



Zu jedem Spiel gehören Regeln. Diese befinden sich auf diesen zwei Seiten. Im Prinzip ist der Jambotrain dem Monopoly sehr ähnlich. **(neu 2014): Falls Ihr schon mehrfach teilgenommen habt, lest Euch zunächst die Änderung 2014 durch.**

Probleme während des Spiels: Solltet ihr einmal Probleme während des Spiels haben und die Telefonzentrale nicht erreichen, so könnt ihr dem Jambotrain-Team euer Anliegen auch per E-Mail senden. Die Adresse lautet: spiel@jambotrain.de! Diese Adresse darf nicht genutzt werden, um z. B. Bahnhöfe zu kaufen oder ähnliches.

1) Kurzübersicht

Der Jambotrain findet im ÖPNV-Streckennetz von NRW (Gültigkeitsbereich des NRW-Tickets der DB). Die teilnehmenden Gruppen besorgen sich selber eine Fahrkarte. Innerhalb der Spielzeit können die Gruppen

- Grundstücke kaufen
- Bahnhöfe bauen
- Gemeinschaftskarten und Ereigniskarten ausspielen. (Spezialaufgaben erledigen.)

Grundstücke kaufen und Bahnhöfe bauen erfolgt ausschließlich über die Telefonzentrale, die die Gruppen während des Spiels anrufen können. Die Telefonnummer wird rechtzeitig vor dem Spiel bekannt gegeben. Für ihre Grundstücke und Bahnhöfe erhält die Gruppe zu jeder vollen Stunde Miete. Kommt eine Gruppe A auf einen Bahnhof, der einer anderen Gruppe B gehört, so fällt zusätzlich Miete an. (Geld fließt vom Konto A auf Konto B). Durch das Erledigen von Aufträgen kann eine Gruppe ebenfalls Geld einnehmen. Erledigte Aufträge müssen bis zum Spielende der Spielzentrale mitgeteilt werden. Die Gruppe gewinnt, die am Ende des Spieles am meisten Geld hat.

2) Rahmenbedingungen

• Kosten

Außer den Fahrkarten fallen für die Gruppen keine weiteren Kosten an. Die Fahrkarten sind von den Gruppen selbstständig zu organisieren. Z. B.: Je 5 Personen für 41,- Euro mit dem SchönerTagTicket NRW der DB, Stand:02/2014. Mit diesem Ticket kann man im Prinzip überall und mit allem ÖPNV in NRW fahren. Einige Strecken in benachbarte Länder sind ebenfalls enthalten. Infos unter:

http://www.bahn.de/regional/view/regionen/nrw/freizeit/schoenertag_ticket.shtml

• Gruppen

Eine Gruppe besteht aus mindestens 5 Personen im Alter von 10-99 Jahren. Bei minderjährigen Teilnehmern muss ein(e) Gruppenleiter(in) die Gruppe begleiten

• Spielzeit

Der Jambotrain startet um 07:00 Uhr. Jede Gruppe kann ab diesem Zeitpunkt an einem beliebigen selbst gewählten Bahnhof starten. **Um 15:00 Uhr endet das Spiel.** Alle Spielgruppen müssen um 15:30 Uhr am Zielbahnhof angekommen sein. Die Siegerehrung findet von (ca.) 16:00 Uhr bis 16:30 Uhr statt.

• Zielbahnhof

Der Zielbahnhof wird spätestens eine Woche vor dem Jambotrain bekannt gegeben, damit die Gruppen Ihre An- und Abreise planen zu können. Er sollte möglichst zentral in NRW liegen und gut mit dem ÖPNV erreichbar sein.

Am Zielbahnhof gibt es Getränke und Verpflegung.

- **Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.**

3) Spielregeln im Detail

i. Nachweis der Fahrtstrecke (neu 2014)

Die Gruppe muss nachweisen können, welchen Bahnhof sie zu welchem Zeitpunkt angefahren hat. Hierzu muss bei jedem Umsteigevorgang abgestempelt werden. Außerdem muss dokumentiert werden, welcher Zug (Bus usw.) zu diesem Stempel geführt hat. (Über den Stempelabdruck schreiben). Den Halt eines Zuges an einem Bahnhof kann von der Gruppe selbst bestätigt werden. (Neu: Wenn der Zug nicht gewechselt wird, ist kein Stempel mehr nötig.) Die gesammelten Nachweise müssen bis 15:30 Uhr in der Spielzentrale abgegeben werden. Die Stempel müssen in zeitlicher Abfolge durchnummeriert werden! (vgl. Vorlage!)

ii. Telefonzentrale

Die Telefonzentrale nimmt Anrufe von 07:00 Uhr bis 15:00 Uhr entgegen und darf **nicht** aus einem Zug/Bus/etc. angerufen werden! (Nein, auch nicht, wenn er steht.). Die Telefonzentrale verkauft Grundstücke, baut Häuser und kassiert Miete. Die Gruppen melden der Zentrale die Orte, die sie kaufen wollen oder für eine Gemeinschaftskarte benötigen. (Und zwar erst, **nachdem** sie den Ort angefahren haben...)

iii. Grundstücke kaufen

Es können nur die Grundstücke aus der Bahnhofliste des aktuellen Jambotrains gekauft werden. Die Liste spätestens eine Woche vor dem Jambotrain veröffentlicht.

Um ein Grundstück zu kaufen, muss der entsprechende Ort von der Gruppe angefahren worden sein (d.h. der Zug hat in einem Ort gehalten, Durchfahrten zählen nicht).

Wollen zwei Gruppen einen Bahnhof kaufen, so erhält diejenige den Zuschlag, die als erste in der Spielzentrale anruft. (Falls auch der Anruf gleichzeitig statt findet, so entscheidet der Zufall...)

