DESIGN DOKUMENT «M*A*C*H»

Herzlich willkommen zu unserem Larp «M*A*C*H». Es ist, wie die Schreibweise vermuten lässt, von der Fernsehserie «M*A*S*H» inspiriert. Ausgeschrieben bedeutet es «Mobiles Armee-Chirurgie-Hospital».

In diesem Design Dokument findet ihr alle nötigen Informationen zum Larp.

Inhalt:

1) **Ausschreibung**
2) **FAQs – das Wichtigste in Kürze**
3) **Kommunikation und Finanzen**
4) **Das Setting**
5) **Charaktererschaffung**
6) **Ausrüstung**
7) **Spielmechaniken**
8) **Ablauf des Spiels**
9) **Out-Time-Informationen**

Viel Spass beim Lesen!

Corinne/Axena

1) AUSSCHREIBUNG

Auf unserer Homepage und im Larpkalender findet ihr folgende Ausschreibung und Erklärung:

Datum: 20.-22.September 2019

Preis: 155 Fr. für SCs, 100 Fr. für NSCs. (Frühbucher: 90/145 Fr.)

Ort: Gruppenhaus Mark und Bein in Weggis.

Du möchtest gerne ohne viel Aufwand etwas Neues ausprobieren? Du magst intensives Charakterspiel und Plot? Du liebst die Fernsehserie M*A*S*H? Dann bist du bei diesem Larp richtig!

Wir spielen in einem von M*A*S*H inspirierten Ausbildungszentrum der Schweizer Armee in Tadschikistan. Das Ausbildungszentrum und Krankenhaus wurde von der Schweizer Armee renoviert und wird seither von ihr betrieben. Erfahrene Ärzte und Krankenschwestern nehmen immer wieder neue Truppen auf, um diese auf ihren Einsatz im Feld vorzubereiten.

Betrieben wird das Spital von der TFOR (Tajikistan Force), einer speziell dafür gebildeten Truppe der Schweizer Armee.

Das Ausbildungszentrum wurde 1991 nach dem Zerfall der Sowjetunion und mit dem Beginn des Bürgerkrieges aufgebaut. Zur Zeit des Larps schreiben wir das Jahr 1993. In Tadschikistan herrscht noch immer Bürgerkrieg, verschiedene Parteien kämpfen um ihren Einfluss im Land. Die Tfor ist eine Friedenstruppe, die sich aktiv am Wiederaufbau des Landes und zum Teil auch an den Kriegshandlungen beteiligt. Im Spital werden auch Patienten aufgenommen, wenn die Front überlastet ist.

Nun kommt dein Einsatz: Du kannst dir aus unserer Liste von verfügbaren Charakteren aussuchen, was du gerne spielen möchtest. Da gibt es natürlich Mitglieder der anzuleitenden Truppe, die neu im Ausbildungszentrum eintrifft. Da sind Assistenzärzte, Feldsanitäter und Pflegepersonal dabei. Du kannst auch den Charakter eines Ausbildners übernehmen: Auch hier haben wir Ärzte, Feldsanitäter und Pflegepersonal zur Auswahl. Du möchtest lieber einen Patienten spielen, der schon länger im Spital ist? Kein Problem. Zum Schluss brauchen wir natürlich auch Personal wie Mitglieder des Militärs, die keine Ärzte oder Pfleger sind, Hausmeister und Küchenpersonal.

Es wird zudem wenige NSC-Plätze geben, das Spiel ist vorwiegend Spieler gegen Spieler.

Für deinen Charakter erhältst du eine Charakterbeschreibung mit Ideen, die du nach Belieben verändern und ergänzen kannst.

Wir spielen, wie du der Beschreibung entnehmen kannst, in einem fiktionalen Setting, das auf gewissen wahren Begebenheiten basiert. Damit wollen wir eine Mischung erreichen, die genug Ideen

für das Spiel bietet aber doch auch den fiktionalen Aspekt hat, um zu vermeiden, dass sich jemand dadurch angegriffen fühlt. Das Larp ist nicht vordergründig ein «Kriegsspiel». Wir wollen uns vor allem auf die Themen innerhalb des Krankenhauses konzentrieren und spannendes Charakterspiel erzeugen. Auch die Serie M*A*S*H verbindet die Tragik des Krieges mit einer gewissen Portion Humor und wir hoffen, dies auch erreichen zu können.

