



Jambotrain SPIELREGELN

Zu jedem Spiel gehören Regeln, so auch zu unserem Jambotrain. Im Prinzip ist der Jambotrain dem Monopoly sehr ähnlich. Die Gruppe hat gewonnen, die am Ende des Spieles am meisten Geld hat. Geld kann man auf drei Arten verdienen: durch Zinsen, durch Mieten und durch Zusatzchancen. Auf die beiden letztgenannten Arten kann die Gruppe ihr Geld auch wieder verlieren...

Im Folgenden nun die detaillierten Spielregeln:

1. Struktur des Spiels

Bei Jambotrain wird es vier verschiedene Spielstränge geben. Das heisst, wenn ihr eine Gruppe trefft, ist es nicht sicher, ob ihr gegen diese Gruppe direkt spielt. Am Ende werden die Ergebnisse der Spielstränge verglichen um den Gesamtsieger zu ermitteln.

2. Spielzeit

Das Spiel beginnt morgens pünktlich um 06.00 Uhr. Das Spiel ist beendet um 16.00 Uhr. Alle Spielgruppen treffen sich pünktlich zum Abschlussfest ab 17.00 Uhr in Düsseldorf (genauer Ort wird noch bekanntgegeben). Wer nach 17.30 Uhr eintrifft, wird automatisch disqualifiziert. Es können nur Gruppen gewinnen, die bei der Siegerehrung auch anwesend sind.

3. Geld

Jede Gruppe hat zu Beginn des Spiels 4000.- € auf ihrem Konto. Das Startgeld von 4000.- € wird zu jeder vollen Stunde zusammen mit der Rendite ausbezahlt. (1 .Auszahlung des Startgeldes: 6:00 Uhr) Die Rendite lässt sich aus der vor dem Spiel verteilten Preisliste errechnen (hängt ab vom Kaufpreis des Grundstücks sowie der darauf errichteten Häuser). Besitzt eine Spielgruppe eine Serie, so wird für diese Orte die doppelte Rendite ausbezahlt. Sollte der Kontostand der Gruppe vor der Auszahlung unter Null sein, bezahlt die Gruppe einen Sollzins zugunsten der Bank (20% der Bankschulden : Bei z.B. - 1000.-€ = 200,-€). Der aktuelle Kontostand wird der Gruppe bei jedem Telefonat auf Wunsch bekannt gegeben. Am Anfang sind Schulden gar nicht so schlimm, so starten schließlich die allermeisten Unternehmen.

4. Grundstücke kaufen

Um ein Grundstück zu kaufen, muss am entsprechenden Ort die Stempelkarte entwertet und dann die Zentrale angerufen werden. Stempeln zwei Gruppen zur selben Zeit, so erhält die Gruppe das Grundstück, die zuerst anruft. Die Stempelkarten werden am Ende des Spieles kontrolliert. Falls es an einem Ort nicht möglich ist, eine Karte abzustempeln, müsst ihr etwas anderes eindeutiges von dort mitbringen. Foto, Parkschein, Quittung... Daraus muss der Ort und die Zeit hervorgehen. Der Anruf hat (wenn möglich) von einer öffentlichen Telefonzelle aus zu erfolgen.

5. „bereits verkauft“

Ruft eine Gruppe aus einem bereits verkauften Ort an, muss sie die aktuelle Miete an die Eigentümergruppe bezahlen. Dies muss sie aber nur, wenn sie versucht, den betreffenden Ort zu kaufen. Wer nur anruft um Häuser zu bauen, bezahlt nichts. Er erfährt aber auch nichts über die nächsten Orte. Die Miete verdoppelt sich, falls die Eigentümergruppe die ganze Ortsgruppe besitzt.

6. Häuser

Um ein Haus zu bauen, muss die Gruppe weder die vollständige Serie haben, noch muss sie am entsprechenden Ort sein. Pro Grundstück kann jede Stunde maximal ein Haus gebaut werden. Häuser können nicht für die letzte Stunde nachgebaut werden. Jeweils ab der vollen Stunde können alle Gruppen wieder bauen. Extremfall: Wenn das Grundstück um z.B. 14:59 Uhr gekauft wird, kann bereits um 15:00 das erste Haus gebaut werden. Ein Haus/Hotel kostet 1000.- €. Gebaut werden kann immer nur für alle Grundstücke auf einmal.