Sonderregel für die erste halbe Stunde: In der ersten halben Stunde können Bahnhöfe auch per SMS gekauft werden. Vorteil: Kein Besetzt-Ton. Nachteil: Es kann sein, dass eine andere Gruppe telefonisch schneller ist.

- iv. **Miete** (auf bereits verkaufte Grundstücke)
Ruft eine Gruppe aus einem bereits verkauften Ort an, muss sie die aktuelle Miete an die Eigentümergruppe bezahlen. Miete fällt nur an, wenn eine Gruppe versucht, den Bahnhof zu kaufen, oder diesen für einen Auftrag benötigt.
- v. **Bahnhof ausbauen**
Zu jeder vollen Stunde (nicht in der ersten Stunde) kann die Gruppe Bahnhöfe auf **alle** Ihrer Grundstücke (aus-)bauen. Die Kosten betragen 1000,- € pro Ausbaustufe und Bahnhof. Den Bauantrag nimmt die Spielzentrale entgegen. (Extremfall: Wenn das Grundstück um z.B. 11:59 Uhr gekauft wird, kann bereits um 12:00 das erste Haus gebaut werden.) Rückwirkend kann nicht gebaut werden.
- vi. **Gemeinschaftskarten (neu 2014)**
Gemeinschaftskarten beinhalten Aufträge, die von den Gruppen zwei Stunden nach Beginn des Spiels erledigt werden können. Einzelheiten hierzu werden auf den Gemeinschaftskarten beschrieben, die spätestens eine Woche vor dem Jambotrain veröffentlicht werden. Für die zu einem Auftrag angefahrenen Bahnhöfe muss Miete bezahlt werden. Hinweise: Die Miete eines Bahnhofes richtet sich nach dem Zeitpunkt des Anrufes in der Spielzentrale. Die Bahnhöfe müssen vor dem Anruf angefahren worden sein!
Die Gruppe teilt der Spielzentrale bis spätestens zum Spielende mit, welche Aufträge sie erledigt hat. (Tipp: Die für einen Auftrag angefahrenen Bahnhöfe sollten jedoch so früh wie möglich mitgeteilt werden. **Es empfiehlt sich, alle benötigten (und angefahrenen) Bahnhöfe stündlich der Spielzentrale mitzuteilen.**)
Manche Gemeinschaftskarten können von **zwei Gruppen gemeinsam** erledigt werden. In diesem Fall erhalten beide Gruppen einen **Bonus** auf den Auftrag. Einschränkung: Die Gruppen müssen aus verschiedenen Orten stammen und man kann mit jeweils einer Gruppe nur einen Auftrag ausführen. Gruppen können sich hierfür unterwegs absprechen, wenn sie sich treffen. Aber auch über die Facebook-Gruppe können sich Gruppen zusammenschließen. Die genauen Regeln sind auf den Gemeinschaftskarten vermerkt.
- vii. **Einkünfte**
Für **alle** eigenen Bahnhöfe erhält die Gruppe zu jeder vollen Stunde die „Streckenmiete“. Zusätzlich erhält die Gruppe Miete auf den Bahnhof, wenn eine andere Gruppe den Bahnhof anfährt. Die Miete hängt vom Bahnhof und dessen Ausbaustufe ab. Besitzt eine Gruppe zwei „Pärchen“-Bahnhöfe, verdoppeln sich für diese beiden die Einkünfte (vgl. Bahnhofliste). Für Gemeinschaftskarten werden der Gruppe ebenfalls Einkünfte gutgeschrieben. Näheres hierzu ist auf den Gemeinschaftskarten vermerkt.
- viii. **Ereigniskarten (neu 2014)**
Ereigniskarten können von der Spielzentrale im Laufe des Spiels über die elektronischen Medien (Facebook/Homepage) ausgespielt werden. Mit den Veröffentlichungen erhaltet ihr alle notwendigen Informationen zu spielen der Ereigniskarten. (Hinweis: Ereigniskarten werden als zusätzliches „Begegnungs-Element“ gespielt, das Spiel kann aber auch ohne diese Karten gespielt und gewonnen werden.)
- ix. **Sieger**
Gewonnen hat, wer am Schluss am meisten Geld hat und wer rechtzeitig am Zielbahnhof eintrifft.

4) Internet

Wir gehen davon aus, dass es im heutigen elektronischen Zeitalter in jeder Gruppe eine(n) Mitspieler(in) geben wird, der Zugriff auf das Internet hat und ihr so auch die Ereigniskarten abrufen und spielen könnt. Wenn ihr die Möglichkeit habt, dann macht uns doch bitte die Freude und postet eure Eindrücke und Fotos von Unterwegs in unserer Facebookgruppe. Der Jambotrain läuft auch ohne elektronische Hilfsmittel. Dann müsst Ihr allerdings Telefonzellen suchen... Fotos, Kommentare, etc. dürfen während des Spiels (auch aus dem fahrenden Zug) gepostet werden. Die über das Internet bekannt gegebenen Zusatzaufgaben geben keinen Geld-Ertrag. Weitere Informationen unter: www.jambotrain.de

5) Fotos und Filme

Wir würden uns wieder über viele tolle Fotoaufnahmen von eurem Jambotrain-Abenteuer freuen, damit wir sie auf unserer Jambotrain-Homepage für alle Jambotrainer online stellen können. Die Fotos könnt ihr direkt am Abschlussort einem der Jambotrain-Organisationen geben oder per E-Mail an fotos@jambotrain.de senden.

Tipp:

Lest Euch die Spielregeln durch, seht Euch die Bahnhofliste und Gemeinschaftskarten an durch und überlegt Euch eine Taktik, um das Spiel zu gewinnen. Werft hierfür auch einen Blick auf die Teilnehmerliste...