Das Spiel ist ein Nordic Larp das nach dem «Play to lose»-Konzept funktioniert.

Die AGB's findet ihr auf unserer Homepage www.doppelmond.ch

Weitere Informationen entnehmt ihr den FAQ's und dem Design Dokument.

Wir würden uns freuen, wenn du dabei bist!

Corinne/Axena und das Sonnenwende-Team

2) FAQS – DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE

Was ist Nordic Larp und «Play to lose»?

Dafür finden sich mittlerweile einige Definitionen im Internet. Für uns ist bei diesem Spiel die **Immersion** wichtig. Du solltest dich in deine Rolle einfühlen und einleben können.

Ausserdem spielt die **Zusammenarbeit** eine zentrale Rolle. Wir spielen nicht um zu gewinnen (=»Play to lose»), sondern um gemeinsam eine spannende Geschichte zu erleben. Deshalb werden wir euch Plots anbieten, um euren Charakteren Ziele zu geben und sie mit anderen Personen zu verknüpfen. Dabei ist nicht wichtig, wer am Schluss gewinnt, sondern wie gesagt ein intensives Charakterspiel. Aus diesem Grund wird das Larp auch mit einem Workshop starten, um sich besser in den Charakter einfühlen zu können.

Die **Plots und Ziele** werdet ihr vorgängig erhalten. Somit wisst ihr vielleicht schon ungefähr, was ihr beim Spiel erreichen wollt oder ihr sprecht sogar einige Szenen vorher ab. Das mag für viele eine neue und hoffentlich spannende Erfahrung sein. Es wird keinen klassischen Plot geben, bei dem die SL genau geplant hat, wann was passiert. Es gibt einen Ablauf und die an euch verschickten Plots und ab dann schreibt ihr das Spiel mit. Je mehr ihr euch und eure Ideen einbringt, desto besser wird es. Wir sind stets zur Stelle, um euch bei Ideen zu unterstützen.

*Was hat M*A*S*H damit zu tun?*

Wir spielen nicht in der gleichen Zeit wie die Serie M*A*S*H und wir gehen von der Schweizer Armee aus. Wir wollen aber versuchen uns von den tragikomischen Geschichten und verschiedenen, etwas überzeichneten Charakteren inspirieren zu lassen.

*Muss ich die Fernsehserie M*A*S*H kennen?*

Nein. Wir haben uns bloss davon inspirieren lassen. Das Larp funktioniert jedoch eigenständig.

Was muss ich dafür vorbereiten?

Du erhältst von uns ein Armee-Outfit aus Hosen und Hemd, ein T-Shirt sowie eventuell gewisse Accessoires. Somit hast du eine Grundausstattung an Kleidung. Freizeitoutfits im 90er-Jahre-Stil, Schuhe, Props und weitere Accessoires bringst du selber mit.

Das Militäroutfit wird nicht dem der Schweizer Armee der 90er-Jahre entsprechen, ihm aber ähneln. Du kannst die ausgeliehene Kleidung nach dem Larp der Orga zurückgeben oder zu einem Selbstkostenpreis erwerben und behalten. Das T-Shirt darfst du behalten.

Wieso ist das Larp teurer als andere Cons in der Schweiz?

Bei diesem Larp erhältst du einen Teil der Ausrüstung für deinen Charakter, wir kaufen etwas mehr Ausstattung ein und wir mieten das Haus inklusive Endreinigung, das heisst, du musst am Sonntag

nicht putzen 😊 Ausserdem sind es kleinere Zimmer (2er bis 6er), die alle mit Lavabo und Dusche auf dem Stock ausgestattet sind.

Das ist mir trotzdem zu teuer. Kann man da noch etwas machen?

Wenn du möchtest, kannst du auf das T-Shirt verzichten. Damit reduziert sich der Preis nochmals um 10 Fr. Solltest du schon ein Armee-ähnliches Outfit haben, das unserem gleicht, können wir eventuell nochmals etwas machen.

Was passiert im Workshop vor dem Spiel?

Im Workshop werden wir dir einige Spielmechaniken erklären und danach Absprachen untereinander treffen, um die Charaktere optimal zu verknüpfen. Der Workshop wird kürzer als bei anderen Nordic Larps.

