

Liebe Kinder und Jugendliche, liebe Eltern!



Claudia, Raphael & Ralph Schimpl
sowie Isi & Vroni Wöber
als auch Andi Lorenz veranstalten gemeinsam ein

Liverollenspiel
für Kinder, Jugendliche und deren Begleiter
im Harry Potter Setting

Was erwartet Euch?

Wir werden gemeinsam ein Abenteuer erleben, in dem die Geschichte des inzwischen berühmten *Rufus Reigenthum Instituts* weitergeschrieben wird. In dieser, unserer Welt gibt es Zauberer, Hexen, Magier... und natürlich auch Muggle. Alles, was Ihr aus den Büchern kennt gibt es auch hier – und noch Vieles mehr!

Für Neu-Einsteiger: in dieser Welt sind die Bücher um Harry Potter historische Dokumente – in vielen Ländern, so auch Österreich, gibt es Zauberschulen, die auf die gleiche Tradition aufsetzen und alle Schüler in die klassischen vier „Häuser“ einteilen: Slytherin, Gryffindor, Hufflepuff oder Ravenclaw. Das *Rufus Reigenthum Institut* wurde als eigenständige Schule bereits vor bald fünf Jahren in Österreich gegründet und bildet die Elite der kommenden Hexen- und Zaubererwelt aus. Das alles unter der gekonnten Leitung der Direktions-Hexe Robinia Rothundra.



Diesmal steht ein Schulausflug zu einem für lange Zeit unbewohnten magischen Ort am Stundenplan. Die Lehrer und alle Schüler werden für die Dauer eines Wochenendes den Stammwohnsitz des *Rufus Reigenthum Instituts* verlassen, um diese neue Lokation zu erkunden, mit Magie und Leben zu füllen und das eine oder andere magische Geheimnis zu lüften. Genauere Informationen zu dem Besuchsort, den notwendigen Gegenständen und der magischen Anreise werden Euch nach der Anmeldung mit der Eulenpost zugestellt.



Das wichtigste magische Utensil wird in einem eigenen Workshop persönlich gestaltet – das erlaubt auch das Kennenlernen der anderen Mitspieler sowie unter den Eltern.



Wann soll das Spiel stattfinden?

22. - 24. Juni 2018

Anreise am Spielgelände: Fr ab 17 Uhr

Spiel-Beginn: Fr 19 Uhr

Spiel-Ende: Sa später Abend (Übernachtung ist eingeplant)

Am Sonntag: Zusammenräumen nach dem Frühstück

Wo findet das Spiel statt?

Burg Wildegg

Die Jungscharburg ist bereits exklusiv für uns gebucht: [https://wien.jungschar.at/wildegg/!](https://wien.jungschar.at/wildegg/)

Das Spiel ist für **max. 40 Kinder/Jugendliche im Alter von 7-17 Jahren** geplant.

Jedes Kind/jeder Jugendliche muss von einem Erziehungsberechtigten begleitet werden. Die Begleitpersonen werden in die Handlung eingebunden und spielen mit oder führen andere wichtige Tätigkeiten während des Spiels aus! Für Spieler, die zusammengehören (z.B. Geschwister) ist nur eine Begleitperson notwendig. Detaillierte Informationen darüber werden noch bis zum Spiel an die Begleitpersonen ausgesandt.

Sollten sich mehr als 40 Kinder/Jugendliche anmelden, kommen sie auf eine Warteliste (und werden von uns auch darüber informiert). Sollte jemand dann vom Spiel zurücktreten, rücken sie nach.



In besonderen Fällen (Krankheit, Arbeit...) kann eine erziehungsberechtigte Person einem Erwachsenen des Vertrauens schriftlich die Aufsichtspflicht für ein Kind für die Dauer des Spieles übertragen. Damit ist diese Person auf dem Spiel für das Kind verantwortlich.

„Echte“ Haustiere (z.B. Hunde) können auf das Spiel nicht mitgenommen werden.

