

Einladung zum

Rittergame 2025

24. Mai – 2. Juni 2025

28. Mai – 1. Juni 2025

Mit der Bannung Li Xi Pings kehrt endlich eine trügerische Ruhe in Baidan ein. Die Akademie der weiblichen Wissenschaften hütet weiterhin den Baum, der ihn gefangen hält, und die Stadtbewohner gehen wieder ihrem Alltag nach. Doch während die oberflächliche Ordnung wiederhergestellt scheint, kursieren in gewissen Kreisen plötzlich Aufzeichnungen des einstigen Retters. Sie deuten darauf hin, dass Li Xi Ping in Baidan nach etwas von ungeheurer Bedeutung suchte – doch wonach genau, bleibt ungewiss.

Derweil blüht das Leben im Stadtzentrum wieder auf. Neben den gewohnten Badegästen strömen nun Schatzsucher in Scharen herbei, angezogen von den geheimnisvollen Funden aus den neueröffneten Erdspalten und Ruinen. Die Hoffnung auf Reichtümer treibt sie an, doch ein besonderer Fund lässt ihre Gier vollends entflammen: Ein Grabungstrupp entdeckt ein mysteriöses Ei, dessen Schale in sonderbaren Mustern schimmert. Kaum wird das Artefakt auf dem Markt feilgeboten, ersteht es ein wohlhabender Kurgast für eine horrenden Summe.

Die Nachricht verbreitet sich wie ein Lauffeuer, und plötzlich packt die Stadt ein wilder Goldrausch. Jeder, der es sich leisten kann, macht sich auf die Suche nach weiteren solcher Eier, in der Hoffnung, durch einen einzigen Fund unermesslichen Reichtum zu erlangen. Expeditionen werden hastig organisiert, Glücksritter und Glückslose durchwühlen die Erde gleichermassen. Die Stadt verwandelt sich in einen brodelnden Hexenkessel aus Gerüchten, Handel und ungezügelterm Wagemut.

Die Biergarde hat alle Hände voll zu tun, um in dem Chaos für Ordnung zu sorgen, doch die wachsende Gier macht ihre Aufgabe beinahe unmöglich. Zugleich geraten andere, einst wichtige Dinge in Vergessenheit. Zwischen all den Schatzjägern, den zwielichtigen Händlern und den hoffnungsvollen Abenteurern, die Baidan überrennen, denkt kaum jemand daran, dass Baidan längst den Zorn des Kaisers heraufbeschworen hat.

Für alte Rittergamer*innen: Was ist 2025 neu?

Das Rittergame 2025 funktioniert fast gleich wie 2024 mit folgenden Änderungen:

- Das zweistufige Anmelde-Prozedere hat sich nicht bewährt. Für Teilnehmende gibt es nur noch eine einzige-Online-Anmeldung – die **Hauptanmeldung**:

Hauptanmeldung

- Gruppenchefs können private Gruppen hier anmelden (**Gruppenanmeldung**, wie bisher):

Gruppenanmeldung

- **Anmeldeschluss ist der 26. April 2025**

- Es gibt nicht mehr die gleichen öffentliche Gruppen. Diesmal gibt es «Handwerker» und «Schatzsucher». Siehe Dokument Gruppenbeschreibungen. Ausserdem gibt es wieder eine Gruppe «Halbspieler-Lager».

- Die Halbspielerei wurde neu konzipiert. Halbspieler zu sein bedeutet, dass man während den Quest-Blöcken und während den Szenarien im Auftrag der Spielleitung agiert. Es braucht sowohl «flexible Halbspieler», welche laufend bedarfsweise die Rollen wechseln und es braucht Halbspieler mit fixen Rollen. Fixe Rollen können in Absprache mit der Spielleitung gestaltet werden. Im Dokument «Gruppen- und Rollenbeschreibungen» findest du eine Liste an fixen Rollen, welche die Spielleitung gerne vergeben möchte. Soweit nichts wirklich Neues.

An vergangenen Rittergames war das Konzept so, dass die Halbspieler ausserhalb der Programmblöcke eine Gruppe bildeten. In den letzten paar Rittergames hatten die Halbspieler kein eigenes Gruppenlager. Sie wurden stattdessen in der Schenke einquartiert, die Schenke war ihr Aufenthaltsbereich, wo sie essen konnten. Auch am Bankett waren für die Halbspieler in der Schenke genügend Sitzplätze reserviert.

Neu kann man auch bei einer beliebigen privaten oder öffentlichen Gruppe leben und während des Spiels trotzdem als Halbspieler agieren. Hierzu gibt in der Online-Anmeldung an, dass man während den Quests und Szenarien Halbspieler sein möchte und kreuzt später an, bei welcher Gruppe man lebt.

Wer wie bisher als Halbspieler in der Schenke essen und leben möchte, meldet sich einfach in der öffentlichen Gruppe «Halbspieler-Lager» an.

- An vergangenen Rittergames musste der Gruppenchef bei privaten Gruppen angeben, ob die Gruppe selber kocht und es wurde dann davon ausgegangen, dass immer sämtliche Mitglieder der privaten Gruppe jeweils von der selber gekochten Mahlzeit essen und dass jedes Abendessen inklusive Bankett selber gekocht wird. Bzw. dass aus dieser Gruppe niemand Essen aus der zentralen Küche bezieht. Mittlerweile ist das Bedürfnis entstanden, dass manche Gruppenmitglieder ihr Essen gerne in der zentralen Küche holen möchten, währenddem gleichzeitig andere Mitglieder der gleichen Gruppe lieber selber kochen. Manche Gruppen wollten auch nicht jeden Abend selber kochen. Zum Beispiel wurde oft gewünscht, dass man am Mittwochabend nach dem Aufbau noch nicht selber kochen muss. Wir haben die Anmeldung entsprechend angepasst, dass man für jede Mahlzeit angeben kann, ob man diese von der zentralen Küche bezieht. Gruppen mit Leuten, welche am Programm teilnehmen wollen, sollen am Mittag grundsätzlich nicht selber kochen, damit sie wieder rechtzeitig für das Nachmittagsprogramm bereit sind. Für solche Gruppen ist es faktisch obligatorisch, am Mittag das Menü von der zentralen Küche zu beziehen.
- Fox hat versucht, die Online-Anmeldungen so weit möglich zu vereinfachen. Das OK dankt vielmals für die Unterstützung!

