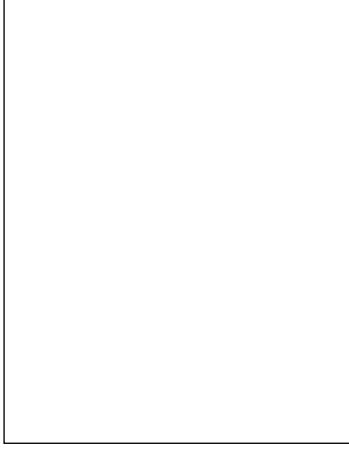
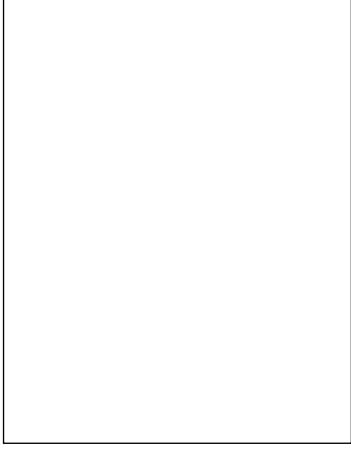
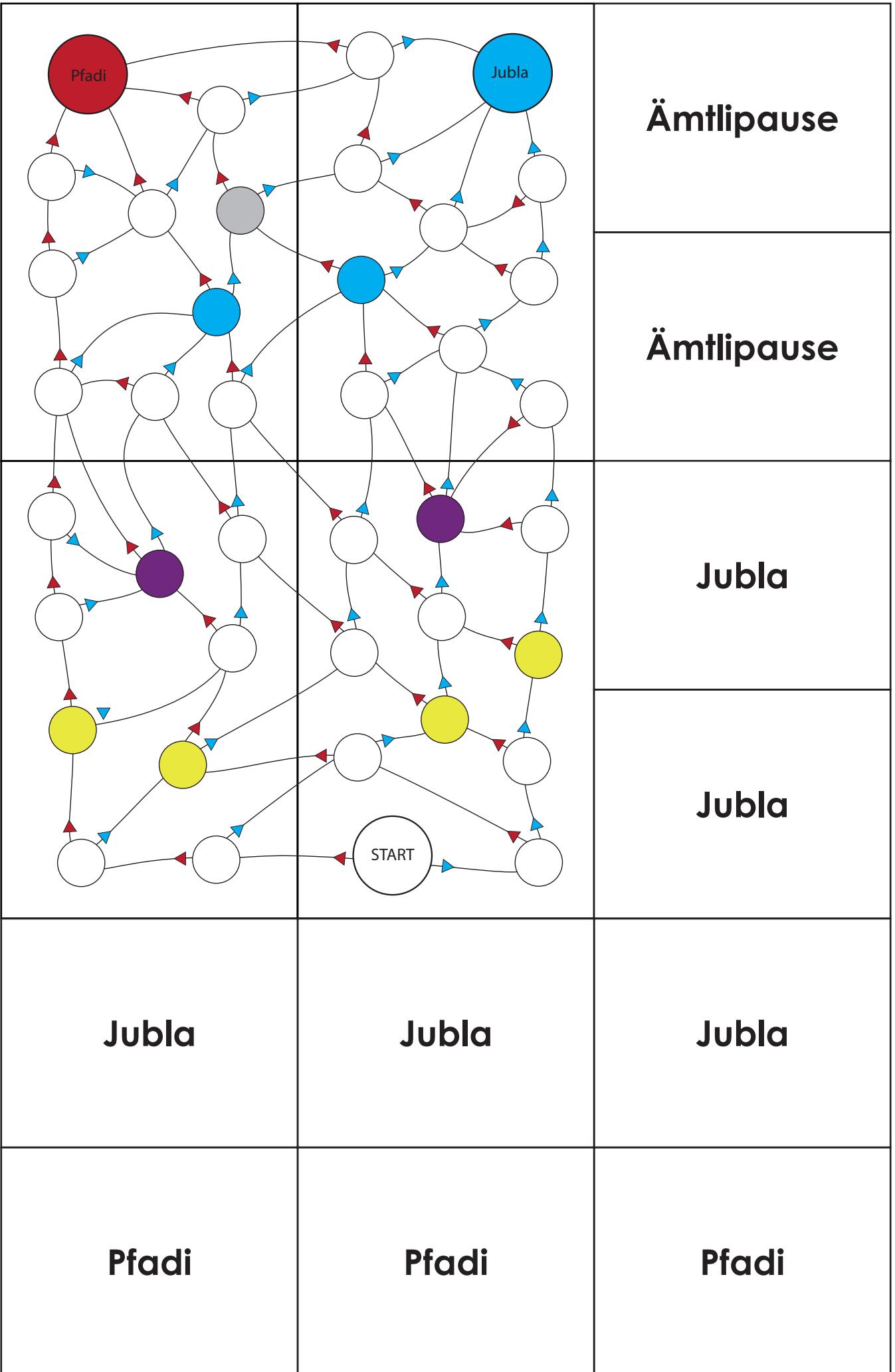
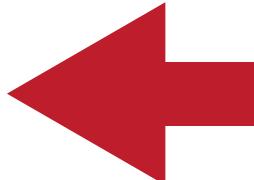
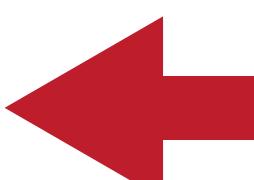
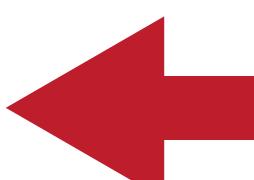
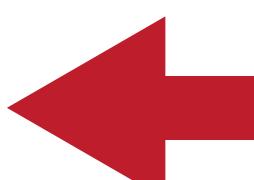
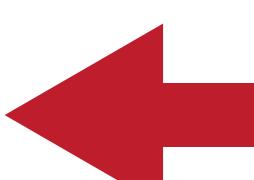
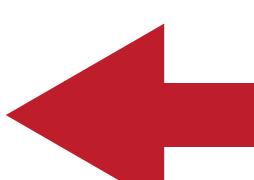
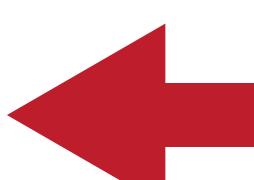
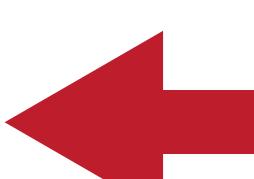
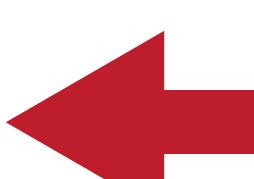
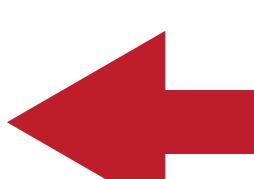


