



Noa Brinkmann

Nur für die Person, die Noa Brinkmann 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: Segelt seit der Kindheit Jolle, erster Törn auf einer großen Yacht. Arbeitet im Projektmanagement, stellt viele Fragen, schreibt alles auf.

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

Du bist **Noa Brinkmann**. Du segelst seit der Kindheit Jolle, das hier ist dein erster Törn auf einer Yacht. Nachts allein ein 13-Meter-Schiff segeln? Könntest du nicht.

Was du von letzter Nacht weißt: Deine Wache ging von **23:30 bis 01:00**. Um 01:00 hast du Sam geweckt, Sam hat übernommen, du bist in die Kabine gegangen, die du dir mit Eike teilst. Eike schlief schon.

Geheimnis 1 – darf ruhig herauskommen: Du hast **180.000 Euro** verloren. Das war die Anzahlung für eine Yacht bei **Aschberg Yachtbau** – das Boot wurde nie gebaut, die Firma ist pleite, das Geld ist weg.

Geheimnis 2 – schütze es: Du hast **Sam** sofort erkannt. Als du 2023 die Werft besichtigt hast, hat dir der Werkmeister die Halle gezeigt: Sam. Als Kai die Crew in der Gruppe vorgestellt hat, hast du den Törn genau deshalb gebucht. Du willst wissen, wo **Lorenz Aschberg** und dein Geld sind.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Frag alle, wie viel Segelerfahrung sie haben, und schreib es in dein Notizbuch.
- ☐ Lass niemanden merken, dass du Sam von früher kennst.

DEINE SIGNALFLAGGE: L · LIMA

„Stoppen Sie sofort.“ Einmal pro Gang darfst du eine Person anhalten: Sie muss dir einen ihrer privaten Hinweise zeigen. Welchen, entscheidet sie.

Hat sie keinen privaten Hinweis, verrät sie dir stattdessen ihr erstes Geheimnis.

DEIN PERSÖNLICHES ZIEL

Am Ende weißt du, wo **Lorenz Aschberg** ist – und der Tisch hält dich nicht für die Nachtseglerin.

Kostüm-Idee: Neue, auffallend saubere Segeljacke, Notizbuch, Kugelschreiber an einer Schnur.

L

1. GANG · ERSTE WACHE · LIMA

Noa Brinkmann

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

Die Jolanthe war nachts unterwegs, und die Abfahrt um 01:14 lag **14 Minuten nach deiner Übergabe**. Du hast Sam um 01:00 geweckt, Sam war wach und hat übernommen. Das kannst du bezeugen.

Was du noch nicht erzählt hast: das Licht um 00:40.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Sag laut, dass du um 01:00 an Sam übergeben hast. Das ist die Wahrheit.
- ☐ Entscheide, ob du das Licht um 00:40 erwähnst. Es wirft die Frage auf, warum du es nicht ins Logbuch geschrieben hast.

NUR FÜR NOA BRINKMANN · HINWEIS N1 · NUR FÜR NOA

Das Licht um 00:40

Während deiner Wache, um 00:40, hast du Richtung Nordost ein einzelnes weißes Licht gesehen: ein kleines Boot, vielleicht ein Kutter, ohne die roten und grünen Seitenlichter. Es fuhr langsam auf die Tonnen zu und verschwand. Du hast es nicht ins Logbuch geschrieben.

L

2. GANG · HUNDEWACHE · LIMA

Noa Brinkmann

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

Ein Funkspruch über **Lorenz Aschberg**. Jetzt wird es persönlich. Wenn herauskommt, dass du 180.000 Euro an ihn verloren hast, bist du verdächtig: Wer würde Lorenz lieber finden als du?

In der Nacht bist du noch einmal wach geworden.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ {'Nutz deine Flagge „Lima“: 'Lass dir von Sam oder Eike einen privaten Hinweis zeigen.'}
- ☐ Erzähl irgendwann, dass Eike um 02:50 in der Koje lag. Wann, entscheidest du.

NUR FÜR NOA BRINKMANN · HINWEIS N2 · NUR FÜR NOA

Wach um 02:50

Kurz nach eins, du warst gerade eingeschlafen, fiel ein rotes Licht in die Kabine. Nur kurz, dann war es weg. Du dachtest, du träumst.

Um 02:50 bist du richtig aufgewacht und zur Toilette gegangen. Das Boot lag schräg, und am Rumpf rauschte Wasser vorbei, als würde die Jolanthe fahren. Du dachtest, der Wind hätte aufgefrischt.

In der Koje gegenüber lag Eike und schlief tief.

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

L

3. GANG · MORGENWACHE · LIMA

Noa Brinkmann

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 Stiefel Größe 46, Fischschuppen, Diesel. Ein Kutter ohne Lichter. Wenn Lorenz in der Nacht von einem Kutter abgeholt wurde – warum fehlt dann niemand an Bord?

Du hast eine Nachricht von anderen Geschädigten bekommen.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Sag offen, dass du Geld an Aschberg verloren hast, wenn es dir jetzt nützt.
- ☐ Frag Kai laut, wohin die Jolanthe morgen segeln soll – und wer das vorher wusste.

NUR FÜR NOA BRINKMANN · HINWEIS N3 · NUR FÜR NOA · GRUPPENCHAT, HEUTE 16:40

Nachricht der Geschädigten

„Neues vom Anwalt: Aschberg hat vier Wochen vor der Pleite 2,3 Millionen auf ein Konto in Dänemark überwiesen. Angeblich für ‚Material‘. Wenn er es bis dorthin schafft, sehen wir keinen Cent wieder.“

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



DESSERT · STURMWACHE · LIMA

Noa Brinkmann

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 gerade vorgelesen, was im Vorschiff war. Du weißt jetzt mehr als vor einer Stunde.

Wenn Lorenz an Bord ist, hat ihn jemand geholt. Und wer ihn geholt hat, weiß, wo dein Geld ist.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Fass alles, was du aufgeschrieben hast, in drei Sätzen für den Tisch zusammen.
- ☐ 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?