

# Übersicht Regeln Scoutgeländespiel 2025

Änderungen zu letztem Jahr:.....	2
Spielkonzept: .....	2
Das eigentliche Spiel:.....	2
Grundidee:.....	3
Spielbeginn: .....	3
Eure Aufgabe (außer Lagerpräfekt): .....	3
Minen: .....	4
Überfälle:.....	4
Barbarenlager:.....	4
Die Ränge:.....	4
Gruppen:.....	4
Transportkapazität:.....	5
Kämpfen: .....	5
Ränge Sonderfunktionen.....	6
Minen: .....	7
Barbarenlager:.....	7
Das Lager bauen: .....	8
Spielende:.....	8

# Regeln Scoutgeländespiel HiLa 2025

## Änderungen zu letztem Jahr:

Für alle, die letztes Mal dabei waren, ist hier eine kurze Übersicht zu den Regeländerungen im Vergleich zum letzten Jahr. Alle anderen Regeln sind gleich geblieben. Wer das Spiel noch nicht kennt, kann diesen Abschnitt gern überspringen. ;-)

- Es wird zu Beginn des Spiels eine Strategiephase geben: Sobald ihr euch in euren Legionen zusammengefunden habt, habt ihr ca. 15 Minuten Zeit, die Rollen und Materialien zu verteilen und euch eine Strategie zu überlegen. Erst danach darf das Großzelt wieder verlassen werden und das eigentliche Spiel beginnt. Dabei fällt die Kontrolle am Zeltausgang weg, da wir bereits während der Strategiephase kontrollieren werden, dass alles korrekt aufgeteilt wurde.
- 5er-Gruppen sind nicht mehr unangreifbar.
- Ressourcenpunkte bieten jetzt jeweils zwei Ressourcen an und man hat so eine Auswahl, welche Ressource man kaufen möchte.
- Da der Cornicen letztes Jahr nicht wirklich genutzt wurde, hat sich seine Rolle geändert. Seine Gruppe kann unterwegs nicht angegriffen werden, so wie vorher die 5er-Gruppen. Dafür kann er jedoch weder Gold noch Ressourcen tragen. Für Details lest euch den entsprechenden Abschnitt unter „Ränge Sonderfunktionen“ durch.
- Der Informant ist nicht Bert. Er und sein Erkennungszeichen wird noch festgelegt und zu Beginn des Spiels im Großzelt vorgestellt.

## Spielkonzept:

Grundsätzlich ist das Spielkonzept ganz einfach: Sammelt Gold, tauscht es gegen Rohstoffe ohne ausgeraubt zu werden und baut Gebäude!

Genau, viel zu einfach. Deswegen gibt es ein paar Hürden:

Sich zu finden, zu organisieren, eine gemeinsame Strategie zu entwickeln und dies alles mit vielen „fremden“ Scouts ist gewollt und Teil des Spielkonzepts. Wir gehen davon aus, dass ihr alle flexibel, offen und diskussionsfreudig genug seid, um diese Herausforderung zu meistern. Ebenso gehen wir davon aus, dass die Regeln schon im Vorfeld gelesen und die Strategien untereinander diskutiert werden. Sollte es Unklarheiten geben, können wir diese sicherlich in der Fragerunde klären.

Das Spiel selbst bietet verschiedene Möglichkeiten, die eigenen Fähigkeiten einzubringen. Jeder wird gebraucht und kann sein Team unterstützen. Deshalb bitten wir darum, dass sich nur Scouts zum Spiel anmelden, die das Spiel auch bis zum Ende spielen wollen!

## Das eigentliche Spiel:

Die römischen Legionen sind allseits bekannt für ihre Disziplin und Kampfkraft. Doch eine weitere beeindruckende Leistung wird darüber gerne vergessen: das geordnete Marschlager.

Darum wurde ein friedlicher Wettkampf zwischen den Legionen ausgerufen: Welche Legion schafft es, als erste ein neues Marschlager zu errichten?

Ein heftiger Wettkampf entbrennt und bleibt außerhalb der Sichtweite der Wettkampfleitung gar nicht mehr so friedlich.