- 2024 haben wir ein bisschen übertrieben. Dieses Jahr wird es voraussichtlich nur am Samstag Live-Musik geben.
- Wir bauen ein bisschen weniger als 2024 und erleben dafür mehr Szenarien im Wald.
- Eigentlich keine Neuerung, aber das haben bislang viele falsch verstanden: Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen den Teilnahme-Kategorien «Gäste» und «Bankettbesucher»! Gäste müssen von jemandem eingeladen werden, der am Rittergame dabei ist. Wer Gäste einlädt, sorgt dafür, dass diese die Lagerregeln kennen und einhalten. Demgegenüber können sich Bankettbesucher selbständig anmelden.
- Falls du Gäste einladen oder Kinder mitnehmen willst, lese bitte das Einladungs-Dokument. Es gab ein paar Anpassungen.

Möglichkeiten für die Teilnahme am Rittergame 2025

Wo findest du die Infos, welche für dich relevant sind?

Es gibt zahlreiche verschiedene Möglichkeiten, wie du am Rittergame 2025 mitmachen kannst. Entsprechend umfangreich sind die Infos. Wir haben die Infos in mehrere Dokumente aufgeteilt (siehe links im Einladungs-Email). Das vorliegende Einladungs-Dokument zeigt dir, welche Dokumente für dich relevant sind. Ausserdem zeigt es dir, welche Kapitel im vorliegenden Dokument «Einladung» für dich relevant sind.

Die Anmeldung erfolgt über ein Online-Anmeldeformular. Es gibt drei spezifische Formulare.

- **Formular «Hauptanmeldung»:** Anmeldeformular für Leute, welche mehrere Tage, selbständig am Rittergame dabei sind. Als Spieler*in füllst du dieses Formular aus. Ebenso als Lagerbewohner*in, Teilzeit-Spieler*in, minderjährige Spieler*in oder als OK-Mitglied.

Bedingungen:

- Du bist erwachsen und du bist mehrere Tage am Rittergame dabei.
- Oder du bist zwischen 16 und 18 Jahren alt und nimmst ohne erwachsene Begleitung am Rittergame teil. → siehe Kapitel [«Infos zur Anmeldung»](#)

Hauptanmeldung

- **Formular «Gästeanmeldung»:** Anmeldeformular für Bankettbesucher*innen (Samstagabend), Gäste (Anwesenheit während maximal 2 Mahlzeiten) und für Kinder und Jugendliche, welche zusammen mit Erwachsenen am Rittergame dabei sind.

Bedingungen:

- Erwachsene Bankettbesucher*innen können sich selber anmelden. Für Bankettbesucher gibt es ein spezifisches Einladungsschreiben, welches nur jene Infos enthält, welche für einen Bankett-Besuch benötigt werden.
→ Siehe [Dokument «Rittergame Einladung Kurzform Bankettbesucher»](#).
- Gäste dürfen sich nicht selber anmelden. Sie müssen durch ihren Gastgeber angemeldet werden. Gastgeber können nur jene Personen sein, welche sich mit Formular 1 angemeldet haben. Der Lagerbeitrag für Gäste wird dem jeweiligen Gastgeber in Rechnung gestellt.
- Kinder und Jugendliche werden grundsätzlich durch ihre erwachsene Begleitperson angemeldet. Normalerweise handelt es sich dabei um eine Person, welche sich mit Formular 1 angemeldet hat. Es ist aber auch möglich als Bankett*besucher Kinder mitzunehmen. In diesem Fall können die Kinder durch die Bankett*besucherinnen angemeldet werden. Im Spezialfall, dass Gäste auch Kinder mitbringen, melden die Gastgeber auch die Kinder der Gäste an.

Gästeanmeldung

- **Formular «Gruppenanmeldung»:** Formular zum Eröffnen von privaten Gruppen (durch Gruppenchefs)

Siehe Kapitel «Private Gruppen» im vorliegenden Dokument.

Gruppenanmeldung

WICHTIG: Für alle Personen, welche am Rittergame mitwirken sind folgende Dokumente verbindlich:

- [Das vorliegende Dokument](#), [Kapitel Datum, Zeit, Programm, Teilnahmebedingungen / Teilnahme am Spiel, Ämtli, ...](#)
- [Dokument «Lagerregeln»](#)

Im **Online-Anmeldeformular «Hauptanmeldung»** musst du folgende Fragen beantworten:

- **Wann bist du am Rittergame anwesend?**
 - Wann reist du an? Wann wieder ab? Bist du zwischenzeitlich weg?
 - Wann hilfst du beim Aufbau mit? Hilfst du beim Abbau mit?
 - ➔ Dies wirkt sich auf deinen Lagerbeitrag aus. Siehe **Kapitel «Aufbau und Abbau des Lagers»** im vorliegenden Dokument.

- **Wo lebst du während des Rittergames?**
 - Wo nimmst du deine Mahlzeiten ein?

Du wählst die Gruppe, bei der du deine Mahlzeiten einnimmst. Bzw. du wählst das Gruppen-Lager, in welchem für dich ein Sitzplatz an einem Tisch eingeplant wird. Am Bankett wirst du auch bei dieser Gruppe sitzen.

Normalfall: Für die meisten Leute ist das die gleiche Gruppe, für welche sie auch in den Quests und Szenarien antreten. Neu ist es aber möglich, in einem beliebigen Gruppenlager zu leben und dennoch während den Quests und Szenarien die Spielleitung als Halbspieler*innen zu unterstützen. Auch Helfer*innen können in einem beliebigen Gruppenlager leben.
 - Wo wirst du schlafen?
 - ➔ Siehe **Kapitel «Aufbau und Abbau des Lagers»**
 - ➔ Falls du bei einer privaten Gruppe schlafen willst: **Kapitel «Private Gruppen»**
 - ➔ Falls du in einer öffentlichen Gruppe schlafen willst: **Kapitel «Gruppeneinteilung und Gruppenlager»**

- **Was isst du am Rittergame?**
 - ➔ Siehe **Kapitel «Verpflegung»** in diesem Dokument

- **Was tust du während den Quests und Szenarien?**
 - Willst du in den Quests und Szenarien mitspielen?
 - Erfüllst du die **Teilnahme-Bedingungen**?
 - ➔ **Teilnahmebedingungen / Teilnahme am Spiel**

Bist du unter 16 Jahre alt, kannst du dich nicht selber anmelden. Deine erwachsene Begleitung muss dich mit Anmeldeformular 2 anmelden.

