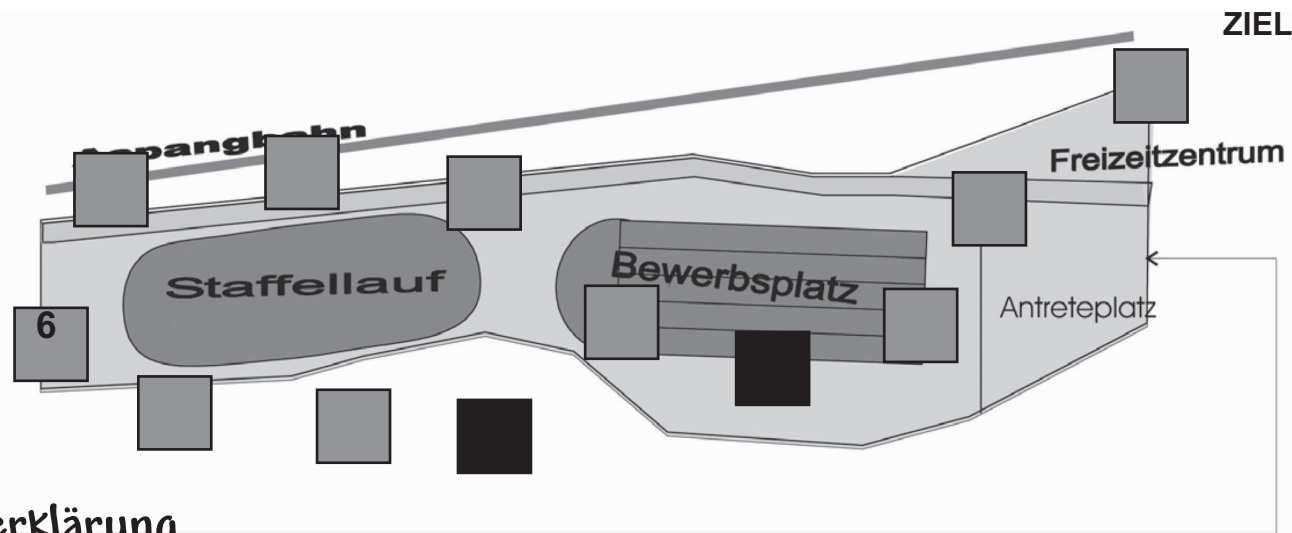


LAGERSPIEL 2006

nach einer Idee der FJ Laa/Thaya



Aktionsfelder

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 Aspang, 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.

Spielerklärung

2-4 Spieler, 36 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 Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigesinn weiter. Sieger ist der, der am schnellsten im Ziel ist.