Zu Beginn des Spieles sind die Verhaltensregeln für alle Teilnehmer von den Begleitpersonen zur Kenntnis zu nehmen und zu unterschreiben – diese werden Sicherheitsaspekte und ähnliches abdecken.

Es handelt sich hierbei um eine private Veranstaltung, die nicht als öffentlich verstanden werden soll. Die Teilnahme ist an die direkte persönliche Einladung gebunden.



Was wird das Spiel kosten?



Pro Kind oder Jugendlichem	EUR 75,-
Ab dem dritten Kind	EUR 30,-
Begleitpersonen	EUR 65,-
NSCs (ohne Kinder auf dem Spiel)	EUR 55,-

Dieser Spielbeitrag deckt die Kosten für Unterbringung, Verpflegung und die Teilnahme am Spiel ab. Requisiten und Kostüme der Teilnehmer sind selbst mitzubringen. Wir helfen und beraten aber gerne bei der Beschaffung. Interaktion mit magischen Wesen eingeschlossen...

Auf dem Spiel wird eine **Putzkaution von 20 € pro Erwachsenem** eingehoben, damit wir am Sonntag nicht ganz alleine dastehen mit dem Aufräumen. Wer früher fährt verzichtet auf die Putzkaution. Wer beim Aufräumen hilft erhält sein Geld, wenn alles wieder ordentlich ist, zurück. Die Burg muss besenrein an die Besitzer übergeben werden und auch die Sanitäreanlagen sollen im selben Zustand hinterlassen werden, in dem sie vorgefunden wurden.



Verpflegung

Freitag	Samstag	Sonntag
	Frühstück	Frühstück
	Mittagessen (Suppe o.ä.)	
	Jause	
Warmes Nachtmahl	Warmes Nachtmahl	

Alkoholfreie Getränke und ein kleiner Imbiss für den Hunger zwischendurch stehen jederzeit zur Verfügung.

Unterbringung

Ähnlich wie in Pfadfinderheimen, auf Matratzenlagern. Bitte Bettzeug oder Schlafsack, sowie Leintuch mitnehmen.

Alle wichtigen Informationen werden via Email ausgeschildet.

Außerdem wird für alle, die darauf zugreifen möchten, eine Facebook-Gruppe eingerichtet.

Anmeldung

Für die offizielle **Anmeldung** werden einige Daten benötigt – bitte an folgende Email-Adresse senden: Ralph.Schimpl@aon.at

1. Name des Kindes / der Kinder
2. Alter des Kindes / der Kinder
3. In welches Haus (Slytherin, Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw) das Kind / die Kinder gerne möchten
4. Name der erziehungsberechtigten Begleitperson(en)
5. Spezielle Essensbedürfnisse von Kindern und Begleitpersonen (Vegetarier, Allergien, Unverträglichkeiten, ...)
6. Reale Phobien von Kind und Begleitperson, auf die im Spiel Rücksicht genommen werden muss (z.B. vor Spinnen)
7. Adresse - Postanschrift



Die Anmeldung gilt erst nach dem Einlangen des Spiel-Beitrags auf das folgende Konto als verbindlich:

Kontobezeichnung: **Ralph Schimpl**
 IBAN: **AT97 2011 1283 1369 7600**
 Betreff: **HP 18 – [Namen der angemeldeten Personen]**

Wir freuen uns auf ein gemeinsames Spiel!

Claudia, Raphael, Ralph, Isi, Vroni und Andi

*Gryffindor - mutig und stark, stellt sich jeder Gefahr
Slytherin - schlau und geschickt, nimmt Gelegenheit wahr
Ravenclaw - klug und schnell, den Verstand hoch in Ehren hält
Hufflepuff - treu und gerecht, kennt die Wesen unsrer Welt*

*Hexen und Zauberer sind wir, die Magie gibt uns Kraft
Im Institut Reigenthum, wo Fleiß Weisheit schafft
Die vier Häuser vereint, das Verschiedene trennt uns hier nicht
Stolz blicken wir in die Zukunft, und voll Zuversicht*