➔ **Dokument Rollenspielregeln** ist somit für dich relevant.
 - Hast du ausserdem vor an den Kämpfen teilzunehmen?
 - ➔ **Dokument Kampfregeln** ist somit für dich relevant.

Du musst am Regel-Erklärblock am Donnerstagmorgen dabei sein.
 - ➔ **Dokument Waffenregeln** ist somit für dich relevant.
 - Hast du vor als Spieler*in mitzumachen und versuchen, deiner Gruppe zum Sieg zu verhelfen?
 - ➔ **Kapitel «Gruppeneinteilung und Gruppenlager»**
 - ➔ **Dokument Gruppen- und Rollenbeschreibungen**. Für dich kommen nur die Gruppen «Konglomerat der Schatzsuchenden» und «Handwerker Gilde» in Frage.

- Hast du vor, die Spielleitung zu unterstützen, indem du in deren Auftrag eine fixe Rolle oder wechselnde Rollen spielst und damit die Story vorantreibst?

→ Kapitel «Halbspieler-Konzept»

→ Siehe ausserdem «Rollenbeschreibungen» im [Dokument Gruppen- und Rollenbeschreibungen](#).

ACHTUNG NEU: Bitte beachte, dass du neu die Spielleitung auch dann als Halbspieler*in unterstützen kannst, wenn du in einer privaten Gruppe lebst oder einer anderen der beiden anderen öffentlichen Gruppen als im «Halbspieler-Lager».

- Spielst du gar nicht mit?
→ Kapitel Lagerbewohner*innen
- Nimmst du für das OK wichtige Aufgaben wahr und kannst deshalb nicht mitspielen?
→ Du giltst als Vollzeit-Helfer*in und bist vom Lagerbeitrag befreit.

- **Diverse administrative und logistische Details**

- Brauchst du einen Parkplatz? → Siehe Kapitel «Ort und Anreise»
- Brauchst du einen Materialtransport ab dem Bahnhof Grafenried? → Siehe Kapitel «Ort und Anreise»
- Notfallblatt → Kapitel «Notfallblatt» und [Dokument Notfallblatt](#)
- Lagerbeitrag → Kapitel «Lagerbeitrag»
- Allgemeine Bedingungen → Kapitel «Anmeldung»
- Beachte auch die diversen Infos in diesem Dokument: Materialmiete, Vereinsbeitritt, ...

Datum, Zeit, Programm

Datum	Programm	Kommentar	Zeit und Ort
Samstag, 24. Mai 2025	Aufbau	Alle Teilnehmenden müssen an einem Tag beim Aufbau mithelfen. Man kann wählen an welchem Tag. Wer nicht helfen kann, zahlt einen Aufpreis.	9:00 Pfadiheim Jegenstorf
Sonntag, 25. Mai 2025	Aufbau		9:00 Pfadiheim Jegenstorf
Montag, 26. Mai 2025	Aufbau		9:00 Lagergelände
Dienstag, 27. Mai 2025	Aufbau		9:00 Lagergelände
Mittwoch, 28. Mai 2025	Aufbau		9:00 Lagergelände
	Intro	Auftakt in die Story und gemütlicher Abend	Ca. 18:00 Lagergelände
Donnerstag, 29. Mai 2025 Auffahrt	Regelblock	Kampffregeln, Schützentest, Waffencheck, Rollenspielregeln Obligatorisch für alle, die an Quests und Szenarien mitspielen wollen!	9:00 Beginn des obligatorischen Regelblocks
		Quests und Szenarien	
Freitag, 30. Mai 2025		Quests und Szenarien	
Samstag, 31. Mai 2025	Programm Rittergame 2025	Quests und Szenarien Abends Bankett mit Darbietungen der Teilnehmenden und musikalischer Unterhaltung von Leuten aus der Band VARDA	
Sonntag, 1. Juni 2025	Abbau	Für alle obligatorisch. Dispens nur aus wichtigen Gründen und gegen Aufpreis.	9:00 bis 17:00 17:00 offizielles Ende
Montag, 2. Mai 2025	Reserve für Abbau	(nur im Notfall)	Wird bei Bedarf festgelegt.

Aufbau und Abbau des Lagers

Pflicht zur Mitarbeit

Wir sind darauf angewiesen, dass alle Teilnehmenden beim Auf- und Abbau mithelfen. Erfahrungsgemäss kommt es insbesondere beim Abbau darauf an, dass möglichst viele Leute mitanpacken. Daher gilt:

- Teilnehmende ab 14 Jahren müssen grundsätzlich einen Tag beim Aufbauen und einen Tag beim Abbauen mithelfen. Der Abbau findet zwangsläufig am Sonntag, 1. Juni 2025 statt. Beim Aufbau hat man die Möglichkeit zu wählen, an welchem Tag zwischen dem Samstag, 24. Mai und dem Mittwoch, 28. Mai man seiner Pflicht nachkommen will. Wir rechnen damit, dass man pro Auf- bzw. Abbautag 6 Stunden für die Allgemeinheit mitarbeiten muss. In der übrigen Zeit kann man sich um das eigene Gruppenlager oder das private Schlafzelt kümmern. Leute in den öffentlichen Gruppen müssen etwas mehr als 6 Stunden pro Tag beim Auf- und Abbau mithelfen, weil deren Gruppenlager im Rahmen des allgemeinen Aufbaus aufgebaut wird.
- Es besteht die Möglichkeit, ab Samstagabend 24. Mai auf dem Platz zu übernachten. Wir gehen davon aus, dass man erst auf dem Platz übernachtet, wenn man zuvor beim Aufbau mitgeholfen hat. Ausserdem erwarten wir, dass all jene Leute, welche sich auf dem Platz aufhalten, im oben beschriebenen Umfang mithelfen. Abweichende Regelungen sind in begründeten Fällen möglich, müssen aber mit dem OK abgesprochen werden. Z.B. ist es denkbar, dass man mehr Zeit am eigenen Gruppenlager bauen darf, wenn man mehrere Tage beim Aufbau mithilft.
- Wer beim Auf- oder Abbau nicht im vollen Umfang mithelfen kann, muss dies begründen und einen Aufpreis bezahlen.

