n Entwicklungsbeauftragte·n und ein·e Sekretär·in.



## Die Hauptleitung

Die Hauptleitung (CH) oder die Direktion (FR) ist für die Organisation des Lagers verantwortlich. **Jede Nacht treffen sich die beiden Mitglieder der Hauptleitung heimlich, ohne dass die anderen Mitglieder des Lagers davon wissen, um die Krisensituation im Lager zu besprechen. Der·die SL gibt ihnen pro**



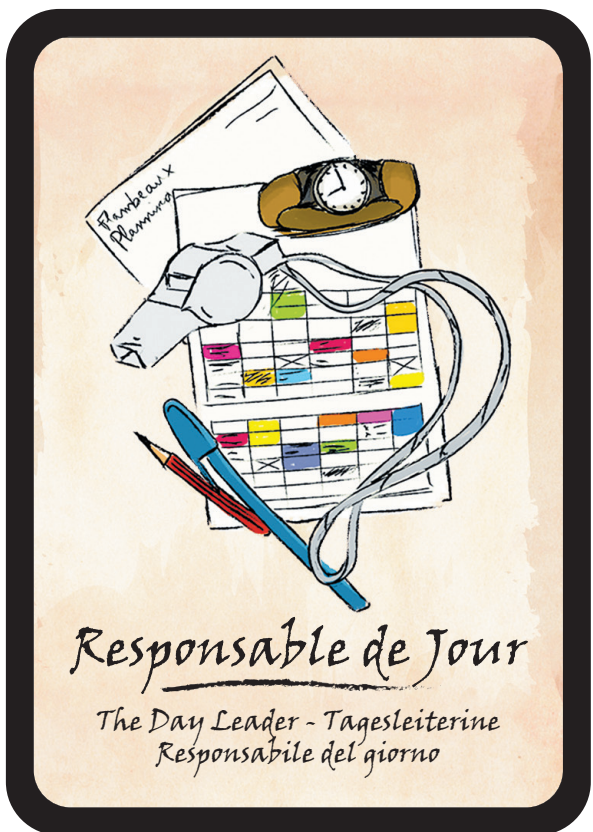


Nacht etwa 1 Minute, um sich diskret zu unterhalten.

## Die Équipe nationale/romande

Die Équipe Romande (CH) oder die Équipe nationale (FR) besteht aus drei Personen, die für das Wohl der Brigade arbeiten. **Jede Nacht**

**können sich die drei Mitglieder sehen und haben etwa 30 Sekunden Zeit, um Entscheidungen darüber zu treffen, wer heimgeschickt werden soll.**



INFO: Eigentlich bestehen die Équipes aus mehr als drei Personen.

## Plättchen der Tagesleiterin

Die Tagesleiterin ist eine Verantwortliche, die zu Beginn des Spiels vom gesamten Lager bestimmt wird, um das Zeitmanagement und die Aktivitäten während des gesamten Tages zu leiten. Sollte es bei der Abstimmung der Teilnehmenden

Gleichstand geben, zählt ihre Stimme doppelt. Wenn die Tagesleiterin aus dem Lager entlassen wird, ernennt das Lager eine neue Tagesleiterin. **Das.**

**Die gewählte Tagesleiterin legt ihr Plättchen vor ihrer eigenen Karte ab.**

# Die Einzelgänger·innen & die Unentschlossenen



## Die Neue

Die Neue ist noch ganz verwirrt und versucht alles, um die Rolle der anderen Teilnehmenden einzunehmen. Daher kann die Neue zu Beginn jeder Nacht dem·der SL eine·n Spieler·in nennen, deren·dessen Rolle sie gerne übernehmen würde. Der·die SL wechselt danach die zwei Karten und berührt den

