

Mit dem Bus ins Jublalager

Ziel

Die Pfadi möchte ins Lager im Westen innerhalb 12 Richtungskarten, die Jubla ins Lager im Osten innerhalb 12 Richtungskarten und Cevi möchte gar nicht ins Lager (gewinnt automatisch nach der zwölften Richtungskarte, wenn kein Lager erreicht wird).

Aufbau

Teams:	4	5	6	7	8	9	10	11
Jubla	2	2	3	4	4	5	5	6
Pfadi	1	2	2	2	3	3	4	4
Cevi	1	1	1	1	1	1	1	1

- Alle erhalten eine geheime Rolle, eine verdeckte Charakterkarte und eine geheime Richtungskarte.
- Alle schliessen die Augen, Pfadis dürfen sich kurz anschauen, dann öffnen wieder alle ihre Augen.
- Rolle Scharleitung gibt sich zu erkennen und wählt die erste LL (kann auch sie selbst sein).

Spielablauf

Eine Person hat das Amt der Lagerleitung (LL). Dies ist das einzige Amt, das nicht jede Runde neu verteilt wird. Die LL Bestimmt jede Runde ein neues Programmteam bestehend aus Wanderleitung und Fahrer*in. Alle dürfen sich dafür bewerben (basierend auf ihrer Richtungskarte, welche aber nie offen gezeigt werden darf). Die endgültige Entscheidung über die Ämtlivergabe liegt bei der LL. Anschliessend wird ein Hock durchgeführt (Abstimmung), wo darüber abgestimmt wird, ob die Lagerleitung im Amt bleibt und somit ihr Team anerkennt wird. Alle dürfen mitbestimmen, ausser bei gerader Anzahl Mitspielenden. In diesem Fall darf amtierende LL nicht mitbestimmen. Wer für das Programmteam ist, hebt die Hand. Einfaches mehr genügt. Man darf sich nicht enthalten. Bei Mehrheit negativer Stimmen wird der LL Titel nach Links weitergegeben und auf der Zeitkarte ein Zeitwürfel (schwarz) weiterbewegt. Nach 3 negativen Wahlen wird der Zeitwürfel in die Zeitleiste gelegt und zählt dort zu den gespielten Karten mit zur Bestimmung der Zeit (Siegbedingung Cevi). Alle ausser LL und Wanderleitung legen ihre Richtungskarte vom Rundenbeginn auf den Ablagestapel (Person links von LL zuerst und dann im Uhrzeigersinn).

Wenn Programmteam bestimmt ist, zieht die LL eine zusätzliche Richtungskarte und wählt eine ihrer beiden aus, welche sie dem*der Fahrer*in gibt, das gleiche macht die Wanderleitung (nicht weitergegebene Karten werden verdeckt auf Ablagestapel gelegt, LL zuerst). Fahrer*in mischt die erhaltenen Karten, schaut sie für sich an, wählt eine davon aus und deckt sie auf. Die nicht gewählte Richtungskarte wird verdeckt auf den Ablagestapel gelegt. Dann wird die Busbewegung gemäss der Karte durchgeführt (nach links rot oder rechts blau dem entsprechenden Pfeil folgend). Ist unter den Richtungskarten mindestens eine Sabotagekarte MUSS eine solche gewählt werden und der Bus bleibt wegen Motorschaden diese Runde stehen. Es wird in jedem Fall ein schwarzer Zeitwürfel in die Zeitleiste gelegt und die benutzte Karte wird offen unter die Zeitkarte gelegt und verbleibt dort (sie

wird nicht mehr in den Nachziehstapel gemischt und auch nicht auf den Abwurfstapel gelegt). In der letzten Runde wird der Bus in die Zeitleiste gelegt, falls kein Lager erreicht wurde. In diesem Fall gewinnt Cevi.

Fahrer*in darf jederzeit die Ausführung der Busbewegung durch aussteigen aus dem Bus verweigern. In diesem Fall wird der Bus nicht bewegt, dennoch wird ein Zeitwürfel platziert. Die Richtungskarte wird verdeckt auf den Ablagestapel gelegt. Wer aus dem Bus aussteigt, spielt nicht mehr mit, gewinnt aber noch mit seinem Team. Rollenkarte wird NICHT aufgedeckt und bleibt bis Spielende geheim.

Ämtlipause: Wer Fahrer*in war, kriegt am Ende der Runde eine Karte Ämtlipause. Wer eine Karte Ämtlipause vor sich hat, kann in der nächsten Runde KEIN Ämtli erhalten (Ausser LL durch Ereignisse oder Charakterkarten).

Aktionsfelder

Nachdem der Bus bewegt wurde (links oder rechts) und auf einem Aktionsfeld landet (markiert durch einen Holzwürfel), wird dieses ausgeführt. Danach wird der Würfel abgeworfen und Feld ist nicht mehr aktiv (bei Sabotage auf diesem Feld wird es zb. nicht nochmals ausgeführt).