Ämtli

Alle Teilnehmenden sind verpflichtet während des Lagers ein Ämtli zu übernehmen (Allgemeines Abwaschwasser liefern, Abwaschen in der zentralen Küche, Beleuchtung, Fötzele, Wasser für Handwaschstelle auffüllen, ...). Die Ämtli werden vor Ort an die Gruppen verteilt. Einzelne Personen, werden von der Ämtlipflicht befreit, sofern sie für das OK anderweitige Aufgaben übernehmen.

Teilnahmebedingungen / Teilnahme am Spiel

Das Spiel besteht aus Quests und aus Kampfszenarien. Daneben findet das Lagerleben statt (Essen, Übernachten, gemütliches Beisammensein, Baden, ...). Es gelten folgende Teilnahmebedingungen:

Alter	Quest-Zeiten	Kämpfe während Quest-Zeiten	Kampfszenarien	Lagerleben, Bankett
Erwachsene Spieler*in (angemeldet fürs Spiel)	Ja. Falls Rollenspielregelblock besucht und Rollenspielregeln verstanden.	Ja. Falls Kampfregelblock besucht und Kampfregeln verstanden.		Ja. Lagerregeln beachten.
16-18 Jahre ohne erwachsene Begleitung	wie erwachsene Spieler*in Für unbegleitete, selbständige Teilnahme ist das schriftliche Einverständnis der Eltern erforderlich.			
14-16 Jahre	Nur in Begleitung einer erwachsenen Spieler*in.			Ja. Unter altersgerechter Aufsicht einer erwachsenen Begleitung, welche am Rittergame teilnimmt.
0-14 Jahre	Dabei sein/ Zuschauen in Begleitung einer erwachsenen Spieler*in / Lagerbewohner*in möglich.	Teilnahme verboten.	Teilnahme verboten. Zuschauen an definierten Orten	
Bankettbesucher*in	Teilnahme nicht möglich.		Zuschauen an definierten Orten	Ja. Selbständig.
Gast				Ja. Betreuung durch Gastgeber*in

Lagerbewohner*innen

Es ist möglich, am Rittergame dabei zu sein, ohne am Spiel teilzunehmen und ohne vom OK als Vollzeit-Helfer*in eingespannt zu sein. Lagerbewohner*innen wissen im Voraus, dass sie am Programm (Quests und Szenarien) nicht mitmachen werden. Sie passen auf Kinder auf, kochen für eine Gruppe und geniessen das Lagerleben. Lagerbewohner*innen verpflichten sich, das Programm/Spiel nicht zu stören und zum stimmungsvollen Ambiente beizutragen.

Halbspieler-Konzept

In der Online-Anmeldung wirst du gefragt, was du während der Quests- und Szenarien tust. Hier kannst du ankreuzen, dass du die Spielleitung als Halbspieler unterstützen willst. Während den Quest-Blöcken und während den Szenarien agierst du im Auftrag der Spielleitung. Es braucht «flexible Halbspieler», und es braucht Halbspieler mit fixen Rollen.

- Flexible Halbspieler wechseln laufend bedarfsweise die Rollen. Im Spielleitungszelt haben wir zahlreiche Verkleidungen bereit, welche es erlauben rasch in andere Rollen zu schlüpfen.
- Als Halbspieler mit einer fixen Rolle, spielst du während den Quest- und Szenarien immer wieder die gleiche Rolle. Fixe Rollen sind fundierter ausgearbeitet und können in Absprache mit der Spielleitung gestaltet werden. Im Dokument «Gruppen- und Rollenbeschreibungen» findest du eine Liste an fixen Rollen, welche die Spielleitung gerne vergeben möchte.

Dein Einsatz als Halbspieler ist unabhängig davon, in welcher Gruppe du dich anmeldest. Es ist beispielsweise möglich, sich in einer privaten Gruppe anzumelden und entsprechend in diesem privaten Gruppenlager zu leben, zu essen und zu schlafen. Aber während der Quests und der Szenarien steht man der Spielleitung zur Verfügung. Es versteht sich von selbst, dass man den Gruppenmitgliedern Spielleitungs-interne Geheimnisse nicht verrät. Jeweils vor Beginn der Quest- und Szenarienblöcke melden sich alle flexiblen Halbspieler im Zelt der Spielleitung.

In der «Gruppe Halbspieler-Lager» können sich nur Leute anmelden, welche als Halbspieler mitwirken wollen (sowohl mit fixer Rolle als auf mit flexiblen Rollen). Die «Gruppe Halbspieler-Lager» wird über kein eigenes Gruppen-Lager verfügen. Stattdessen sind für sie genügend Sitzplätze in der Schenke eingeplant. Dort können sie essen und sich in der Freizeit aufhalten. Im Schenken-Zelt kann kein persönliches Material gelagert werden. Persönliches Material muss grundsätzlich im privaten Schlafzelt gelagert werden. Für Halbspieler steht ausserdem im Spielleitungszelt eine kleine Ablagefläche für persönliches Material zur Verfügung.

Gruppeneinteilung und Gruppenlager

Wir unterscheiden zwischen öffentlichen und privaten Gruppen.