Wie lange dauert das Spiel?

Wir spielen von Freitagabend bis Samstagnacht. Am Sonntag wird aufgeräumt und wir werden ein Debriefing anbieten.

Was passiert während dem Spiel?

Nach dem Workshop am Freitag essen wir und gehen dann intime und starten mit der Ankunft der neuen auszubildenden Truppe im Spital. Es gibt eine Begrüssung und danach ein Fest.

Am Samstagmorgen finden verschiedene Lektionen statt, welche die Ausbildner anbieten. Die Neuankömmlinge werden in Klassen zusammengefügt und werden unterrichtet.

Am Nachmittag findet kein Unterricht statt, es gibt diverse andere Aktivitäten.

Am Abend kann man so lange spielen, wie man Lust hat. Das Spiel endet, wenn alle im Bett sind.

Nach welchem Spielsystem spielen wir?

Wie auf vielen Schweizer Larps spielen wir nach DKWDDK und benutzen die Opferregel.

Was machen die NSCs?

Die NSCs machen wie oft kurze Einsätze für diverse Szenen. Du kannst uns auch vorgängig anfragen, wenn du für eine Szene oder einen Plot NSCs benötigst. Wir werden das dann für dich vorbereiten und dich bei deiner Idee unterstützen.

Was muss ich über den Bürgerkrieg in Tadschikistan wissen und was ist die TFOR?

Wir werden dir grobe, vereinfachte Informationen über das Design Dokument zukommen lassen. Du musst keine Details wissen, da wir ja auch fiktionale Aspekte einfliessen lassen.

Die TFOR ist von der Kfor der Schweizer Armee inspiriert. Sie existiert in Wirklichkeit nicht. Die Kfor ist eine Truppe der Schweizer Armee, die im Kosovo im Einsatz ist.

Wie funktioniert nun das Vorgehen, nachdem ich mich angemeldet habe?

Sobald wir eine gewisse Anzahl Anmeldungen haben, werden wir euch die Charakterauswahl zukommen lassen. Du kannst alle Charakterbeschreibungen lesen und deinen Charakter aussuchen und ausbauen. Etwas später werden wir euch auf die verfügbaren Plots, die sogenannten «Rabbit Holes» aufmerksam machen. Diese Rabbit Holes sind freiwillig. Es gibt nur ganz grobe Beschreibungen der einzelnen Plots und du kannst dich dann first come, firste serve dafür eintragen. Wiederum etwas später erhältst und du dann deine genaue Beschreibung des Plots. Diese ist nur für dich gedacht. Gewisse Plots werden deinen Charakter nochmals verändern oder ihm neue Attribute geben.

Dieses System durfte ich von Larson Kaspar der Waldritter-Orga übernehmen und ich möchte ihm ganz herzlich dafür danken!

Ich wohne weiter weg. Lohnt sich das für mich?

Aber klar doch! Wir spielen an einem unglaublich schönen Ort in der Schweiz, in Weggis am Vierwaldstättersee mit Blick auf den See. Gerne kannst du auch schon früher kommen und etwas Zeit in der Schweiz verbringen. Als Aufenthaltsort kann ich die z.B die Jugendherberge «Rotschuo» in Gersau empfehlen, das ist in der Nähe von Weggis.

Der Workshop beginnt am Freitag um 19.00 Uhr. Ist das euer Ernst?

Ja 😊 Wenn wir den Workshop erst um 20.00 Uhr starten, dann können wir das Spiel erst sehr spät beginnen und das wäre schade. Es lohnt sich also, für dieses Larp ein paar Überstunden zu opfern, um früher zu kommen. Sollte dies nicht möglich sein: Wir können dir auch noch ein späteres Einsteigen ins Spiel ermöglichen und dir kurz erklären, was wir im Workshop gemacht haben. Du wirst aber die Möglichkeit verpassen, die andere Charaktere OT kennen zu lernen und weitere Beziehungen zu knüpfen.

Muss ich am Sonntag stressen?

Nein! Wir haben das Haus inklusive Endreinigung gebucht, das heisst, wir haben keinen Stress. Plane doch ein, am Debriefing teilzunehmen und das Larp noch gemütlich ausklingen zu lassen.

Nun habe ich eine grobe Idee, aber wie komme ich an genauere Informationen?