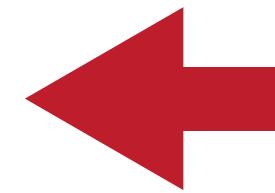
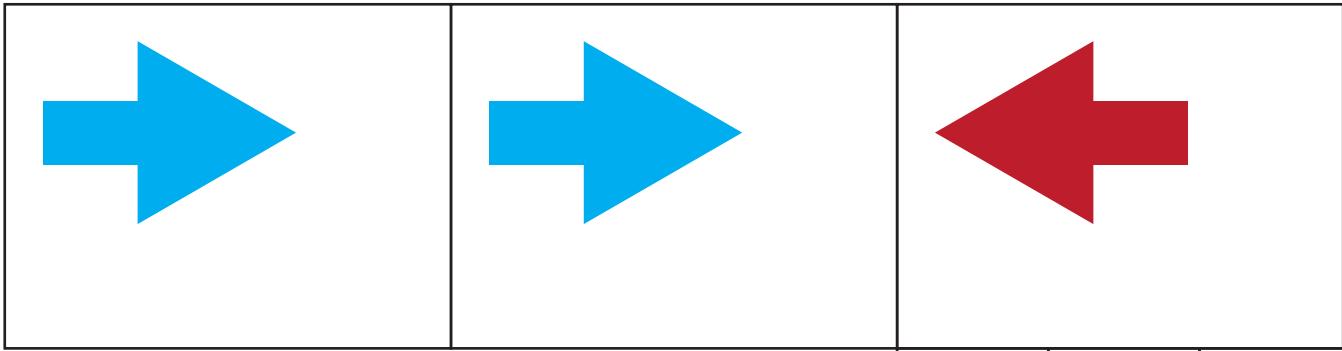
Präses	Notfallfahrer*in	Mat. Chef*in
<p>Bei der Stimmauszählung der Abstimmung: Du darfst, nachdem alle ihre Stimme abgegeben haben, eine Person bestimmen, welche ihre Stimme ändern muss (Zustimmung wird zu Ablehnung und umgekehrt).</p>	<p>Nach erfolgreicher Abstimmung: Du wirst Fahrer*in anstelle der gerade gewählten Person, selbst wenn du eine Karte Ämtipause vor dir hast.</p>	<p>Beim aufdecken einer Sabotagekarte: Du darfst zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen (nochmals ziehen falls Sabotagekarte gezogen) und eine davon anstelle der Sabotagekarte ausspielen. Die nicht gewählte wird zusammen mit allen Sabotagekarte auf den Ablagestapel gelegt.</p>
Teamfee	Pfläscherli	TV
<p>Am Rundenende vor Verteilung der Richtungskarten: Du darfst alle Richtungskarten anschauen und nach deinem Gutdünken an alle Mitspielenden verteilen.</p>	<p>Jederzeit: Du darfst die verbrauchte Sonderkarte eines Mitspielenden nochmals aktivieren. Jene Person entscheidet selber, zu welchem Zeitpunkt sie diese erneut einsetzen will.</p>	<p>Ende der Runde: Als Tagesverantwortliche*r zwingst du die amtierende LL ihr Amt nach links weiter zu geben.</p>
Coach	Küche	Fotograf*in
<p>Nach Abstimmung: Du darfst deine eigene Richtungskarte behalten und diese zu den zwei Richtungskarten legen, die LL und Wanderleitung an Fahrer*in weitergeben. Fahrer*in mischt alle 3 Karten vor ihrer Auswahl verdeckt zusammen.</p>	<p>Ende der Runde: Du darfst die Ämtipause Schilder nach eigenem Gutdünken verteilen.</p>	<p>Nach der Abstimmung: Du darfst deine Richtungskarte behalten und die Richtungskarte von LL oder Wanderleitung anschauen. Falls gewünscht, darfst du deren Richtungskarte durch deine Austauschen. Übrige Richtungskarte wird auf den Ablagestapel gelegt.</p>