Private Gruppen organisieren sich im Vorfeld selber. Sie bestimmen einen Gruppenchef, welcher die Gruppenanmeldung ausfüllt. Danach können sich die Gruppenmitglieder anmelden und die vom Gruppenchef registrierte Gruppe auswählen. Hierzu benötigen sie das Lösungswort des Gruppenchefs. Die privaten Gruppen organisieren selbständig ein Gruppenlager und bringen das erforderliche Material mit. Jede Gruppe benötigt ein kleines Aufenthaltszelt, in dem gegessen werden kann. Dieses sollte so eingerichtet sein, dass es sich auch fürs Rollenspiel eignet. Private Gruppen wählen nach eigenem Gutdünken ein Gruppenthema, welches in die Geschichte des Rittergames 2025 passt und sorgen dafür, dass das Gruppenlager zum gewählten Thema passt.: Z.B. Bader, Tagelöhner, Kurgäste, Barbieri, Sänger, Spielleute, Gaukler, Handwerker, Marktfahrer, Händler, Tellerwäscher, Herbergenbesitzer, Apotheker, Spielhöhlenbetreiber, Rausschmeisser, Mietkarrenverleiher, Geldwechsler, Lumpensammler, Spiessbürger, Kanalarbeiter, Holzfäller, Totengräber und dergleichen.

Öffentliche Gruppen stehen allen offen. Es gibt drei öffentliche Gruppen. Für die öffentlichen Gruppen organisiert das OK sämtliches benötigtes Material für das Gruppentzelt sowie den Auf- und Abbau. Schlafzelte werden nicht vom OK organisiert. Wer in einem eigenen Zelt übernachten will, muss dieses selber mitbringen. Die Schlafzelte dürfen nur an den vom Organisationskomitee zugewiesenen Stellen aufgestellt werden. Wer sich in einer der drei vom OK organisierten Gruppen angemeldet hat, darf im Gruppentzelt der eigenen Gruppe übernachten. Es handelt sich um grosse Zelte ohne Boden. In diesen Zelten muss das Gepäck während des Tages im Rucksack verstaut werden und die Gepäckstücke müssen im Gepäckbereich deponiert werden, damit die Zelte für das Rollenspiel zur Verfügung stehen.

Öffentliche Gruppen

Folgende öffentliche Gruppen stehen zur Auswahl

- Gruppe «Konglomerat der Schatzsucher»
- Gruppe «Handwerkergilde»
- Halbspieler-Lager → siehe Erläuterung oben im Kapitel «Halbspieler-Konzept»

Siehe Dokument «Gruppen- und Rollenbeschreibungen»

Private Gruppen

Wer will, darf sich in einer privaten Gruppe organisieren. Hierzu muss der Gruppenchef oder die Gruppenchefin die Gruppenanmeldung ausfüllen. Danach können sich die Gruppenmitglieder ganz normal anmelden, müssen aber bei der Gruppeneinteilung das Gruppen-Losungswort angeben. So ist sichergestellt, dass sich nur jene Personen in dieser Gruppe anmelden, welche dies mit dem jeweiligen Gruppenchef abgesprochen haben.

Private Gruppen müssen das Material für Ihr Gruppenlager selber mitbringen. Der Gruppenchef muss dem Baumeister-Team vorgängig eine Skizze des Gruppenlagers abgeben, damit dieses in den Lagerbauplan integriert und der entsprechende Baubereich auf dem Feld abgesteckt und reserviert werden kann.

Ein privates Gruppenlager muss im Minimum über ein der Gruppengrösse entsprechendes Aufenthaltszelt (z.B. Tarp) verfügen, in welchem die Gruppe essen kann. Dieses kann nach eigenem Geschmack um weitere Einrichtungen wie Kochgelegenheit, Esstisch, Waffengestell, Schlafzelte usw. ergänzt werden. Pro Gruppenlager sollte eine kleine Abfallsammelstelle eingerichtet werden. Bei der Gestaltung des Gruppenlagers muss auf möglichst schönes "authentisches" Fantasy Ambiente geachtet werden: Möglichst authentische Zelte, kein sichtbarer Kunststoff, kein elektrisches Licht ausserhalb der Zelte.

Ambiente-taugliche Schlafzelte können ins Gruppenlager integriert werden. Grundsätzlich sollen die „schönen“ Zelte angrenzend an den zentralen Platz aufgestellt werden, etwas weniger „schöne“ Zelte in der zweiten Reihe. Schlafzelte, welche den Ambiente-Anforderungen gar nicht genügen, wird ein Platz abseits zugewiesen. Es ist in jedem Fall eine Absprache mit dem OK erforderlich.

Ein paar Beispiele zur Ambiente-Tauglichkeit:

Sehr gut!	erlaubt	Keinesfalls!
Sachsenzelt Wikingerzelt Einmastzelt	Spatz-Zelt in der zweiten Reihe PVC-Zelt, falls gut verkleidet	Igluzelt Plastik-Pavillons
Holztisch Sitztruhe	Festbankgarnitur	Plastik-Campingtisch Camping-Klappstuhl
Mittelalter-Zelttücher/Tarps	Einfarbige Blachen	Blachen mit Tarnmuster Kunststoffplanen

Leistungen des OK für private Gruppen

Das OK organisiert für die privaten Gruppen folgende Dinge:

- Kühlschränke mit Platz für jene Gruppen, die am Abend selber kochen. Die Kühlschränke stehen voraussichtlich im Logistik-Zelt.
- Brennholz: Ein Grundstock an Brennholz wird zur Verfügung gestellt. Für Gruppen, welche selber kochen wird dieser etwas grösser sein als für jene Gruppen, welche sich von der zentralen Küche verpflegen lassen.