Koffer durchsuchen (gelb): LL wählt eine Person aus, welcher ihr (und nur ihr) seine Rolle zeigt.

Pflöckle (violett): LL wählt eine Person aus. Diese muss aus den 3 Pflöckle Karten ihre Rolle verdeckt rausnehmen, von den restlichen zwei wird eine zufällig aufgedeckt (für alle sichtbar).

Kirche (weiss): LL wählt eine Person aus, welche aus dem Bus geworfen wird und in der Kirche bleiben muss (Person muss seine Rolle zeigen, scheidet aus dem Spiel aus, gewinnt aber noch mit ihrem Team). Falls es ein*e Cevi war, wird der Kirchenstein in die Zeitleiste gelegt als zusätzlicher Zeitwürfel zum bestimmen des Spielendes. In diesem Fall dürfen Sabotagekarten von nun an ignoriert werden bei der Auswahl.

3x3 (blau): Die Karten von LL und Wanderleitung werden für alle offen sichtbar an Fahrer*in weitergegeben. Fahrer*in entscheidet wie gehabt, welche der beiden Karten für die Busbewegung benutzt wird.

Ereignisphase

Falls auf der gespielten Richtungskarte ein Ereignis vorhanden ist, wird dieses schliesslich ausgeführt. Einige Ereignisse haben Einfluss auf die nächste Runde, andere treten sofort in Kraft.

Problematische LL (5x): LL gibt ihren Posten nach Links weiter (LL kann auch eine Person mit Ämtlipause werden).

Schicksalsstreich (4x): Fahrer*in der nächsten Runde erhält eine dritte verdeckte Richtungskarte vom Nachziehstapel. Diese wird zu jenen von LL und Wanderleitung erhaltenen gemischt.

4 Augen Prinzip: (4x) Nach Wahl LL darf eine Person eine Karte des Nachziehstapels anschauen und an beliebiger Stelle des Stapels einordnen (Reihenfolge der übrigen Karten sollte nicht verändert werden und es dürfen auch keine anderen Karten im Stapel angeschaut werden).

Block Auswerten (3x): Nach Wahl Wanderleitung darf eine Person alle abgeworfenen Richtungskarten des Abwurfstapels anschauen ohne die Reihenfolge zu verändern.

Höner (2x): Fahrer*in darf ihr Ämtlipause Schild einer beliebigen Person weitergeben und kann damit in der nächsten Runde wieder ein Amt erhalten.

Lagerfeuer (1x): Die neuen Richtungskarten werden offen auf den Tisch gelegt. Beginnend bei der LL und dann im Uhrzeigersinn dürfen alle ein nehmen. Bei Streitigkeiten, wer welche Karte erhält, entscheidet die LL abschliessend.

WL und F geben ihre Ämtli zurück an die LL, damit diese nächste Runde neu verteilt werden kann. F erhält eine Karte Ämtlipause.

Zum Schluss erhalten alle beginnend bei der LL und dann im Urzeigersinn eine neue Richtungskarte für die nächste Runde (Es werden zuerst alle vorhandenen Karten des Nachziehstapels verteilt und erst wenn dieser leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und daraus ein neuer Nachziehstapel gebildet).

Charaktere

Alle Mitspielenden erhalten zu Beginn eine Charakterkarte zum einmaligen Gebrauch (verdeckt, wenn sie benutzt wurde, wird sie offen liegen gelassen):

Präses: *Abstimmung nach Stimmauszählung:* Du darfst, nachdem alle ihre Stimme abgegeben haben, eine Person bestimmen, welche ihre Stimme ändern muss (Zustimmung wird zu Ablehnung und umgekehrt).

Nofallfahrer*in : *Nach erfolgreicher Abstimmung:* Du wirst Fahrer*in anstelle der gerade gewählten Person, selbst wenn du eine Karte Ämtlipause vor dir hast.

Mat. Chef*in: *Aufdecken einer Sabotagekarte:* Du darfst zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen und eine davon anstelle der Sabotagekarte ausspielen (sollten darunter ebenfalls Sabotagekarten sein, dürfen sie durch nochmaliges ziehen ersetzt werden). Die nicht gewählte wird zusammen mit allen Sabotagekarte auf den Ablagestapel gelegt.

Teamfee: *Ereignisphase vor Verteilung der Richtungskarten:* Du darfst alle Richtungskarten anschauen und nach deinem Gutdünken an alle Mitspielenden verteilen.

Pfläscherli: *Jederzeit:* Du darfst die verbrauchte Sonderkarte eines Mitspielenden nochmals aktivieren. Jene Person entscheidet selber, zu welchem Zeitpunkt sie diese erneut einsetzen will.

TV: *Rundenende:* Als Tagesverantwortliche*r zwingst du die amtierende LL ihr Amt nach links weiter zu geben.

Coach: *Nach erfolgreicher 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.

Küche: *Rundenende:* Du darfst zwei Ämtlipause Schilder (jenes von Fahrer*in und ein zusätzliches) nach eigenem Gutdünken verteilen .