Kopf der·des imitierten Spieler·in. Diese·r wird bis zur nächsten Nacht ein·e einfache·r Teilnehmer·in sein und danach wählt die Person mit der Karte die Neue selber eine·n Spieler·in zum Imitieren aus. Wenn die imitierte Person mit jemandem gepaart ist, bleibt dieses Paar bestehen. **Die Neue zeigt dem·der SL jede Nacht eine·n Spieler·in an, die sie imitieren möchte. Der·die imitierte Spieler·in wird ein·e einfache·r Teilnehmer·in für den Rest der Nacht. Die neue Neue imitiert in der folgenden Nacht eine·n Spieler·in.**

VARIANTE: Erlaubt der Neuen nur in der ersten Nacht eine Rolle zu imitieren. Danach wird der·die imitierte Spieler·in für den Rest der Nacht eine·n einfache·n Teilnehmer·in für den Rest der Partie. Dies macht lange Partien kürzer. Wenn die Rolle der imitierten Person einzigartige Fähigkeiten hat (Lagerleiter; Lagersanitäterin), kann der·die SL entscheiden, die Rollen wie zu Beginn der Partie wiederherzustellen oder die Fähigkeiten beizubehalten.



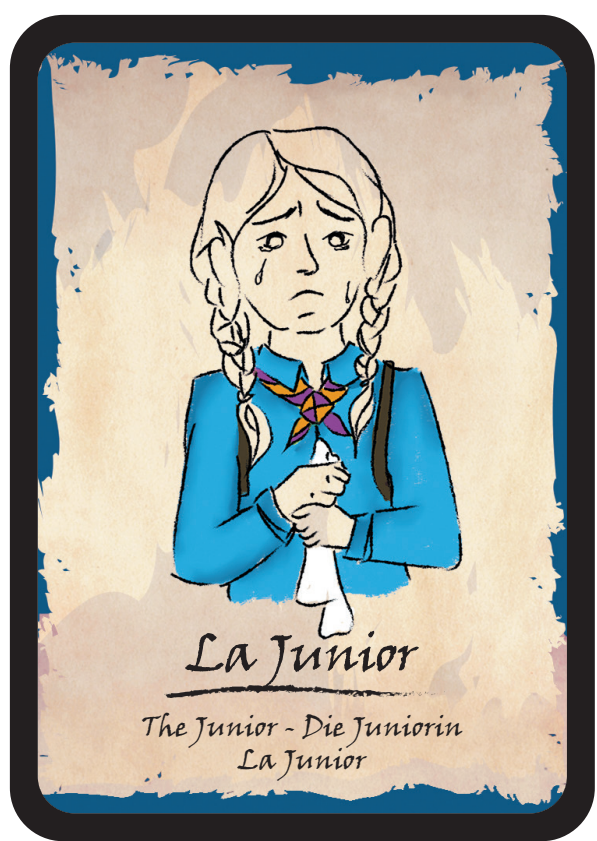
## Der Spassvogel

Der Spassvogel wacht in der ersten Runde auf und wählt eine der drei verdeckten Karten, die ihm der·die SL zeigt. Der Spassvogel schlüpft dann für den Rest des Spiels in die Rolle, die auf der Karte steht, die er ausgewählt hat. Der spass-



vogel tauscht seine Karte nicht aus, um die Plaudertaschen und den PTA zu verwirren. **Der Spassvogel wählt eine Rolle aus drei Karten zu Beginn des Spiels.**

VARIANTE: Anstatt die gewählte Rolle für das ganze Spiel beizubehalten, könnt ihr dem Spassvogel vorschlagen, zu Beginn jeder Nacht die Rolle zu wechseln.



### Die Juniorin

Die Juniorin ist eine Teilnehmende, die es nicht erträgt, von ihren Eltern getrennt zu sein. Kaum haben sie ihre Eltern den Leitenden anvertraut und sind weggefahren, vermisst sie diese bereits. Ihr Ziel ist es, so schnell wie möglich nach Hause zu gehen. **Die Juniorin gewinnt das Spiel nur, wenn sie in der ersten Nacht oder bei der ersten Abstimmung heimgeschickt wird.**