Gruppenchefs

- Gruppenchefs bzw. Gruppenchefinnen müssen zwingend über 18 Jahre alt sein. Es ist von Vorteil, wenn sie bereits an früheren Rittergames dabei waren.
- Die Gruppenchefs eröffnen in der Online-Gruppenanmeldung eine Gruppe und bestimmen, welche Leute in der Gruppe sein dürfen. Dies geschieht anhand eines Lösungsworts. Der Gruppenchef bzw. die Gruppenchefin legt bei der Gruppenanmeldung das Lösungswort fest. Die Gruppenmitglieder müssen bei der Online-Anmeldung bei der Auswahl der Gruppe das Lösungswort eintragen. Anhand des Lösungsworts kann das OK erkennen, ob die Mitgliedschaft in der Gruppe mit dem Gruppenchef abgesprochen worden ist.
- Wer eine neue Gruppe gründen will, erstellt zuerst mit der Gruppenanmeldung eine Gruppe und meldet sich nachher wie ein normaler Teilnehmer über die Online-Anmeldung in dieser Gruppe an.
- Der Gruppenchef bzw. die Gruppenchefin sorgt dafür, dass sich für alle Minderjährigen in der Gruppe ein volljähriges Gruppenmitglied verantwortlich fühlt.
- Die Gruppenchefin bzw. der Gruppenchef ist Ansprechpartner für das OK. Er stellt sicher, dass die Gruppe die Vorgaben einhält und ist somit logistisch-administrativer Chef. Im Rollenspiel bzw. bei der rollenspielerischen Darstellung der Gruppe muss der Gruppenchef aber nicht zwingend auch der Chef sein.
- Am Rittergame 2025 gibt es keine regelmässigen Momente bei denen sich alle Mitwirkenden versammeln (wie zwischen 2012 und 2018 jeweils nach den Mahlzeiten). Falls das OK alle Teilnehmenden über wichtige Dinge informieren muss, informiert es die Gruppenchefs. Die Gruppenchefs müssen diese Informationen an die eigenen Gruppenmitglieder weitergeben.
- Die Ämtli werden gruppenweise vergeben. Der Gruppenchef sorgt dafür, dass seine Gruppe das Ämtli zuverlässig ausführt.
- Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer gibt bei seiner Anmeldung individuell an, wann sie oder er von der zentralen Küche verpflegt werden möchte. Falls eine Gruppe (teilweise) selber kochen will, sorgt der Gruppenchef für die nötige Absprache innerhalb der Gruppe, damit alle wissen, welche Mahlzeiten sie in ihrer persönlichen Anmeldung von der zentralen Küche bestellen müssen.
- Der Gruppenchef stellt den Auf- und Abbau des Gruppenlagers sicher. Er hält Kontakt mit den Baumeistern und reicht bis zum Anmeldeschluss eine Skizze des Gruppenlagers ein, damit der benötigte Platz abgesteckt und für die Gruppe reserviert werden kann:

Gezzi / Jonas Räber
079 784 71 95
raeber.jonas@gmail.com

- Der Gruppenchef stellt sicher, dass die Gruppe über genügend Leute verfügt, damit das Gruppenlager am Sonntag, 1. Juni 2025 fristgerecht abgebaut werden kann und dass die Gruppe trotzdem im vollen Umfang beim allgemeinen Abbau mithilft. Bei der Planung der Grösse des Gruppenlagers muss dieser Umstand unbedingt berücksichtigt werden.

Verpflegung

Zentrale Lagerküche

In der Online-Anmeldung gibst du an, welche Mahlzeiten du von der zentralen Küche beziehen willst. Du darfst dich gerne, ganz bequem, vollumfänglich von unserer Lagerküche verpflegen lassen. Das Küchenteam wird, wie von früheren Rittergames gewohnt, Eintöpfe zubereiten, jeweils auch in einer vegetarischen und einer veganen Variante. Das Essen muss von den Gruppen in der Schenke abgeholt werden. Gegessen wird im Gruppenlager. Die öffentliche Gruppe «Halbspieler-Lager» hat kein eigenes Gruppenlager; für sie stehen in der Schenke genügend Sitzplätze zur Verfügung. Die Gruppen können das Essen entweder mit einem gruppeneigenen Topf oder direkt mit den Schüsseln der einzelnen Gruppenmitglieder abholen. Die Gruppen müssen sich hierzu selber organisieren.

Selber Kochen

Private Gruppen können einzelne oder gar alle Mahlzeiten selber zubereiten.

ACHTUNG VORBEHALT: Die Kocherei braucht viel Zeit und steht in Konkurrenz zum Programm (Quests und Szenarien). Beim Mittagessen ist dies problematisch. Man müsste dann das Programm früher verlassen, um kochen zu gehen und nach dem Essen schafft man es nicht rechtzeitig bereit zu sein, weil man noch am Abwaschen ist, das Kochen länger gedauert hat als gedacht und so weiter. Wir werden mit dem Programm nicht warten, bis auch die letzte Gruppe wieder bereit ist. Aus diesem Grund möchten wir, dass sich alle, die am Spiel teilnehmen wollen, am Mittag von der zentralen Küche verpflegen lassen. Damit wollen wir erreichen, dass nach den Mahlzeiten alle wieder gleichzeitig bereit sind und wir dadurch mehr Zeit fürs Rollenspiel, Quests und Szenarien haben. Für Spieler*innen-Gruppen heisst das faktisch, dass es **obligatorisch** ist, das **Mittagessen von der zentralen Küche** zu beziehen.

Am Abend steht hingegen viel mehr Zeit zur Verfügung, damit man im eigenen, privaten Gruppenlager etwas kochen kann. Voraussetzung, ist natürlich, dass das Gruppenlager entsprechend eingerichtet ist. Die Kochausrüstung und die Lebensmittel müssen selber mitgebracht werden. Gruppen, welche selber kochen, erhalten entsprechend der Gruppengrösse Külschrankfächer im Log-Zelt zugewiesen. Die Gruppenlager von den öffentlichen Gruppen verfügen über keine Kochgelegenheit, womit sie nicht für sich selber kochen können.

Fürs Morgenessen empfehlen, wir ebenfalls, sich durch die zentrale Küche verpflegen zu lassen. Private Gruppen dürfen sich am Morgen aber auch selber verpflegen. Es ist jedoch eine Frage der Fairness gegenüber den anderen Mitwirkenden, dass die Gruppe trotzdem rechtzeitig fürs Programm bereit ist.

Schenke

Die Schenke wird Most, frisch gezapftes Bier, eine schöne Auswahl an Met, eine kleine, aber feine Auswahl an Wein und diverse alkoholfreie Getränke anbieten – unter anderem auch Kaffee. Wir planen ausserdem, diverse kleine, warme und kalte Leckereien anzubieten. Getränke kann man bei jeder Mahlzeit beziehen, Naschereien gibt es meistens erst nach dem Abendessen.

Verpflegung während dem Aufbau und dem Abbau

Jeweils am ersten Tag, an dem man beim Aufbau mithilft, muss man zum Mittagessen einen Lunch für sich selbst mitbringen. Später organisieren wir uns gemeinschaftlich unter all jenen, die beim Aufbau helfen. Die zentrale Küche übernimmt die Verpflegung offiziell erst ab Mittwochabend.