Mehr Informationen findest du in diesem Design Dokument.

Ich habe aber jetzt noch weitere Fragen…

Kein Probelm! Melde dich bei Corinne/Axena, sie hilft dir weiter.

3) KOMMUNIKATION UND FINANZEN

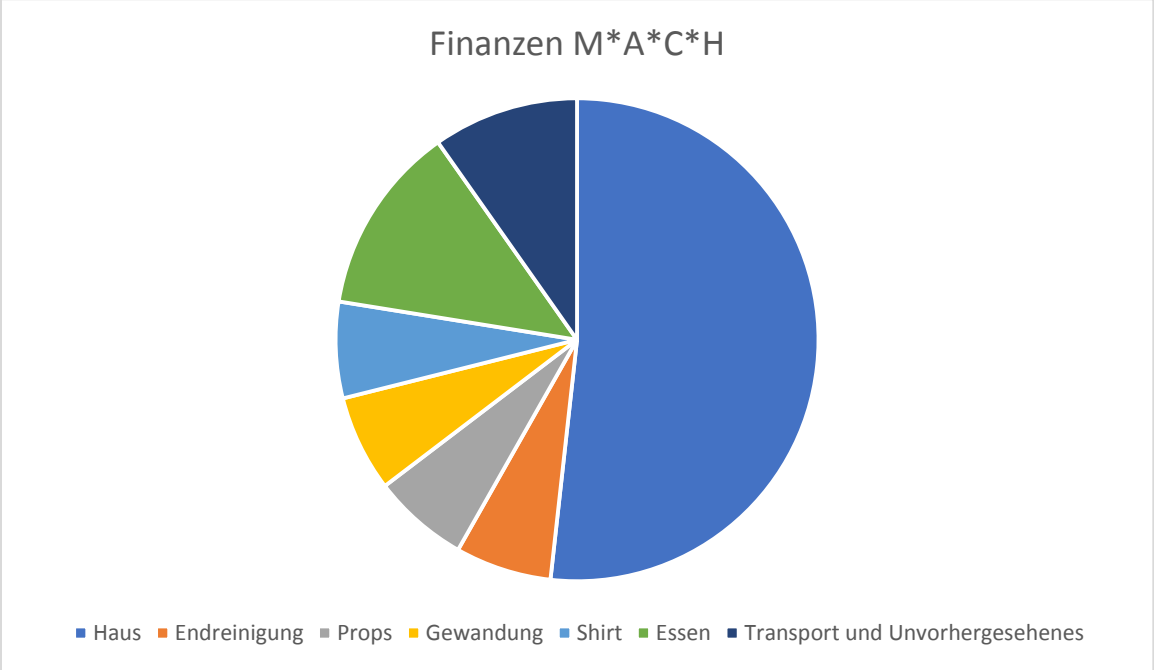
Wir kommunizieren alle wichtigen Informationen per Mail. Es reicht also völlig, wenn du die Informationen liest, welche wir dir schicken.

Wenn du gerne mehr in deinen Charakter eintauchen willst und Beziehungen knüpfen möchtest, steht dir unsere Facebookgruppe oder der Discord zur Verfügung. Dafür wirst du Links erhalten und diese Kommunikationskanäle sind freiwillig, bereichern dein Spiel aber bestimmt.

Es hat sich im ersten Run gezeigt, dass gute Beziehungen zu einem intensiven Spiel beitragen. Um Beziehungen zu finden, werden wir bei Facebook eine Gruppe eröffnen, wo ihr Beziehungen besprechen könnt.

Die Charaktersheets werden wir euch per Google Docs zukommen lassen.

Was die Finanzen angeht: Hier siehst du unsere Aufteilung der Geldbeträge.



4) DAS SETTING

Hier findet du die wichtigsten Dinge, die du über das Setting wissen musst. Die geschichtlichen Informationen wurden mit fiktiven Informationen angereichert und etwas vereinfacht.

Der Tadschikische Bürgerkrieg

«Der Tadschikische Bürgerkrieg brach aus, nachdem sich die Tadschikische Sozialistische Sowjetrepublik 1991 unter Präsident Rahmon Nabijew für unabhängig erklärte. Im Kampf um die Macht in Tadschikistan dauerte der Bürgerkrieg bis 1997 an.»

