**Jakob (Tageszelt):**

Material: Gefängnisliste, Papier, Stifte, Spielregeln (Karte), Aufenthaltsorte (MA), (Gold), Verpflegung, Pfeife, Uhr

Aufgabe: Er führt die Gefängnisliste (Wann wurde welche Gruppe wie lang festgehalten).

eventuell vermerkt er die Gefangennahmen auf der Rückseite der Laufzettel.

Er beendet das Spiel durch lautes pfeifen.

Ersttäter werden nach **2** - ; Zweittäter nach **4** - ; und Drittäter nach **8** Minuten entlassen

Infos: Im Notfall gibt er gegen Goldstücke Informationen heraus, wo man MA oder Tüten findet.

**Ägyptischer Tourist:**

Material: Stifte, Papier, ein Infoblatt / Gruppe, Passierschein / Gruppe

Aufgabe: Der Ägyptischer Tourist spielt, daß er Hunger hat. Nur wenn ihm ein Imbiß angeboten wird, gibt er das Infoblatt her. Bekommt der Ägyptische Tourist einen Reisesack bringt er die Gruppe zu dem Versteck des Passierscheins (in der Nähe). Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt er von nun an für jede Information und jeden Gegenstand ein Goldstück zusätzlich zu den Gegenständen die er sowieso will. Bietet man ihm Whyskey oder Wein an, ist er darüber so entsetzt, daß er keine Gegenstände oder Informationen mehr herausgibt. (Gruppe erst mal wegschicken; sie soll vielleicht in einer ½ Stunde noch mal vorbeikommen, wenn er sich beruhigt hat)

Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Hat der Ägyptische Tourist einen Imbiß bekommen, so sagt er, daß er für einen Reisesack alles tun würde. Er erzählt auch, daß er weiß, wo der Passierschein ist.

Bekommt er keinen Imbiß, so gibt sie keine Informationen weiter.

**Kamel:**

Material: Stifte, Papier, eine Zeitung / Gruppe, einen Imbiß / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Halsband tauscht das Kamel eine Zeitung ein.

Gegen Zucker tauscht er einen Imbiß ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen nimmt es die Gruppe für 2 Minuten gefangen.

Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Gegen ein Goldstück (nachdem es fragt) sagt es, daß der Pyramidenwächter einen Reisesack hat.

**Bettler:**

Material: Stifte, Papier, eine Wegbeschreibung / Gruppe, eine Flasche Wein / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Zeitung tauscht er eine Wegbeschreibung (Weg zur Pyramide) ein.

Gegen eine Büchse Tabak tauscht er eine Flasche Wein ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen zieht er sich für eine Minute zurück und sagt nichts.

Er/Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Er erzählt, daß man für die Pyramide auf jeden Fall ein Losungswort braucht.

Er erzählt, daß er eine Wegbeschreibung gefunden hat.

Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, daß der Pyramidenwächter dringend Lampe braucht, und daß der Pyramidenwächter sein Schwert vermißt.

**Pyramidenwächter:**

Material: Stifte, Papier, ein Halsband / Gruppe, einen Reisesack / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Schwert tauscht der Pyramidenwächter ein Halsband ein.

Gegen eine Lampe tauscht er einen Reisesack ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt er ein Goldstück bevor er weiter redet oder etwas eintauscht.

Er/Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Der Pyramidenwächter erzählt ,daß das Kamel ein Halsband über alles liebt.

Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, daß er glaubt, daß der Seefahrer sein Schwert gestohlen hat, und daß der Seefahrer Wein und Würfel will.

**Seefahrer:**

Material: Stifte, Papier, ein Losungswort-Ratsel / Gruppe, ein Schwert / Gruppe

Aufgabe: Gegen Würfel tauscht er ein Schwert ein.

Gegen eine Flasche Wein tauscht er ein Rätsel für das Losungswort ein.

Ansonsten verlangt er immer nach etwas zu trinken.

Er redet wirr, ist offensichtlich betrunken. Alle Aktionen gegen ihn, die ihm kein Würfel oder Wein anbieten ignoriert er. Bei Wasser reagiert er sehr entsetzt, und verlangt nach „was zu trinken, nicht zum Waschen.“

**Feinde / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Feinde laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangennehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muß die ganze Gruppe zum Gefängnis (Ausseher). Insgesamt sollten die Feinde jede Gruppe 5-20 mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe des Feindes verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Feind auch mal „entkommen“, so daß sie noch mal mit dem Schrecken davon gekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, daß die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Feinde darauf achten, daß keine Regelverstöße stattfinden.

**Feinde / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Feinde laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangennehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muß die ganze Gruppe zum Gefängnis (Ausseher). Insgesamt sollten die Feinde jede Gruppe 5-20 mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe des Feindes verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Feind auch mal „entkommen“, so daß sie noch mal mit dem Schrecken davon gekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, daß die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Feinde darauf achten, daß keine Regelverstöße stattfinden.