### Die Stammeleiterin

Die Stammeleiterin (StL) liebt ihre Einheit von ganzem Herzen. Während des Lagers merkt die Stammeleiterin, dass die Lagergegner·innen alle Teilnehmenden, einschliesslich ihres Stammes, heimschicken wollen, was für sie nicht akzeptabel ist. Die StL hat daraufhin einen schrecklichen Plan ausgearbeitet: Sie will alle Jugendlichen, die nicht zu ihrem Stamm gehören, heimschicken. Wenn der StL dies gelingt, gewinnt sie das Spiel. Der Stamm der StL wird zu Beginn des Spiels von dem·der SL festgelegt, indem sie zwei klar voneinander abgegrenzte Gruppen bildet (Hut/kein Hut, Brille/keine Brille usw.). Die Stammeleiterin muss die Teilnehmenden bei den Lagerabstimmungen davon überzeugen, alle wegzuschicken, die nicht zu ihrer Gruppe gehören. Sie wacht in der Nacht nicht auf. **Die Stammeleiterin muss das Lager überzeugen die Spieler·innen heimzuschicken, die nicht Teil ihres Stammes sind. Sie gewinnt nur, wenn ihr das gelingt.**

INFO: Der Stamm in einer Pfadfindergruppe ist die Bezeichnung für die Altersgruppe der 11- bis 16-Jährigen Pios. Sie heissen Flambeaux (Jungen) oder Claires-Flammes (Mädchen) in der schweizer und französischen Flambeaux-Bewegung.



### Die Band

Die Lagerband besteht aus Musiker·innen (Gitarre, Trompete, Djembe, etc.) Mehrmals am Tag spielen sie ihr Instrument. Ihr Ziel ist es, einen nervigen Ohrwurm in den Kopf der gesamten Lagersteilnehmenden zu setzen. Um dies zu erreichen und sicherzustellen, dass alle sie gehört haben, wird die Band jede Nacht ZWEI Personen wecken, um ihnen ihr Lied vorzuspielen. Die Band teilt dem·der SL mit, welche zwei Personen ausgewählt wurden und der·die SL berührt die Köpfe der genannten Spieler·innen. Danach weist der·die SL alle Spieler·innen, die seit Beginn des Spiels die Nachtmusik gehört haben, an, aufzuwachen. Diese erkennen sich und schlafen wieder ein.

Die Band gewinnt das Spiel nur, wenn sie es schaffen, dass alle anwesenden Teilnehmenden des Lagers ihre Musik gehört haben. **Die Band bestimmt zwei Personen pro Nacht, welche ihre Musik hört und gewinnen, wenn alle verbleibenden Spieler·innen die Musik gehört haben.**



TIPP: Um die Karte Band auch in einer kleinen Gruppe einsetzen zu können, wechselt die Anzahl der Spieler·innen, denen die Band das Nachtlied vorspielen kann, ab: in einer Nacht 1 Teilnehmer·in, in der anderen Nacht 2 Teilnehmenden.



## Die Lagerbesucher·innen

Die Lagerbesucher·innen sind eine Familie, welche Ferien in der Gegend macht und die Pfadi entdecken möchte. Einmal im Spiel, nach der Abstimmung der Teilnehmenden, können die Lagerbesucher·innen dem·der SL zu Beginn der Nacht mitteilen, dass sie ihren Platz mit dem·der heimgeschickten Teilnehmer·in tauschen möchten. Die Lagerbesucher·innen tauschen also ihre Karte mit dem·der heimgeschickten Spieler·in. Der Rest des Lagers darf nicht wissen, dass der·die Lagerbesucher·in von dieser Fähigkeit Gebrauch gemacht hat, und der·die SL muss sie weiterhin zu Beginn jeder Nacht aufrufen, um die Illusion aufrechtzuerhalten. **Jede Nacht, wenn die Lagerbesucher·innen nicht von ihrer Fähigkeit Gebrauch gemacht haben, zeigt ihnen der·die SL die Karte der·des zuletzt Heimgeschickten und die Lagerbesucher·innen dürfen diese Rolle übernehmen.**

VARIANTE: Gebt die Rollen der heimgeschickten Spieler·innen nicht bekannt, so bleibt es offen, welche Rolle die Lagerbesucher·innen einnehmen.