Freizeitanimation Beim betreten eines Aktionsfeldes (gelb, violett, weiss): Du darfst anstelle der Lagerleitung das Aktionsfeld ausführen und alle Entscheidungen diesbezüglich treffen.	Scharleitung Zu Beginn des Spiels und einmal während Ereignisphase: Du bestimmst die erste LL und kannst einmal vor ausführen eines Ereignisses dieses für ungültig erklären (Richtungskarte wird ausgeführt als ob kein Ereignis vorhanden wäre).	GLK Wenn WL Karten auswählt: Du darfst die Richtungskarten anschauen, welche die amtierende Wanderleitung zur Auswahl hat.
Jungleiter*in Bei Richtungsauswahl als F (nicht möglich bei Sabotage): Du darfst die Ausführung der gewählten Route verweigern und trotzdem weiter im Bus bleiben. Es wird wie gewöhnlich ein Zeitwürfel in die Zeitleiste gelegt.	SLK Nach Abwahl der LL: Du wirst automatisch die neue LL.	Kassier*in Vor Abstimmung: Bestimme eine Person, die an der Abstimmung nicht Teilnehmen darf.
Roter Faden Nach Abstimmung: Du darfst ein ungenutztes gelbes, violette oder blaues Klötzchen eines Aktionsfeldes auf eines der nächsten beiden möglichen Zielfelder legen.	Ablagestapel (Kompost) 	Wahlleiste  Nachziehstapel 



Pfadi	Cevi	Pflöckle: Pfadi
Pflöckle: Jubla	Pflöckle: Cevi	
Sabotage Bus wird diese Runde nicht bewegt!	Sabotage Bus wird diese Runde nicht bewegt!	Sabotage Bus wird diese Runde nicht bewegt!
 Schicksalsstreich Nächste*r F wird Zusatzkarte kriegen	 Problematische LL LL gibt Amt nach links weiter	 Problematische LL LL gibt Amt nach links weiter
 Schicksalsstreich Nächste*r F wird Zusatzkarte kriegen	 4 Augen Prinzip LL: Nachziehst. 1 Karte anschauen	 4 Augen Prinzip LL: Nachziehst. 1 Karte anschauen
 Block auswerten WL: Abwurfst. X Karten ansehen	 Höntern F: eigenes Ämtlip. weitergeben	 Höntern F: eigenes Ämtlip. weitergeben

Schicksalsstreich Fahrer*in kriegt Zusatzkarte	Problematische LL LL gibt Amt nach links weiter	Problematische LL LL gibt Amt nach links weiter
Schicksalsstreich Nächste*r F wird Zusatzkarte kriegen	4 Augen Prinzip LL: Nachziehst. 1 Karte anschauen	4 Augen Prinzip LL: Nachziehst. 1 Karte anschauen
Block auswerten WL: Abwurfst. X Karten ansehen	Block auswerten WL: Abwurfst. X Karten ansehen	Lagerfeuer neue Richtungsk. offen verteilen
Schicksalsstreich Nächste*r F wird Zusatzkarte kriegen		
Zeitleiste 		 Problematische LL LL gibt Amt nach links weiter
Richtungskarten gespielt 		



Wanderleitung (WL)

- 1 Karte ziehen, diese oder eigene
(1) an Fahrer*in geben

Lagerleitung (LL)

- Ämtli verteilen (WL + F), Abstimmen
- 1 Karte ziehen, diese oder eigene
(1) an Fahrer*in geben

Fahrer*in (F)

- Karten von LL und WL mischen,
1 davon auswählen und ausführen
(Sabotage muss ausgeführt werden)