Vegetarisches Menü / veganes Menü

Von der zentralen Küche werden jeweils auch ein vegetarisches und ein veganes Menü angeboten. Bitte vermerke auf der Anmeldung, welches Menü du essen willst. Weil wir nur exakt für die angemeldete Anzahl kochen, dürft ihr vor Ort nicht spontan ein anders Menü wählen.

Allergien

Personen mit Lebensmittelallergien werden gebeten, vor dem Rittergame mit der Lagerküche Kontakt aufzunehmen. Je nachdem müssen eigene Lebensmittel mitgebracht werden.

Küchenchef: **Hummu / Michael Krebs: 079 227 58 61**

Küchenchef Bankett: **Simon Moser: 079 847 08 90**

Lagerbeitrag (Kostenbeteiligung)

Dein persönlicher Lagerbeitrag wird dir vor Beginn des Anlasses in Rechnung gestellt. Falls du Gäste oder Kinder anmeldest, kommen deren Beiträge auch auf deine Rechnung.

Spieler*innen und Lagerbewohner*innen

Im Preis inbegriffen ist die Teilnahme am Spiel, die Verpflegung von Mittwochabend bis Sonntagmittag inklusive Bankett am Samstag, die Benutzung des Badehauses und Live-Musik am Samstag. Nicht inbegriffen sind die Angebote der Schenke sowie allfällige Materialmiete beim Materialverleih.

Grundbeitrag für Erwachsene	CHF 150.-
Grundbeitrag für 16- bis 18-Jährige	CHF 120.-
Grundbeitrag für 14- bis 16-Jährige	CHF 120.-
Zuschlag für Fehlen beim Aufbau	+ CHF 30.-
Zuschlag für Fehlen beim Abbau	+ CHF 80.-
Abzug, falls man mehr als 4 Mahlzeiten nicht von der zentralen Küche bezieht (ohne Bankett)	- CHF 15.-
Abzug, wenn man am Bankett nicht das Menü der zentralen Küche bezieht.	- CHF 25.-

Kinder (2 bis 14 Jahre alt)

Grundbeitrag Kind (2-14 Jahre)	CHF 60.-
Abzug, falls mehr als 4 Mahlzeiten nicht von der zentralen Küche bezieht (ohne Bankett)	- CHF 15.-
Abzug, wenn man am Bankett nicht das Menü der Menü der zentralen Küche bezieht.	- CHF 15.-

Bankettbesucher*innen

Grundbeitrag (Bankett mit Musik)	CHF 70.-
Abzug für Mithilfe beim Abbau am Sonntag	- CHF 40.-

Gäste

Grundbeitrag pro Gast	CHF 20.-
Zuschlag pro Mahlzeit durch zentrale Küche	+ CHF 5.-
Zuschlag für Anwesenheit am Samstag-Abend	+ CHF 40.-
Abzug für Mithilfe beim Abbau am Sonntag	- CHF 40.-

Ort und Anreise

Am gleichen Ort wie immer seit 2012: Unterberg bei Grafenried.



Parkplätze

Am Feldweg neben dem Lager bieten wir eine beschränkte Anzahl Parkplätze an. Wir bitten euch, möglichst Fahrgemeinschaften zu bilden. Bitte nur die markierten Parkplätze benutzen.

Bei nassem Wetter (bzw. nassem Boden) müsst ihr euch beim OK erkundigen, ob man zum Abladen von Material mit dem Auto auf das Lagergelände fahren darf. Ab Mittwochabend darf dem Ambiente zuliebe nicht mehr auf das Lagergelände gefahren werden.

Anreise per Zug. Gepäcktransporte

Für jene, welche per Zug anreisen, bieten wir folgende Gepäcktransporte an:

Datum	Zeit	Ort
Samstag, 24. Mai 2025	Nach Absprache im Rahmen des Aufbaus	Transport ab Pfadiheim Jegenstorf
Sonntag, 25. Mai 2025	Nach Absprache im Rahmen des Aufbaus	Transport ab Pfadiheim Jegenstorf
Montag, 26. Mai 2025	Nach Absprache im Rahmen des Aufbaus	Transport ab Pfadiheim Jegenstorf oder ggf. ab Grafenried
Dienstag, 27. Mai 2025	Nach Absprache im Rahmen des Aufbaus	Transport ab Pfadiheim Jegenstorf oder ggf. ab Grafenried
Mittwoch, 28. Mai 2025	Ca. 8:30	Transport ab Bahnhof Grafenried (Ankunft Zug von Bern 8:28 mit Umsteigen in Fraubrunnen, Ankunft von Solothurn 8:28)
Sonntag, 1. Juni 2025	Ca. 17:00	Transport ab Lagerplatz zum Bahnhof Grafenried.

Infos zur Anmeldung

Anmeldeschluss 26. April 2025

Link zur Online-Anmeldung: Siehe oben auf Seite 4.

Nach dem Abschicken des Formulars erhältst du ein Bestätigungs-Email. Falls es ausbleibt, schau mal im Spam-Ordner nach. Bei Fragen oder Unklarheiten oder nachträglichen Änderungen melde dich bitte unter info@rittergame.ch.

Minderjährige Teilnehmende müssen eine schriftliche Bestätigung unterschrieben von ihren Eltern (bzw. der gesetzlichen Vertretung) einsenden. Druckt dazu am besten die erste Seite des Bestätigungs-Emails aus und sendet es an:

Rittergame-Verein
c/o Nils Osterwalder
Mitteldorfstrasse 44
5722 Gränichen

Individuelle Fristverlängerung

Falls du aus gutem Grund bis zum Anmeldeschluss noch nicht sagen kannst, ob du am Rittergame teilnehmen können wirst, kannst du eine individuelle Fristverlängerung beantragen. Bitte melde dich einfach bei uns (Kontakt am Ende dieses Dokuments).