## VARIANTEN FÜR SL:

In der folgenden Liste werdet ihr mehrere interessante Varianten haben, mit denen ihr eure Spiele aufpeppen können. Obwohl viele Details bereits in den Regeln erwähnt wurden, habt ihr hier neun Varianten.

### Mondlicht

Setzt euch draussen unter den Sternenhimmel und bildet einen Kreis um den·die SL. Stellt vor allen Mitspielenden eine kleine brennende Kerze auf. Von nun an pustet der·die SL jeden Morgen die Kerze derjenigen Person aus, die aus dem Lager geschickt wurde und jeden Abend, nach der Abstimmung der Teilnehmenden, löscht der·die nach Hause geschickte Spieler·in ihre·seine Kerze selbst.

Je dunkler es wird, desto besser sind die verbliebenen Spieler·innen durch ihre kleinen Lichter zu erkennen.

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad auch erhöhen, indem ihr die Lager-Gegner·innen bittet, die Kerze der Person, die sie aus dem Lager heimschicken wollen, selbst auszulöschen. ACHTUNG: Wenn mehr als eine Kerze erlischt, gibt es keine heimgeschickte Person.

Wenn Ihr nicht genügend Kerzen habt, versucht es mit den Taschenlampen der Spieler·innen (richtet den Strahl gegen den Himmel, um die Augen der gegenüberliegenden Spieler·innen nicht zu verletzen).

### Die Gemeinschaft der Teilnehmenden

Wenn ihr eine grosse Abteilung seid, könnt ihr mehrere Lager errichten. Idealerweise sollten die Lager im Freien voneinander getrennt sein und im Innenbereich in separaten Räumen gespielt werden.



Jedes Lager erfordert ein vollständiges Spiel und eine·n SL, auch wenn ihr für alle Lager gleichzeitig eine Tag/Nacht-Sitzung abhalten könnt.

Die Spiele laufen normal ab, aber die Spieler·innen können zu jedem Zeitpunkt des Spiels beschliessen, ihr Lager zu verlassen, ausser in der Nacht oder wenn sie aus dem Lager heimgeschickt werden.

Der·die Spieler·in, der·die sich entscheidet, ihr·sein Lager zu verlassen, verlässt den Kreis mit ihrer·seiner Karte, die er·sie geheim hält. Er·sie wird tagsüber Teil eines Lagers ihrer·seiner Wahl und muss warten, bis ihm·ihr die Erlaubnis erteilt wird zu kommen.

Um ein zu grosses Durcheinander zu vermeiden, können die Organisator·innen beschliessen, das Kommen und Gehen von einem Lager zum anderen zu begrenzen (z. B. nicht mehr als zwei Abgänge pro Lager).

Es ist möglich, dass es in einem Lager mehrere identische Charaktere gibt oder dass die Lager-Gegner·innen sogar ein Lager verlassen haben, da sie es als zu gefährlich eingestuft haben. Der·die SL entscheidet dann, ob die Teilnehmenden das Spiel gewinnen oder ob das Lager von der Magen-Epidemie (siehe unten) befallen wird.

## **Auf jeden Fall ist er es nicht**

Alle Teilnehmenden stehen auf. Dann bestimmt der·die linke Nachbar·in der·des zuletzt aus dem Lager entlassenen Spieler·in eine·n Teilnehmende·n, für dessen·deren Unschuld er·sie bürgt.

Diese erste gewählte Person bleibt stehen. Er·sie muss sich nun für unschuldig erklären, wenn er·sie im Lager bleiben will. Wenn eine Schleife entsteht und die erste gewählte Person freigesprochen wird, während noch mehr als eine Person steht, beginnt erneut mit der ersten Person, die links von dem·der ersten Wähler·in steht. Der·die freigesprochene Teilnehmer·in setzt sich hin und bestimmt dann eine Person, den er·sie freigesprochen haben möchte und die sich ebenfalls hinsetzt. So geht es weiter bis zu dem·der letzten stehenden Spieler·in, der·die aus dem Lager entlassen wird. Selbstverständlich bleibt die Debatte während der Abstimmung offen.