Auf Wikipedia steht dazu weiter: «Der tadschikische Bürgerkrieg war nur subjektiv gesehen ein Konflikt zwischen Altkommunisten, islamischen Fundamentalisten und Demokraten. Er war weniger ein Konflikt zwischen Ideologien, wie es in westlichen Medien zum Teil verkürzt wiedergegeben wird, als vielmehr ein Machtkampf zwischen Regionen und regionalen Clans.»

Wir spielen der Einfachheit halber mit der verkürzten, westlichen Version. Sprich: Es war ein Konflikt zwischen Demokraten, Altkommunisten und islamischen Fundamentalisten. In der Zeit in der wir uns während dem Larp befinden, 1993, ist Emomalij Rahmon seit kurzer Zeit Präsident. Er gehört der VPT (auf Deutsch übersetzte Abkürzung), der Volksdemokratischen Partei Tadschikistans, an. Es gibt zu der Zeit jedoch immer noch Altkommunisten und vor allem Vertreter der fundamentalistischen islamischen Partei. Diese kürzen wir mit KPT (Kommunistische Partei Tadschikistan) und IPW (Islamische Partei der Wiedergeburt) ab.

Fun Fact: Emomalij Rahmon ist auch heute noch Präsident von Tadschikistan.

TFOR

Die TFOR oder auch «Tajikistan Force» ist eine Einheit der Schweizer Armee, welche 1991 ins Leben gerufen wurde. Es handelt sich dabei um eine Friedenstruppe, welche zum Ziel hat, den Einwohnern Tadschikistans in der Zeit des Bürgerkrieges beizustehen. Die TFOR besteht vor allem aus medizinischen Feldtruppen, welche verletzte Personen nahe der Fronten unterstützen. Die TFOR steht auf der Seite der demokratischen Partei VPT und unterstützt deren Truppen.

Es gibt auch ein Ausbildungszentrum für medizinische Einsatzkräfte, das «TFOR Hospital».

Um für die TFOR arbeiten zu können müssen die Freiwilligen, die sich für den Einsatz melden, die Rekrutenschule absolviert haben und einen Beruf erlernt haben, welcher im Einsatz von Nutzen ist. Alles weitere Wissen können sie direkt vor Ort erwerben.

Das Glücksspiel mit Geld ist bei der TFOR verboten.

TFOR Hospital

Das TFOR Hospital ist die einzige Ausbildungsstätte der Schweizer Armee in Tadschikistan. Da man 1991 schnell handeln musste, wurde ein altes Gebäude renoviert und dieses wird seither von der TFOR betrieben und benutzt.

Das Hospital dient nicht nur als Ausbildungsstätte. Da sich die fähigsten Fachkräfte vor Ort befinden, werden auch immer wieder schwere Fälle ins Spital überwiesen, die dann dort weiter behandelt werden. Wenn es viele Verletzte gibt, werden ab und zu auch Verwundete direkt von der Front aufgenommen.

Die Schweizer Armee

Alles, was du wissen musst, in Kurzform: Zwischen ca. 18 und 20 Jahren absolviert man in der Schweiz die Rekrutenschule. Diese dauert knapp ein halbes Jahr. Danach ist man Mitglied der Armee. Die Rekrutenschule ist für alle Schweizer Männer Pflicht, für die Frauen freiwillig.

Die wichtigsten Ränge der Armee, mit denen wir spielen werden, sind:

Rekrut

So heisst jedes normale Mitglied der Armee.

Gefreiter

Dieser Grad wird bei speziellen Ereignissen verliehen.

Korporal

Ein Unteroffizier der Armee.

Feldweibel

Ein höherer Unteroffizier

Leutnant

Der niedrigste Grad der Offiziere. Ausgebildete Ärzte sind normalerweise bereits Leutnant.

Hauptmann

Ein Offizier

Oberst

Der höchste Rang der Schweizer Armee.

5) CHARAKTERERSCHAFFUNG

a) Schritt 1: Das Charaktersheet

Deinen Charakter erschaffst du in zwei Schritten. Als erstes suchst du dir aus unserer Liste einen Charakter aus, den du gerne spielen möchtest und trägst dich dafür ein. Unsere Beschreibung kannst du, musst du aber nicht genau so umsetzen, wie wir es vorschlagen. Sprich: Wenn da steht, dass dein Charakter schüchtern ist, du aber lieber ein Grossmaul spielen möchtest, ist das völlig in Ordnung. Was du beibehalten musst ist der Name und Beruf sowie den militärischen Rang.