Kurzfristige Abmeldung / Rückerstattung des Lagerbeitrags

Mit der Anmeldung verpflichtest du dich, den Lagerbeitrag an den Rittergame-Verein zu überweisen. Eine Anmeldung ist verbindlich. Nach Anmeldeschluss kann höchstens die Hälfte des Lagerbeitrags rückerstattet werden. Eine Rückerstattung ist nur in Fällen von höherer Gewalt möglich (Krankheit, Unfall, Todesfall in der Familie etc.). Falls eine Rückerstattung gefordert wird, behält sich das OK vor, gegebenenfalls ein Arztzeugnis oder vergleichbare Belege zu verlangen.

Reduzierter Lagerbeitrag

Leute, denen der Lagerbeitrag zu hoch ist, können sich im Voraus bei uns melden (Kontakt am Ende dieses Dokuments). Gemeinsam können wir dann nach Lösungen suchen. Je früher man sich meldet, desto eher besteht die Chance, dass eine gute Lösung gefunden werden kann.

Verspätetes Erscheinen / verfrühte Abreise

Falls du kurzfristig erst später kommen kannst oder dich auf der Hinreise verspätest, nehme bitte möglichst rasch Kontakt mit uns auf (Kontakt am Ende dieses Dokuments).

Entscheid über Durchführung

Grundsätzlich wird das Rittergame bei jeder Witterung durchgeführt. Das Rittergame wird nur bei ausserordentlichen Wetterereignissen abgesagt (z.B. mehrwöchiger Regen im Vorfeld des Lagers, weil dann der Lagerplatz nicht zur Verfügung steht). Falls das Rittergame abgesagt werden müsste, würden wir dies spätestens drei Tage vor dem Rittergame mitteilen und ein allfälliges Ersatzprogramm bekannt geben. Findet das Rittergame nicht statt, wird der Lagerbeitrag abzüglich 15.- rückerstattet.

Lagerregeln

Wichtig: Mit deiner Anmeldung akzeptierst du die im vorliegenden Dokument beschriebenen Vorgaben sowie die allgemeinen Teilnahmebedingungen und Lagerregeln.

Notfallblatt

Für den Notfall könnt ihr dem OK wichtige Angaben anvertrauen. Dazu gehören die Kontaktdaten der nächsten Angehörigen und allenfalls persönliche medizinische Informationen (Allergien, wo sind Notfallmedikamente verstaut etc.) und erlaubt es dem OK, im Notfall besser reagieren zu können. Das Notfallblatt ist freiwillig. Bei minderjährigen Teilnehmenden obliegt es den Eltern, zu entscheiden, ob ein Notfallblatt ausgefüllt werden soll. Das Notfallblatt kann beim Check-In in einem Couvert abgegeben werden. Die Angaben im Notfallblatt werden von den Verantwortlichen für die Lagerapotheke (Mädi) vertraulich eingesehen. Nach dem Anlass werden die Notfallblätter vernichtet.

Diverse Infos

Rittergame Verein

Der Rittergame-Verein wurde gegründet, um das Rittergame finanziell und haftungstechnisch abzustützen. Der Mitgliederbeitrag wird unter anderem dafür eingesetzt, um Lagerräume zu mieten, in welchem die Rittergame-Requisiten aufbewahrt werden. Die Statuten mit der genauen Definition der Aufgaben des Vereins sind auf der Rittergame-Homepage aufgeschaltet. Auf dem Anmeldetalon kannst du dein Interesse am Verein bekunden, falls du nicht schon Mitglied bist. Wir sind immer auf der Suche nach neuen Mitgliedern!

Persönliche Vorbereitungen

Eine detaillierte Packliste findest du im Anhang. Bastelanleitungen und links zu guten Webshops findest du unter www.rittergame.ch.

Mieten von Ausrüstung

Es wird die Möglichkeit geben am Rittergame Ausrüstung zu mieten. Bitte in der Online-Anmeldung vermerken und entsprechenden Mietbetrag (bar) einplanen. Ausserdem wird je nach geliehenem Gegenstand ein Pfand verlangt, welches erst nach Rückgabe des Gegenstands zurückerstattet wird. Bitte beachte, dass wir im Wesentlichen nur die Grundausrüstung vermieten. Falls du eine ausgefallene Rolle wählst, musst du selbst für deine Verkleidung besorgt sein.

Wenn du Verkleidung mieten willst, musst du trotzdem folgende Dinge selber mitnehmen:

- Unauffälliger Pullover (für unter die Verkleidung)
- Unauffällige schwarze oder braune Hosen (Wir haben fast keine Hosen im Verleih. Nimm keine Blue Jeans/Trainerhosen mit, sondern eben was im Mittelalter-Fantasy-Kontext möglichst Unauffälliges.)
- Wanderschuhe (Keine Turnschuhe!)
- Ledergurt oder Strick (Wir haben leider nur wenige Ledergurte im Materialverleih.)

Weitere Informationen und Fragen

Auf unserer Homepage www.rittergame.ch findest du Bastelanleitungen, Fotos von früheren Rittergames, Informationen über die Hintergrund-Story und vieles mehr. Solltest du irgendwelche Fragen haben wende dich an:

Nils Osterwalder
Mitteldorfstrasse 44
5722 Gränichen
Mobile: 079 787 97 40
Email: info@rittergame.ch

Telefon während dem Anlass:

Bitte rufe zwischen dem 27. Mai 2024 und dem 1. Juni 2025 nicht Nils an, sondern unsere

Rittergame-Nummer: 077 498 18 07

(Falls dort niemand abnimmt, darfst du es gerne noch bei Nils versuchen.)

Nun wünschen wir dir viel Spass beim Auswählen deiner Rolle, beim Basteln der Verkleidung und vielleicht sogar beim Training mit Schwert und Schild. Wir hoffen, dass wir dich und viele andere schon bald am Rittergame begrüßen dürfen!

Es grüssen dich

Nils Osterwalder (Irbis)

Kira Naef

Roman Kramer

Lorenz Grimm

Jonas Räber (Gezzi)

Martti Nirkko

Reto Zürcher (Switch)

Florian Gysin

Marc Garnier (Aramis)

Jiří Neustupný

Joshua Kohler (Bussard)

Mädi Osterwalder (Auriga)

Reto Fischer

Michael Krebs (Hummu)

Christoph Kläntschi (Kolumbus)

Simon Moser