



Luca Sievers

Nur für die Person, die Luca Sievers spielt.

Jede Seite gehört zu einem Gang. Lies vor dem Abend nur die Seite „Aperitif“. Tipp: Falte jede weitere Seite einmal mit der Schrift nach innen und klebe sie mit einem Streifen Klebeband zu. Außen steht dann, wann sie geöffnet wird.



Öffentlich bekannt: Sportbootführerschein See, zwei Törns als Crew. Gute Laune, immer hungrig, schläft allein in der Vorschiffskabine.

Lernt die Crew kennen. Wer an Bord kann eigentlich richtig segeln?

Du bist **Luca Sievers**. Sportbootführerschein, zwei Törns als Crew, ganz ordentlich am Ruder. Aber nachts allein vom Anker segeln? Niemals.

Du schläfst in der **Vorschiffskabine**, ganz vorn. Hinter dem Kopfende deiner Koje liegt die **Segellast**, wo die Sturmsegel lagern. Normalerweise kommt man von Deck durch eine Luke hinein.

Was du von letzter Nacht weißt: Deine Wachen waren **22:00 bis 23:30** und **05:30 bis 07:00**. Um 23:30 hast du Noa geweckt und bist schlafen gegangen.

Geheimnis 1 – darf ruhig herauskommen: Um 05:30 hast du Kai **schlafend** in der Navi-Ecke gefunden, den Kopf auf dem Kartentisch, und Kai geweckt. Kai hat dich gebeten, das für sich zu behalten.

Geheimnis 2 – schütze es: In der Backbord-Backskiste liegt deine Sporttasche: **acht Stangen Zigaretten und sechs Flaschen Aquavit** aus dem dänischen Hafen am dritten Tag. Viel mehr, als man für den eigenen Bedarf mitnehmen darf. Du verkaufst das an Freunde weiter.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Sei die gute Laune an Bord. Frag Kai, wann es endlich wieder Essen gibt.
- ☐ Frag Sam beiläufig, wie man eigentlich einen Anker lautlos hochholt.

DEINE SIGNALFLAGGE: V · VICTOR

„Ich benötige Hilfe.“ Einmal pro Gang darfst du den Skipper um eine Peilung bitten. Kai liest dir die Peilung dieses Gangs leise vor.

Eine Peilung ist ein Denkanstoß, keine Lösung.

DEIN PERSÖNLICHES ZIEL

Niemand erfährt, wem die Tasche in der Backskiste gehört – und du hilfst, den Nachtsegler zu finden.

Kostüm-Idee: Kapuzenpulli, Wollmütze, eine Tüte Lakritz in der Tasche.

Erst öffnen nach dem Funkspruch mit „Funkspruch 1 · Codewort Möwe“ (1. Gang)

V

1. GANG · ERSTE WACHE · VICTOR

Luca Sievers

Wann ist die Jolanthe losgefahren – und wer hatte da gerade Wache?

Die Jolanthe war nachts unterwegs. Du hast in deiner Kabine direkt am Ankerkasten geschlafen. Dir fällt etwas ein.

Wenn jemand fragt, wer um 05:30 übergeben hat: Laut Logbuch Kai. Die Wahrheit ist komplizierter.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Erzähl von der Ankerkette. Lass die anderen rechnen, was die Uhrzeiten bedeuten.
- ☐ Nutz deine Flagge „Victor“ und bitte Kai um eine Peilung.

NUR FÜR LUCA SIEVERS · HINWEIS L0 · NUR FÜR LUCA

Die Ankerkette

Deine Koje liegt direkt hinter dem Ankerkasten. Zweimal hat dich in der Nacht die Kette geweckt: einmal kurz nach eins, ein langes Rasseln, und einmal kurz vor vier. Du dachtest beide Male, die Wache steckt Kette nach, weil der Wind dreht.



2. GANG · HUNDEWACHE · VICTOR

Luca Sievers

Wer hat über die Nacht gelogen? Vergleicht Logbuch, Wachplan und Aussagen.

Kai hat deine Tasche in der Backskiste gefunden und auf den Tisch gestellt. Niemand weiß bisher, wem sie gehört. Auf dem Zettel steht deine winzige Schrift – zum Glück kennt die noch keiner genau.

Wenn jemand von Schmuggel redet: Mit acht Stangen Zigaretten segelt niemand nachts zu einer Tonne. Das ist Kleinkram. Aber es reicht, um dich verdächtig zu machen.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Lenk vom Schmuggel ab. Wenn es nicht anders geht, gib die Tasche zu – aber nur gegen das Versprechen, dass Kai sie nicht meldet.
- ☐ Erzähl irgendwann von den Geräuschen hinter deiner Kabinenwand.

NUR FÜR LUCA SIEVERS · HINWEIS L1 · NUR FÜR LUCA

Geräusche hinter der Wand

Deine Kabine grenzt an die Segellast. Nach dem zweiten Kettenrasseln hat es dahinter gekratzt und gerumpelt, als würde jemand Segelsäcke verschieben.

Heute Nachmittag hast du dort zweimal ein leises Husten gehört. Du dachtest, es sei ein Echo aus dem Salon.

Erst öffnen nach dem Funkspruch mit „Funkspruch 3 · Codewort Treibgut“ (3. Gang)

V

3. GANG · MORGENWACHE · VICTOR

Luca Sievers

Was hat die Jolanthe bei der Tonne GH 3 gemacht – und was hat sie mitgebracht?

SONDERREGEL: BÖE

Einmal in diesem Gang ruft der Skipper „Böe!“. Dann schweigen alle 30 Sekunden lang. Wer spricht, verliert die eigene Flagge für diesen Gang.

Ein fremder Stiefel. Ein Bug, der tiefer liegt. Und du schläfst direkt neben dem Vorschiff.

Heute Mittag ist dir in deiner Kabine etwas aufgefallen.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Zeig deinen Kabinen-Hinweis allen. Jetzt ist der Moment.
- ☐ Schlag vor, dass Kai die Segellast kontrolliert. Hör genau hin, wer dagegen ist.

NUR FÜR LUCA SIEVERS · HINWEIS L2 · NUR FÜR LUCA

Die Klappe hinter dem Kopfkissen

Hinter dem Kopfende deiner Koje gibt es eine kleine Holzklappe zur Segellast, normalerweise verdeckt von deinem Seesack. Heute Mittag lag dein Seesack **auf der anderen Seite der Koje**, und die Klappe stand einen Fingerbreit offen.

Aus dem Spalt roch es nach **Diesel und Fisch**.

Erst öffnen nach dem Funkspruch mit „Funkspruch 4 · Codewort Leuchtfeuer“ (Dessert)



DESSERT · STURMWACHE · VICTOR

Luca Sievers

Letzte Chance: Wer hat gesegelt, und was ist in der Nacht passiert?

SONDERREGEL: FLAGGEN EINGEHOLT

Im Sturm bleiben die Flaggen unten. In diesem Gang gibt es keine Fähigkeiten mehr – nur noch Argumente.

Eike hat vorgelesen, was an der Luke war. Das Husten hast du auch gehört – durch deine Kabinenwand.

Jetzt geht es nur noch darum, wer und was.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Sag dem Tisch, wem du am meisten misstraust – und warum, in zwei Sätzen.
- ☐ Stimm geheim ab.

ABSTIMMUNG

Wenn die Spielleitung zur Abstimmung ruft, füllst du geheim den Stimmzettel aus: 1. Wer hat die Jolanthe in der Nacht gesegelt? 2. Was ist in der Nacht passiert?