Um deinen Charakter noch spannender zu gestalten, suche dir ein paar Adjektive aus, die ihn beschreiben. Ist er eher loyal, fleissig und gehorsam? Oder möchtest du lieber jemanden spielen, der faul und unkonzentriert ist? Es liegt an dir!

Du kannst dich bei der Charaktererschaffung von allerlei Geschichten inspirieren lassen. Besonders witzig ist es, wenn dein Charakter einen Nicknamen hat. Bei M*A*S*H gibt es auch Hawkeye, Hot Lips, etc.

In deinem Charaktersheet findest du ausserdem Ideen für Beziehungen mit anderen Charakteren. Beziehungen sind besonders wichtig, damit das Charakterspiel spannend wird. Setze dich also in unserer Facebookgruppe, im Discord oder per Mail in Kontakt mit anderen Spielern.

Die Charaktersheets sind obligatorisch.

b) Schritt 2: Rabbit Holes

Nachdem die Charaktere vergeben wurden, senden wir euch ein Google Sheet mit Auswahl von Rabbit Holes zu. Das sind Plotstränge, für die du dich eintragen kannst. Sie enthalten jeweils nur eine grobe Beschreibung des Plots, um nicht zu viel zu verraten. Einige der Rabbit Holes greifen weniger in deinen Charakter ein und einige mehr. Wenn du dir unsicher bist, frag bei der Orga nach, wofür du dich eintragen sollst.

Die Rabbit Holes sind freiwillig.

Dieses System durfte ich von Larson Kaspar der Waldritter-Orga übernehmen. Ich bedanke mich an dieser Stelle ganz herzlich für seine Arbeit.

6) AUSRÜSTUNG

Du erhältst ein Hemd und eine Hose in armeegrün. Dies ist deine «Arbeitskleidung» vor Ort. Am Ende des Spiels gibst du die Kleidung wieder zurück. Es besteht die Möglichkeit, das Outfit zu einem Selbstkostenpreis zu erwerben.

Wir haben eine Auswahl an Standard-Grössen (S bis XXL). Solltest du eine sehr spezielle Grösse benötigen, lohnt es sich eine eigene Hose in armeegrün und braun mitzubringen , damit du sicher etwas hast, was genau passt.

Ausserdem erhältst du ein T-Shirt der TFOR. Dieses darfst du behalten.

Damit wir uns alle erkennen und uns die Namen merken können, erhältst du ein Namensschild.

Für weitere Ausrüstung musst du selbst sorgen. Du brauchst ausser deinen normalen Gebrauchsgegenständen:

- Passende, feste Schuhe
- Freizeitkleidung im 90er-Jahre-Stil für deinen Charakter (Stichwort: Welcome-Party).
- Einen Schlafsack (Bettbezug und Kissen mit Anzug wird zur Verfügung gestellt).

7) SPIELMECHANIKEN

Hier findest du eine Liste unserer Spielmechaniken. Grundsätzlich spielen wir nach dem **DKWDDK-Prinzip** («Du kannst, was du darstellen kannst»). Wir benutzen auch die **Opferregel.** Das bedeutet, du entscheidest, wie du eine Aktion ausspielst. Erwarte also eine Reaktion, wenn du etwas tust, aber keine *bestimmte* Reaktion. Derjenige, der angespielt wird, entscheidet, wie etwas auf ihn wirkt. Wenn du also zum Beispiel jemanden schlägst, kann es sein, dass der zu Boden geht und ohnmächtig wird oder aber dass er zurückweicht, böse lächelt und zurückschlägt.

Korporal Röschti

Wenn du im Spiel dazu angehalten wirst, etwas zu machen, was du nicht OT tun willst, kannst du sagen: «Ich werde es Korporal Röschti sagen.» Damit sagst du deinem Gegenüber, dass du den Auftrag OT nicht durchführen wirst, ohne das Spiel zu unterbrechen.