ACHTUNG: Die Lager-Gegner·innen können sich leicht gegenseitig entlasten und so im Lager bleiben, um dort zu wüten. Achtet daher auf die Abstimmungsergebnisse der Teilnehmenden.

## **Murmeln**

Vor der Nacht haben alle Teilnehmenden des Lagers die Angewohnheit, die kleinen anonymen Nachrichten auf dem Papier vor dem Küchenzelt zu lesen.

Jede·r Teilnehmende, der·die noch im Spiel ist, schreibt einen kurzen Satz ihrer·seiner Wahl auf ein Stück Papier und gibt es dem·der SL. Die Urheber·innen müssen anonym bleiben, aber jede·r kann alles schreiben, was er·sie möchte (Warnungen, Kommentare, Anschuldigungen, Komplimente usw.).



Wenn der·die SL alle Zettel eingesammelt hat, liest er·sie sie alle in ungeordneter Reihenfolge vor. Die Teilnehmenden können dann, noch immer aufgewühlt, über die kleinen Botschaften, einschlafen.

Denkt daran, für alle das gleiche Papier zu verwenden, damit die Schlaweier nicht durch Erkennen des Papiers, auf dem die Nachricht geschrieben ist, den·die Verfasser·in erraten können.

## **Doppeltes «Ich»**

Die Variante des doppelten «Ich» kann ebenfalls in verschiedenen Varianten gespielt werden. Eine einfache und eine kompliziertere Variante :

**A) EINFACHE VARIANTE :** Bei dieser Variante kann jede·r eine echte Rolle spielen, wobei ihr·sein Charakter für alle sichtbar ist (ausgewählt aus den Teilnehmern oder den Einsamen Spielern). Der·die SL teilt diese Karten offen aus.

Dann teilt er·sie allen Spieler·innen eine zweite Karte aus, die geheim bleibt, da es sich entweder um die Karte Lager-Gegner·in oder die Karte einfache·r Teilnehmer·in handelt. Jede·r Spieler·in hält diese zweite Karte geheim, solange er·sie nicht heimgeschickt wird. Diese Karte zeigt dem·der Spieler·in, welcher Gruppe er·sie angehört.

**B) ANSPRUCHSVOLLE VARIANTE :** Macht die Karten parat, mischt diese und verteilt dann verdeckt zwei Karten an jede·n Spieler·in. Diese Karten bleiben geheim.

## **Grosses Lagerfest**

Während des Grosses Lagerfests haben die Köch·innen sehr viele tolle Mahlzeiten, wie etwa gegrillte Marshmallows vorbereitet. Leider haben die Marshmallows im ganzen Lager Nebenwirkungen hinterlassen (beachtet, dass ihr diese Version am besten mit mehreren Lager-Gegner·innen spielen solltet; ausserdem ist sie nicht mit den Bauten kompatibel).

**Les Opposant·e·s du Camp :** ne peuvent uniquement renvoyer les participant·e·s voisin·e·s de l'un d'entre eux·elles, la même règle s'applique à la Pilote d'Hélicoptère d'Urgence.

**Lager-Gegner·innen:** können nur benachbarte Teilnehmende eines Lagers entlassen; die gleiche Regel gilt für die Notfallhelipilotin.

**Die Plaudertaschen:** Sie können Klatsch und Tratsch nicht mehr gut hören. Deshalb zeigt der·die SL den Plaudertaschen drei Karten, die des·der Spieler·in und die ihrer·seiner beiden Nachbar·innen, wobei die Plaudertaschen nicht wissen dürfen, welche Karte wem gehört.