### **Grundidee:**

Gespielt wird in Legionen (ca. 25 Personen). Jede Legion bestimmt einen Lagerpräfekten, der das Marschlager baut. Die anderen Spieler sind die Soldaten. Deren Aufgabe ist es, in der Umgebung Gold zu „besorgen“, dieses gegen die benötigten Ressourcen zu tauschen und die eingetauschten Ressourcen dem Lagerpräfekten zu bringen.

### **Spielbeginn:**

Um an dem Spiel teilzunehmen ist vorab eine verbindliche Anmeldung erforderlich. Jeder Teilnehmer wird von der Spielleitung einer Legion zugelost. Bei der Anmeldung können sich aber maximal drei Teilnehmer zusammen anmelden, die dann der selben Legion zugelost werden. Zu welcher Legion ihr dann während des Spiels gehört, erfahrt ihr zu Beginn des Spiels über Aushänge im Großzelt.

Das Geländespiel beginnt nach der Fragerunde im Großzelt mit dem Aushängen der Rekrutierungslisten der Legionen. Hier und im weiteren Spielverlauf ist jede Legion durch eine Farbe gekennzeichnet.

Nun beginnt die 15 minütige Strategiephase. Findet euch in eurer Legion zusammen (Aushänge im Großzelt) und bestimmt euren Lagerpräfekten. Dieser meldet sich dann am Ausgabetisch im Großzelt bei der Spielleitung und erhält einen Umschlag mit dem Material für die Legion. Darin befinden sich unter anderem ein Lagerplan (gibt an, wie das Lager aufgebaut werden muss), zwei Karten der Umgebung mit eingezeichneten Minen, Barbarenlagern und Ressourcenpunkten, ein Set Gruppenmarker (in der Farbe eurer Legion) sowie für jedes Legionsmitglied ein Rangarmband.

Eure nächste Aufgabe ist es jetzt, die Ränge zu verteilen, indem jede Person das entsprechende Armband anlegt. Die Ränge können später nicht mehr getauscht werden! Außerdem müsst ihr die Gruppenmarker verteilen (siehe „Gruppen“) und euch eine Strategie überlegen. Während der Strategiephase darf das Großzelt noch nicht verlassen werden.

Nach Ablauf der 15 Minuten beginnt die eigentliche Spielzeit von 75 Minuten.

Jetzt könnt ihr euch an eure eigentliche Aufgabe machen und Ressourcen für den Lagerpräfekten sammeln.

### **Eure Aufgabe (außer Lagerpräfekt):**

Beschafft Gold, tauscht dieses gegen eine Ressource und bringt sie eurem Lagerpräfekten. Wiederholt das so oft und so schnell wie möglich, damit der Lagerpräfekt schnell das Lager aufbauen kann.

Ihr müsst euch also zunächst eine Goldkarte holen. Dafür gibt es drei verschiedenen Möglichkeiten (werden später genauer erklärt):

#### **Minen:**

Minen sind feste Stationen, die Gold produzieren, solange sie besetzt sind. Legionen können um Minen kämpfen, um ihr Gold abzugreifen (siehe „Minen“).

#### **Überfälle:**

Ihr könnt anderen Gruppen ihre Goldkarten abnehmen. Eine Gruppe Soldaten kann jederzeit eine Gruppe einer anderen Legion überfallen. Dazu muss ein Mitglied der anderen Gruppe durch „Anticken“ gefangen werden. Dann wird gekämpft (siehe „Kämpfen“) und die Siegergruppe erhält das Gold der anderen (nur so viel sie tragen kann). Es kann nur Gold, keine Ressourcen gestohlen werden. Habt ihr euer Gold also eingetauscht, seid ihr sicher. Um Minen und Ressourcenpunkte wird es sichere Zonen geben, in denen niemand überfallen werden darf.

#### **Barbarenlager:**

Euer Explorator erhält Karten, die er bei Barbarenlagern gegen Gold eintauschen kann. Begleitet ihn, um das Gold auch abtransportieren zu können (siehe „Barbarenlager“).

Die Goldkarte tauscht ihr an einem der vier Ressourcenpunkte, die auf eurer Karte eingezeichnet sind, in eine der beiden dort angebotene Ressource (Erde, Holz, Seil oder Leder) und bringt diese Ressourcenkarte dann ins Großzelt zu eurem Lagerpräfekten.

