



Sam Holtkamp

Nur für die Person, die Sam Holtkamp 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: Zwanzig Jahre Bootsbau, unzählige Überführungen, auch allein. Der erfahrenste Segler an Bord nach dem Skipper. Ruhig, hilfsbereit, redet wenig.

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

Du bist **Sam Holtkamp** und hast heute die eigentliche Hauptrolle. **Lies das allein.**

Für alle anderen bist du der stille Profi an Bord: zwanzig Jahre Werkmeister in einer Werft, viele Überführungen, auch allein. Du hilfst beim Anlegen, reparierst die Pumpe, sagst wenig.

Die Wahrheit: Deine Werft war **Aschberg Yachtbau**. Vor zwei Monaten ging sie pleite, Kundengelder sind verschwunden. Dein alter Chef **Lorenz Aschberg** sollte vor Gericht. Lorenz hat dich vor einer Woche angerufen: Sein Teilhaber habe das Geld beiseitegeschafft und alles ihm angehängt. In Dänemark lägen die Beweise. Wenn er bis zum Prozess in Deutschland bleibe, sei er erledigt. Du kennst Lorenz seit zwanzig Jahren. Du glaubst ihm.

Was du getan hast:

- Du hast dich auf diesen Törn gebucht, weil die Jolanthe nach Grauholm und danach nach Dänemark segelt.
- Am Nachmittag von Tag 5 hast du Eike gebeten, die Wachen zu tauschen. So hattest du die Wache **01:00 bis 02:30**.
- Um 01:02 hast du den Strom im Cockpit abgeschaltet, um 01:06 den AIS-Sender. Um 01:09 hast du dich mit deiner roten Stirnlampe in die Kabine von Eike und Noa geschlichen und **Eikes Handywecker ausgestellt**. Um 01:12 hast du den Ankeralarm deaktiviert.
- Um 01:14 bist du unter Segeln vom Anker los, allein, ohne Motor. Bei **Tonne GH 3** hat dich um 01:58 ein Fischkutter ohne Lichter erwartet. **Lorenz ist an Bord gekommen**. Um 03:52 warst du zurück und hast neu geankert.
- Lorenz versteckt sich in der **Segellast im Vorschiff**. Morgen, im dänischen Hafen, soll er nachts von Bord gehen.
- Du hast alle Logbuch-Einträge von 01:00 bis 03:58 geschrieben – in deinen üblichen **Druckbuchstaben**, ab 01:30 unterschrieben mit „E.“. Um vier hast du Kai durch Klopfen geweckt.

Deine Geschichte für den Tisch: „Um zehn nach eins kam Eike hoch, konnte nicht schlafen und hat meine Wache übernommen. Ich habe bis zum Morgen durchgeschlafen.“

Dein Sonderrecht: Du darfst einmal im Spiel trotz Ja/Nein-Flagge lügen.

Geheimnis 1 – darf ruhig herauskommen: Du warst Werkmeister bei Aschberg Yachtbau. Bei der Pleite hast du selbst deine Abfindung verloren.

Geheimnis 2 – schütze es um jeden Preis: Lorenz liegt keine fünf Meter vom Esstisch entfernt in der Segellast.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Stell dich als erfahrenen, ruhigen Segler vor. Biete Kai an, bei allem zu helfen.
- ☐ Erwähne beiläufig, dass Eike früher Regatten gesegelt ist – „Eike kann so ein Boot nachts allein fahren“.

DEINE SIGNALFLAGGE: K · KILO

„Ich möchte mit Ihnen in Verbindung treten.“ Einmal pro Gang darfst du eine Person zu einem Gespräch unter vier Augen bitten – zwei Minuten, außerhalb des Raums.

Die Person darf nicht ablehnen.

DEIN PERSÖNLICHES ZIEL

Niemand findet heraus, was in der Nacht wirklich passiert ist – und die Jolanthe läuft morgen mit allen an Bord nach Dänemark aus.

Kostüm-Idee: Verwaschenes Fleece oder Arbeitsjacke, Mütze, eine Stirnlampe um den Hals. Hände, denen man die Werkstatt ansieht.