**Der Wütige:** Muss eine·n seiner beiden Nachbar·innen mit nach Hause nehmen, wenn er entlassen wird.

**Der Biwakierer:** schläft etwas zu früh ein und wacht nur auf, um die Lagersanitäterin auszuspionieren.



**Der Tagesleiter:** Muss vor allen anderen Teilnehmenden allein abstimmen.

**Die Leitpfadi:** wird nicht anstatt eines anderen nach Hause geschickt, sondern anstelle einer·eines ihrer beiden Nachbar·innen, wenn diese durch die Abstimmung des Lagers ausscheiden.

**Die Lagersanitäterin:** kann die Beipackzettel der Medikamente nicht mehr richtig lesen und die Verbände nicht mehr richtig anlegen; daher wirft sie jede Nacht zwei Münzen in die Luft, um ihre Diagnose zu erfahren.

Wenn beide Münzen Kopf zeigen: Die Lagersanitäterin behandelt ihn\*sie richtig und der·die Teilnehmer·in wird nicht nach Hause geschickt.

Wenn die erste Münze Kopf und die zweite Zahl zeigt: Die Lagersanitäterin hat sich bei der Dosierung der Medikamente leicht geirrt und der·die Teilnehmer·in kann im Lager bleiben, aber er ist nicht fit genug, um ihre·seine alten Aufgaben zu behalten, und wird ein·e einfache·r Teilnehmer·in.

Wenn die erste Münze Zahl und die zweite Kopf zeigt: Die Lagersanitäterin verwechselt die Medikamente und verabreicht dem·der Teilnehmer·in ein falsches Produkt; da das Produkt so schlecht ist, beschliesst der·die arme Teilnehmer·in, die Seite zu wechseln und das Lager zu sabotieren. Von diesem Abend an ist der·die Spieler·in ein·e Lager-Gegner·in.

Beide Münzen zeigen Zahl: Der·die Teilnehmer·in wird nach Hause geschickt, weil die Lagersanitäterin nicht weiss, wie sie mit ihrer·seiner Krankheit umgehen soll.

Die Münzen können durch jeden anderen Gegenstand mit zwei unterschiedlichen Seiten ersetzt werden.

**Der Schutzengel:** Kann nur sich selbst oder eine·n seiner beiden Nachbar·innen schützen.

**Die Band:** kann ihre Musik nur vor jeweils einem·einer Teilnehmenden spielen.

## **Magen-Epidemie :**

Diese Variante muss, um möglichst interessant zu sein, geheim bleiben. Aus diesem Grund wurde sie verschlüsselt.

In dieser Variante setzt der·die SL keine Lager-Gegner·innen ein, da das Lager von einer Magen-Epidemie heimgesucht wird. Der·die SL wird jede Nacht selbst bestimmen, welche·r Spieler·in entlassen wird, bis alle Teilnehmenden entlassen sind (was sehr selten vorkommt). Um zu gewinnen, müssen die Teilnehmenden deutlich machen, dass es sich um eine Magen-Epidemie handelt, die im Lager präsent ist. Die Variante macht Sinn, wenn die Teilnehmer nicht wissen, dass es keine·n Lager-Gegner·innen gibt.

## **Überzeugende Sabotage :**

Die Lager-Gegner·innen haben beschlossen, ihre Vorgehensweise zu ändern. Sie schicken die Teilnehmenden nicht mehr weg, sondern überzeugen sie von ihrem Vorhaben. Jede·r von den Lager-Gegner·innen gewählte Spieler·in wird nicht mehr heimgeschickt, sondern der·die SL berührt den·die Spieler·in an der Schulter, damit er·sie weiss, dass er·sie überzeugt wurde.



Der·die überzeugte Teilnehmer·in verliert sofort ihre·seine Spezialitäten und bleibt für den Rest des Lagers anonym. Im weiteren Verlauf des Lagers werden immer mehr Teilnehmende überzeugt werden. Achtung: Wenn ein·e überzeugte·r Teilnehmer·in bei der Abstimmung der Teilnehmenden aus dem Lager geschickt wird, gehen alle anderen überzeugten Teilnehmenden sofort nach Hause. Die Lager-Gegner·innen gewinnen, wenn sie den·die vorletzte·n Teilnehmende·n überzeugen.

