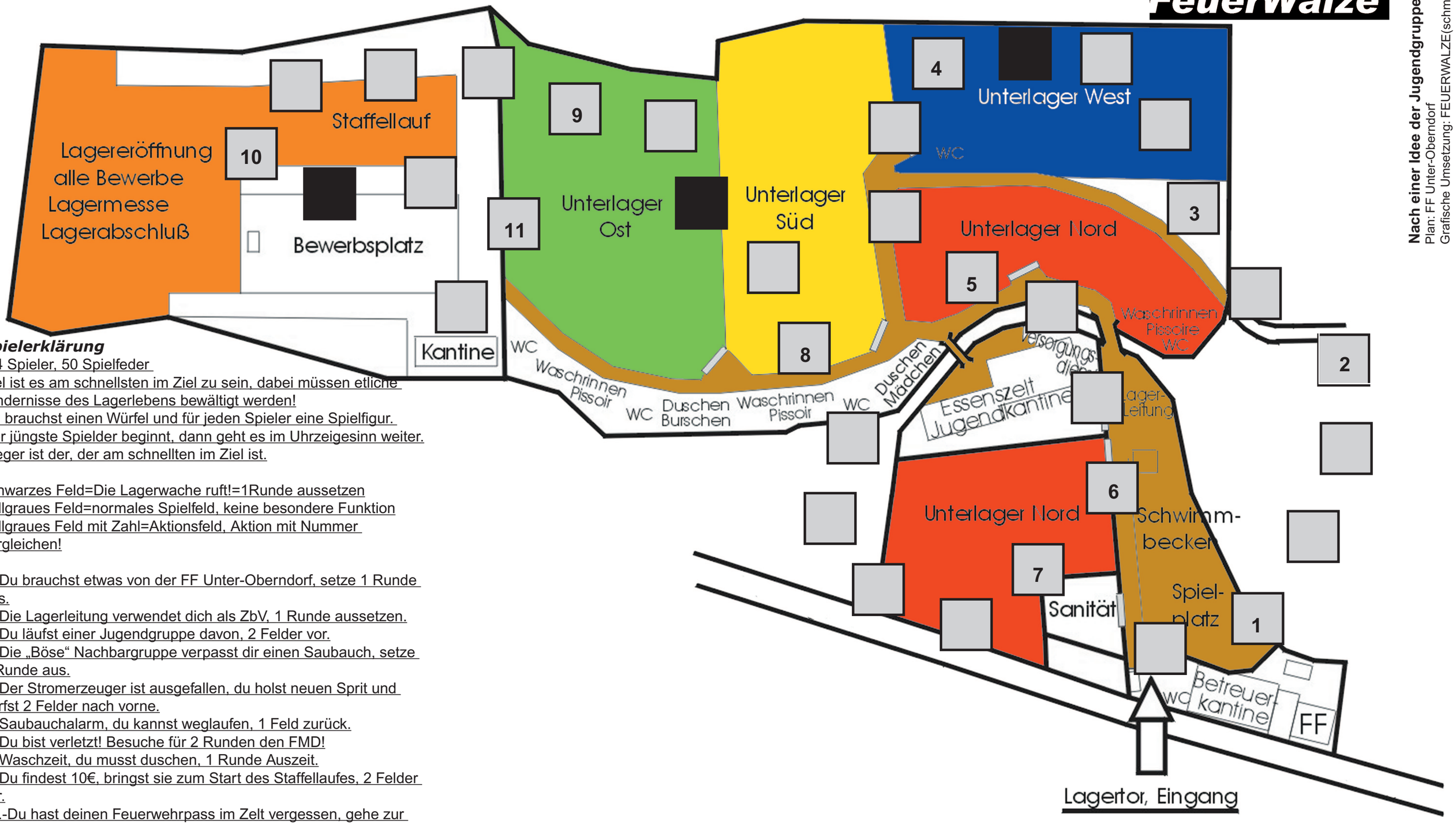
Laa‘er
LAGERSPIEL



Spielerklärung

2-4 Spieler, 50 Spielfeder
Ziel ist es am schnellsten im Ziel zu sein, dabei müssen etliche Hindernisse des Lagerlebens bewältigt werden!
Du brauchst einen Würfel und für jeden Spieler eine Spielfigur.
Der jüngste Spielder beginnt, dann geht es im Uhrzeigesinn weiter.
Sieger ist der, der am schnellten im Ziel ist.

schwarzes Feld=Die Lagerwache ruft!=1Runde aussetzen
hellgraues Feld=normales Spielfeld, keine besondere Funktion
hellgraues Feld mit Zahl=Aktionsfeld, Aktion mit Nummer vergleichen!

1.-Du brauchst etwas von der FF Unter-Oberndorf, setze 1 Runde aus.
2.-Die Lagerleitung verwendet dich als ZbV, 1 Runde aussetzen.
3.-Du läufst einer Jugendgruppe davon, 2 Felder vor.
4.-Die „Böse“ Nachbargruppe verpasst dir einen Saubauch, setze 1 Runde aus.
5.-Der Stromerzeuger ist ausgefallen, du holst neuen Sprit und darfst 2 Felder nach vorne.
6.-Saubauchalarm, du kannst weglaufen, 1 Feld zurück.
7.-Du bist verletzt! Besuche für 2 Runden den FMD!
8.-Waschzeit, du musst duschen, 1 Runde Auszeit.
9.-Du findest 10€, bringst sie zum Start des Staffellaufes, 2 Felder vor.
10.-Du hast deinen Feuerwehrpass im Zelt vergessen, gehe zur Lagerleitung.
11.-Kurz vor dem Ziel bekommst du Hunger, kehre für 2 Runden in der Kantine ein.

Nach einer Idee der Jugendgruppe Laa an der Thaya
Plan: FF Unter-Oberndorf
Grafische Umsetzung: FEUERWALZE(schmiddy)