7. Chance: Bank

Bei jedem Anruf hat man die Chance, Geld zu gewinnen - oder zu verlieren. Es handelt sich dabei um Zufallsbeträge von 1.000.- € bis zu 10.000.- €: Bei einem Bankgewinn bekommt die Gruppe den ganzen angesammelten Betrag der Bank. Die verlorenen Beträge landen wieder bei der Bank, die damit wird ein neues Polster aufbaut.

Sämtliche Bankgewinne (außer Häuserbau) landen bei der Bank.

8. Sieger

Gewonnen hat, wer am Schluss am meisten Geld hat und wer rechtzeitig, also vor 17.30 Uhr, in Düsseldorf (genauer Ort wird noch bekanntgegeben) eintrifft.

9. Handys

Die Verwendung von Handys im Zug ist verboten! Wer sich nicht an diese Regel hält wird disqualifiziert. (Für Juristen: Das „Tragen“ eines Handys ist „legal“, es darf aber nur außerhalb des Zuges benutzt werden) Wir bitten Euch hierbei um Fairness.

10. Bonus Bahnhöfe

Dies sind vier ganz spezielle Orte, hier erwarten euch Vertreter/innen der Ringverbände, die euch eine Aufgabe stellen werden, Auch ein Gruppenfoto wird hier geschossen. Ihr tragt euch dort in eine Liste ein, denn der Bonusbahnhof mit dem stärksten Zulauf beschert den Gruppen einen Bonus von jeweils 20.000 €.

11. Begegnungssatzspiel

Damit euch zwischendurch nicht langweilig wird, haben wir uns ein Zwischenspiel überlegt. Mit der Anmeldebestätigung bekommt ihr einen Satzfedzen und eine Farbe. Hier gilt es sich mit anderen Gruppen auszutauschen. Wenn ihr andere Gruppen mit der gleichen Farbe trifft, tauscht den Satzfedzten untereinander aus. Die Gruppe die zuerst anruft und den Satz herausbekommen hat, bekommt den Superjackpot von 100.000 €.

12. Telefon

Die Telefonnummer der Spielzentrale während des Spiels wird euch mit der Anmeldebestätigung Mitte August mitgeteilt. Bitte verwendet nur diese Nummer und tauscht sie nicht mit anderen Gruppen aus, denn diese haben unter Umständen eine andere.

Der Anruf muss von der Gruppe kommen und nicht von irgendwelchen Zentralen zu Hause!

13. Folgende Infos geben wir Euch auf Wunsch bei jedem Telefonat:

- Euren Kontostand
- Besitzverhältnisse der nächsten 2-4 Orte

Und das sagen wir nicht:

- Ob der Ort, den ihr kaufen wollt frei ist oder nicht
- Wo genau die anderen Gruppen sind und was diese vorhaben
- Euren aktuellen Spielstand (es soll ja spannend bleiben...)

14. Diverses / Tipps

Spielgruppen sind die angemeldeten Gruppen. Die Gruppen müssen während der ganzen Spielzeit zusammen bleiben, wir haben Kontrollmöglichkeit. Die Gruppen dürfen nur öffentliche Verkehrsmittel oder die eigenen Füße benutzen.

Es ist erlaubt, mehrere Orte zu stempeln und dann mit einem Telefonat alle zu kaufen.

15. Fairplay

Der Jambotrain ist auch nur ein Spiel. Also bitte nicht sauer sein, falls ihr einmal Miete bezahlen müsst, „Spezialwünsche“ nicht möglich sind (z.B. Häuserbauen für die letzte Stunde, da die Gruppe vorher nicht telefonieren konnte, weil der Zug Verspätung hatte) und, und, und...

Sollten wir während des Spiels feststellen, dass eine Gruppe die Spielregeln zu sehr zu ihren Gunsten auslegt oder dass eine Gruppe sogar die Spielregeln verletzt, behalten wir uns eine angemessene „Bestrafung“ dieser Gruppe vor (von Geldabzug bis Disqualifikation). Um der Versuchung gleich vorzubeugen: Das Spiel wird mit dem Computer ausgewertet und da fällt es auf, wenn ihr für die Strecke Köln - Bielefeld nur eine Stunde gebraucht habt... Da wir aber zu solchen Maßnahmen keine Lust haben, ...

Sollte euch irgendwas unklar sein steht euch die Spielzentrale für Rückfragen zur Verfügung.

Viel Spaß beim Jambotrain wünscht euch
die Jambotrain Direktion