## **Ereignisse : (nur mit der Erweiterung verfügbar)**

Jeden Morgen, ausser am allerersten, wird ein Ereignis den ruhigen Alltag des Lagers durcheinanderbringen. Mischt die Ereigniskarten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte der Spieler·innen.

Ab dem zweiten Tag und von nun an jeden Morgen liest der·die zuletzt entlassene Teilnehmer·in die oberste Karte laut vor.

Die Ereigniskarte kommt zum Zug. Ereignisse sind zeitlich begrenzt oder dauerhaft, sofort oder später.

Tipp: Ein·e erfahrene·e SL kann seine·ihre Karten nach persönlichen Vorlieben mischen, um ein auf die Individuen angepasstes Spiel zu erreichen. Ebenfalls kann er·sie die definitiven Karten auswählen und von Anfang der Partie verwenden.

## *Äquivalente* **für Werwolf :**

Für Kenner des Basisspiels „Werwolf“ folgt hier die Zuordnung der Charaktere:

### **Basisspiel :**

Der Wütende = Der Jäger

Sizenier = Amor

Die unzufriedenen Verantwortlichen = Werwölfe

Biwakier = Das kleine Mädchen

Apothekerin = Die Hexe

Novize = Der Dieb

Cousinen = Die Seherin

### **Erweiterung „Neumond“ :**

Brigadenchef = Der Alte

RP = Der Sündenbock

1RP = Der Dorftrottel

Musikteam = Der Flötenspieler

Schutzengel = Der Retter

### **Erweiterung „Das Dorf“ :**

SMT = Der Rabe

Der Saboteur = Der weiße Wolf

Tagesverantwortlicher = Der Hauptmann

### **Erweiterung „Charaktere“ :**

RU = Der abscheuliche Sektenführer

Junior = Der Engel



Die kleine Schwester = Der Ritter mit dem rostigen Schwert

Koch = Der Wolfshund

Stimmungsmacher = Der Komödiant

HM = Die zwei Schwestern

Verlobte = Das wilde Kind

Eltern der Kinder = Der große böse Wolf

Lagerverantwortlicher = Der infame Vater der Wölfe

Empfindlicher = Der stammelnde Richter

JS-Trainer = Der Bärenführer

Stellvertretender Lagerverantwortlicher = Der Fuchs

Lagerbesucher = Die ergebene Dienerin

ER = Die drei Brüder

## **Neue exklusive Rollen :**

Trompeter

Verletzten

Notfallhelipilotin

## *Danksagungen*

Das Spiel wurde von einem Team, bestehend aus schweizer Leitenden der Flambeaux in Zusammenarbeit mit französischen Flambeaux entwickelt.

Das Realisierungsteam dankt Gott dafür, dass er ihm ermöglicht hat, dieses Projekt durchzuführen, der Brigade Romande der Flambeaux de l'Évangile und dem Mouvement des Flambeaux und der Claires Flammes de France und allen ihren Abteilungen (besonders für die Schweiz den Abteilungen von La Côte, von Lausanne, Courtételle und Tramelan). Elina Denzler für ihre grossartigen Illustrationen, Myriam Sidibe für ihre Idee und Philippe Calvin & Esther Rouge für Coaching.

Wir bedanken uns auch herzlich bei der Equipe Romande sowie der Équipe Nationale, die uns bei der Umsetzung des Projekts ihr Vertrauen geschenkt haben.

Ein riesiges Dankeschön an alle, die uns bei der Umsetzung geholfen haben, sei es von nah oder fern, danke den Übersetzer·innen, den Korrektor\*innen, den Drucker·innen. Danke an alle, die das Spiel getestet und uns konstruktives Feedback gegeben haben, danke auch an dich, dass du das Spiel gekauft hast. Wir freuen uns darauf, dass ihr unsere Pädagogik durch Freude und Humor entdecken könnt

**"Leuchtet wie Fackeln in der Welt, die das Wort des Lebens tragen!"**

Philipper 2:15