Fotografin: *Nach erfolgreicher 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.

Freizeitanimation: *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: *Routenplanung wenn WL Karten auswählt:* Du darfst die Richtungskarten anschauen, welche die amtierende Wanderleitung zur Auswahl hat.

Jungleiter*in: *Routenplanung wenn du als F Karten auswählst:* 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: *Abstimmung oder Ereignisphase wenn LL weitergegeben werden muss:* 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, violettes oder blaues Klötzchen eines Aktionsfeldes auf eines der nächsten beiden möglichen Zielfelder legen.

Spiel zu viert

Hier gibt es keine Wanderleitung. Stattdessen wird eine zufällige Karte zur Karte der LL hinzugefügt, aus welcher der*die Fahrer*in wählen kann.

Rolle GLK: Darf die zufällige Karte anschauen, die an Fahrer*in weitergegeben wird.

Spielmaterial

22 Holzwürfel 8mm, 1 Bus 8x8x12mm, 3 Rollen mit Kurzanleitung 56x18x8mm

- 1 Bus (Holzbus grau)
- 4 Koffer (Holzwürfel gelb)
- 2 Pflöckle (Holzwürfel violett)
- 1 Kirche (Holzwürfel weiss)
- 13 Zeitwürfel (Holzwürfel schwarz)
- 2 3x3 (Holzwürfel blau)
- 1 LL Hölzchen mit Kurzanleitung für Rolle
- 1 Wanderleiter Hölzchen mit Kurzanleitung für Rolle
- 1 Fahrer Hölzchen mit Kurzanleitung für Rolle

23 Karten gross (59x91mm)

- 16 Charakterkarten
- 4 Plankarten
- 1 Karte Ablagestapel
- 1 Karte Nachziehstapel inkl. Wahlleiste
- 1 Zeitleistenkarte

48 Karten klein (59x45mm)

- 2 Ämtlipause Karten
- 32 Richtungskarten (17x links rot, 12x rechts blau, 3x Sabotage) inkl. Ereignis
- 11 Rollenkarten (6 Jubla, 4 Pfadi, 1 Cevi)
- 3 Pflöckle Karten

Rundenablauf

Ämtlirunde

LL verteilt Ämtli WL + F (Teambildung).

Abstimmung

Abstimmung per Hand hochhalten (bei ungerader Mitspielendenzahl kein Stimmrecht für LL):

Mehrheit für Team =

- Richtungskarten abgeben (ausser LL + WL)
- weiter zu Routenplanung.

Mehrheit gegen Team =

- LL nach links weitergeben,
- Zeitstein auf Wahlleiste ein Feld weiter
- zurück zu Ämtlirunde.

Routenplanung:

LL und WL ziehen je 1 Karte und geben je 1 an F weiter.

F mischt Karten und wählt eine aus für die Busbewegung.

Falls Sabotagekarte vorhanden MUSS diese gewählt werden.

Zeitwürfel auf Zeitleiste legen und gewählte Richtungskarte offen unter Zeitleiste legen.

Busbewegung:

Bus je nach Richtungskarte bewegen. Bei Sabotage keine Busbewegung.

Falls Bus auf Aktionsfeld landet, Aktion ausführen und Würfel entfernen.

Ereignisphase:

Falls auf Richtungskarte Ereignis ist, wird dieses nun ausgeführt.

WL und F geben ihre Ämtli zurück an LL und F erhält Ämtlipause Karte.

Anschliessend ziehen alle eine neue Richtungskarte.

Rundenende

Aktionsfelder

Koffer durchsuchen (gelb): LL wählt eine Person und schaut ihre Rolle an.

Pflöckle (violett): LL wählt eine Person aus. Diese nimmt ihre Rolle aus Pflöcklekarte. LL mischt verbleibende Karten und deckt eine davon auf.

Kirche (weiss): LL wählt eine Person aus, die in Kirche bleiben muss. Falls Cevi, Kirchen Würfel auf Zeitleiste legen. Sabotagekarten werden nicht mehr ausgeführt (abwerfen, falls eine gezogen wird).

3x3 (blau): Karten von LL und Wanderleitung werden für alle offen sichtbar an Fahrer*in weitergegeben.

Ereignisse

Problematische LL (5x): LL gibt ihren Posten nach Links weiter

Schicksalsstreich (4x): Fahrer*in nächste Runde erhält dritte verdeckte Richtungskarte vom Nachziehstapel.

4 Augen Prinzip: (4x) LL wählt eine Person, die oberste Karte vom Nachziehstapels anschauen und an beliebiger Stelle des Stapels einordnen darf.

Block Auswerten (3x): Wanderleitung wählt eine Person, die alle abgeworfenen Richtungskarten des Abwurfstapels anschauen darf.

Hönlern (2x): Fahrer*in darf ihr Ämtlipause Schild einer beliebigen Person weitergeben.

Lagerfeuer (1x): Neue Richtungskarten werden offen, beginnend beim LL, verteilt.