K

1. GANG · ERSTE WACHE · KILO

Sam Holtkamp

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

Kai hat den Plotter-Track auf den Tisch gelegt. Jetzt wissen alle: Die Jolanthe war nachts von 01:14 bis 03:52 Uhr unterwegs.

Bleib ruhig. Die Abfahrt fällt in deine Wache – also erzählst du deine Geschichte, bevor es jemand anderes tut: Eike hat um zehn nach eins übernommen.

Wichtig: Nur wer wirklich segeln kann, bekommt eine 13-Meter-Yacht nachts allein und ohne Motor vom Anker. An Bord sind das du, Eike und Kai. Lenk den Blick auf die beiden anderen.

Der AIS-Sender ging um **04:01** wieder an – genau, als Kais Wache begann. Das ist ein Geschenk.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Erzähl deine Version, bevor dich jemand fragt. Bleib dabei, egal was Eike sagt.
- ☐ Frag Kai ganz unschuldig, warum der AIS-Sender um 04:01 wieder anging – zu Beginn seiner Wache.

K

2. GANG · HUNDEWACHE · KILO

Sam Holtkamp

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

Jetzt kommt das Logbuch auf den Tisch. Alle Einträge von 01:00 bis 03:58 sind in Druckbuchstaben –deinen. Wenn jemand fragt: Eike hatte nasse Handschuhe und schreibt nachts in Großbuchstaben, „damit man es lesen kann“.

Dazu der Funkspruch über Lorenz und die fehlenden Vorräte. Werden die Vorräte zum Thema, lenk auf **Lucas Tasche** in der Backskiste: Zigaretten, Aquavit, ein Zettel mit Namen. Klingt nach Schmuggel. Und wo Schmuggel ist, ist auch ein Treffen mit einem Kutter.

Das Schlimmste wäre, wenn jemand die Segellast öffnen will. Halt die Leute vom Vorschiff fern: Dort sind die Sturmsegel, „da kommt man nur von Deck aus ran, und bei dem Wetter geht da keiner hoch“.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Bring die Schmuggel-Idee auf, sobald die Tasche aus der Backskiste auf dem Tisch liegt.
- ☐ Gib zu, dass du bei Aschberg gearbeitet hast, wenn es herauskommt. Betone, dass du dabei selbst Geld verloren hast.

K

3. GANG · MORGENWACHE · KILO

Sam Holtkamp

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.

Es wird eng. Ein fremder Stiefel Größe 46, ein Bug, der tiefer im Wasser liegt. Lorenz hat Schuhgröße 46.

Deine beste Verteidigung jetzt: Die Jolanthe hat bei der Tonne etwas **abgeholt** – Schmuggelware, die irgendwo im Vorschiff liegt. Das erklärt das Gewicht, und es erklärt den Kutter. Lucas Tasche passt dazu.

Wenn jemand vorschlägt, im Vorschiff nachzusehen: Die Luke ist bei diesem Seegang gefährlich, Kai muss das entscheiden, und der Skipper hat schon Ärger genug.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Mach aus dem Stiefel ein Schmuggel-Indiz – ein Kutterfischer hat ihn verloren, als er Ware übergeben hat.
- ☐ Rede mit einer Person unter vier Augen, die dir vertraut, und bring sie dazu, beim Dessert gegen Eike oder Kai zu stimmen.

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

K

DESSERT · STURMWACHE · KILO

Sam Holtkamp

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.

Im Sturm sind die Flaggen eingeholt. Jetzt zählen nur noch Worte.

Eike war vorhin im Vorschiff. Wenn Eike etwas von der Segellast erzählt, bleib ruhig. Du kannst jetzt noch immer sagen: Wer da drin liegt, ist vielleicht ein Schmuggler, den jemand anderes geholt hat.

Lorenz hat dir vertraut. Und du hast Lorenz vertraut. **Hast du richtig gehandelt?** Das wirst du gleich erfahren.

DEINE AUFTRÄGE

- ☐ Halte deine Version bis zur Abstimmung durch – oder gestehe, wenn du glaubst, dass es vorbei ist.
- ☐ Stimm geheim ab. Denk daran, dass dein persönliches Ziel erst ganz am Ende aufgedeckt wird.

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?