

Jambotrain Der Spielverlauf

Die Sippe Jambotrain verabredet sich um 6:00 Uhr am heimatischen Bahnhof. Der Sippenführer begrüßt die Sippe, „Da haben wir aber Glück gehabt, dass unser Bahnhof auf der Liste steht, sonst hätten wir uns schon früher treffen müssen, damit wir auch die volle Zeit zur Verfügung haben.“

Der Sippenstempler stempelt am Fahrkartenentwertungsautomat einen von den vorbereiteten Pappstreifen ab.

Der Sippentelefonbeauftragter spurtet zur Telefonzelle und ruft die Zentrale an. „Hier ist die Sippe Jambotrain. Wir wollen den Bahnhof Pusemuckel kaufen!“ Zentrale: „Das geht ja gut für euch los, ihr habt erstmal 1000 € gewonnen. Der Bahnhof kostet 8000 €. Die Überziehung des Kontos ist nicht schlimm, kostet aber 20 % Zinsen.“

Dann rollt auch schon der Zug nach A-Stadt ein. Der Sippenführer vergewissert sich noch mal, ob er die am Vortag besorgten Schönes Wochenendtickets auch dabei hat.

Die Sippe hat festgestellt, dass auf dem Weg nach A-Stadt 3 weitere Bahnhöfe auf der Strecke liegen. Nun wird es spannend. Der erste Bahnhof ist in Sicht. Der Sippenstempler macht sich fertig und nimmt die nächste Pappkarte zur Hand. Der Zug hält, er spurtet zum Entwerter und dann wieder zurück in den Zug. Das ganze dann noch zweimal.

7:05 der Zug läuft in A-Stadt ein. Der Stempler kennt seinen Job! Nun ist der Telefonierer am Zug. Er ruft in der Zentrale an.: „Hier ist die Sippe Jambotrain, wir sind in A-Stadt und wollen A-Dorf, A-Hausen, A-Berg und A-Stadt kaufen und außerdem möchten wir Häuser bauen. Und wie ist unser Kontostand“ Zentrale: „OK ist notiert, in A-Stadt habt ihr Miete gezahlt! Euer Kontostand beläuft sich auf -11.000 €“

Dann setzt sich Sippe Jambotrain zusammen und sucht sich eine Strecke raus, auf der es dann weitergeht.

Gegen 12:00 Uhr entscheidet sich die Sippe Jambotrain, für einen der vier Bonus-Bahnhöfe und bewegt sich in diese Richtung. Um 13:03 trifft Sippe Jambotrain am Bonusbahnhof ein, trägt sich in die Liste ein und ist sehr gespannt was die Ringverbände dort vorbereitet haben.

Um 14:00 Uhr geht es dann auch schon weiter mit Bahnhöfe kaufen.

15:45 Uhr der Sippenführer hat nun einen Zug herausgesucht der die Sippe nach Düsseldorf in die Lacombletstr. 10 bringt.

16:20 Uhr die Sippe trifft dort ein und meldet sich bei der Spielleitung. Und reicht die gestempelten Karten ein

Dann wird lecker gegessen, hierzu hat die Sippe ja Teller und Löffel mitgebracht.

18:00 Uhr Der große Abschlusskreis und es geht wieder nach Hause