Du kannst das Codewort auch benutzen, wenn du z.B. verschlafen hast und zu spät zum Unterricht kommst, aber nicht ausspielen möchtest, dass du dafür Ärger bekommst. Dann sagst du: «Ich war noch bei Korporal Röschti». Damit lässt dein Gegenüber das Problem fallen und spielt weiter.

Situationen Eskalieren oder Deeskalieren: «Löwen und Pinguine»

Ist dir eine Spielsituation zu intensiv, lasse das Codewort «Pinguin» in die Konversation einfliessen. Damit weiss dein Gegenüber, dass es dir lieber wäre, die Szene weniger intensiv zu spielen und geht auf deinen Wunsch ein.

Wenn du deine Szene gerne mehr eskalieren lassen möchtest, sage «Löwe». Z.B. «Dein Gejammer klingt wie Löwengebrüll». Damit signalisierst du deinem Gegenüber, dass es für dich okay wäre, die Situation intensiver zu spielen. Dein Gegenüber kann, muss aber nicht darauf eingehen.

Opt-in

Versuche, wenn immer möglich, Situationen «Opt-in» zu gestalten. Das bedeutet, dein Gegenüber kann selber entscheiden, ob es darauf eingehen möchte oder nicht.

Beispiel: Wenn du dich mit jemandem streitest, sage: «Wenn du noch einmal so etwas sagst, dann werde ich dir eine verpassen!» So kann dein Spielpartner selber entscheiden, ob er eine Schlägerei ausspielen möchte oder nicht, indem er noch eine Beleidigung ausspricht oder eben nicht.

Übrigens: Die Zimmer sind auch Opt-in. Gerne könnt ihr euer Zimmer bespielen, analog in M*A*S*H mit dem «Sumpf». Macht das in eurer Zimmergruppe ab. Somit gehst du auch nur IT in andere Zimmer, wenn dich der Zimmerinhaber dazu auffordert. Damit weisst du, dass das okay ist.

Infight

Generell: Halte einen Infight eher kurz. Wenn du dich gerne mit jemandem prügeln möchtest, schlag dir gut sichtbar auf die Brust. Tut dein Gegenüber dies auch, weisst du, dass es für euch beide okay ist, in den Infight zu gehen.

Ok?

Wenn du dir nicht sicher bist, ob eine Spielsituation für dein Gegenüber okay ist (weil ihr sie z.B. nicht abgesprochen habt), dann mache OK-Zeichen:

Gibt dein Gegenüber dir einen Daumen hoch, kannst du weiterspielen. Zeigt der Daumen halb oder gar ganz nach unten, unterbrecht die Szene und sprecht euch ab.

8) Ablauf des Spiels

Freitag

19.00-20.00 Uhr: Workshop

20.00-20.30 Uhr: Essen (Out-Time), letzte Absprachen, Fragen klären

20.30: Beginn IT: Ansprache des Hauptmanns

Danach: Welcome-Party für die Neuankömmlinge

Samstag

08.30-09.30 Uhr: Frühstück (IT)

09.30: Morgenappell

10.00-12.00: Unterricht bei den Ausbildnern

12.00-13.00: Mittagessen

13.00-18.30: Unterricht, Nachmittagsaktivitäten, Plot

18.30-19.30: Abendessen

19.30-22.00: Abendliches Spiel

22.00: Abschluss, Out-Game-Party

Sonntag

09.00-10.00: Frühstück

10.00-11.00: Debriefing

Ab 11.00: Packen, aufräumen und Abreise

9) OUT-TIME-INFORMATIONEN

Wir spielen im Gruppenhaus «Mark und Bein» in Weggis.

Es gibt 2er- bis 6er-Zimmer, alle mit Lavabo.

Du musst einen Schlafsack mitbringen, angezogenes Kissen und Matratzenbezug wird gestellt.

Wir spielen drinnen und ums Haus herum.

Parkplätze sind vorhanden. Je weniger Autos oben stehen, desto praktischer ist es jedoch für das Spiel. Wenn ihr euch zusammenschliessen möchtet und einige Autos im Dorf bleiben, so kommt das der Orga entgegen.

Die Anfahrt über die Rigistrasse ist eine einspurige Bergstrasse. Wer es lieber etwas breiter mag, fährt das Haus über die Riedsortstrasse an.

Der ÖV fährt bis nach Weggis. Von dort aus werden wir versuchen, uns zusammenzuschliessen oder euch abholen.