#### **Die Ränge:**

Wie in einer richtigen Legion auch gibt es verschiedene Ränge. Jeder (kämpfende) Rang ist außerdem durch eine Nummer gekennzeichnet. Je höher eure Nummer, desto stärker seid ihr in Kämpfen. Die Rangfolge lautet:

(7) Legat (1x)

(6) Senatorischer Tribun (1x)

(5) Ritterlicher Tribun (2x)

(4) Primus pillus (1x)

(3) Centurio (3x)

(2) Optio (3x)

(1) Legionär (6-11x, je nach Legionsgröße)

(0) Explorator (1x)

sowie außerhalb der Rangfolge

Lagerpräfekt (1x)

Signifer (1x)

Cornicen (1x)

#### **Gruppen:**

Außerhalb des Großzeltes dürfen sich alle Spieler nur in Gruppen fortbewegen, die einen passenden Gruppenmarker dabei haben. Der Gruppenmarker gibt die Gruppengröße an, um

z.B. als Dreiergruppe unterwegs zu sein braucht man also einen Gruppenmarker mit der Zahl 3.

Es stehen Gruppenmarker mit den Zahlen 1 bis 5 zur Verfügung. Mit einem Gruppenmarker mit der Zahl 1 darf man also auch alleine unterwegs sein. Je größer eine Gruppe ist, umso stärker ist sie im Kampf. Den Gruppenmarker muss immer die Person mit dem höchsten Rang oder (falls in der Gruppe) der Cornicen mit sich führen (und bei Kämpfen vorzeigen).

Die Zusammenstellung der Gruppen darf während des Spiels geändert werden (jedoch nur außerhalb von Kämpfen), solange sämtliche Regeln auch nach der Änderung erfüllt bleiben. Im Großzelt wird es zudem eine Station geben, wo sich Gruppenmarker umtauschen lassen – sofern die gewünschten Gruppenmarker für die Legion noch zur Verfügung stehen.

Beispiele:

1. Wollt ihr als Centurio, Legionär und ritterlicher Tribun eine Gruppe bilden, muss der ritterliche Tribun einen Gruppenmarker mit der Nummer Zahl 3 dabei haben.
2. Eine Gruppe aus Legat, Optio und zwei Legionären (4er-Marker beim Legaten) möchte mit dem Explorator (1er-Marker) zusammen Gold aus einem Barbarenlager holen. Sie können das natürlich auch als 1er- und 4er-Gruppe machen, entscheiden sich aber dafür, eine 5er-Gruppe zu bilden, um in Kämpfen bessere Chancen zu haben. Nun müssen sie zuerst ins Großzelt, dort geben sie ihre beiden Marker ab (bis dahin gelten sie noch als die beiden ursprünglichen Gruppen, obwohl sie bereits gemeinsam unterwegs sind) und der Legat erhält für die neue Gruppe einen 5er Marker.

### Transportkapazität:

Jede Person darf zu jedem Zeitpunkt des Spiels maximal entweder eine Gold- oder eine Ressourcenkarte haben! Ihr müsst eure Goldkarte also erst in eine Ressourcenkarte umtauschen und zum Lagerpräfekten bringen oder an jemand anderen (der noch keine Karte hat!) übergeben, bevor ihr die nächste Goldkarte holen könnt. Solltet ihr mehr Goldkarten bekommen, als ihr mitnehmen könnt (z.B. bei Barbarenlagern oder Überfällen), müsst ihr den Rest zurücklassen.

Innerhalb einer Legion dürfen Karten beliebig getauscht/weitergegeben werden, solange jeder Spieler maximal eine Karte hat. Mit anderen Legionen darf nicht getauscht werden! Der Cornican hat keine Transportkapazität und darf somit weder Gold- noch Ressourcenkarten haben/transportieren.

### Kämpfen:

Zu Kämpfen kann es entweder bei Überfällen (wenn ein Spieler einer anderen Gruppe getickt wurde) oder in Minen kommen.

Prüft bei Überfällen zuerst, ob es überhaupt zu einem Kampf kommt: Habt ihr eine Gruppe mit Cornicen außerhalb einer Mine oder einen Signifer angegriffen, dürft ihr gar nicht kämpfen und die Gruppen trennen sich wieder, ohne dass etwas passiert.

Müsst ihr kämpfen, läuft der Kampf wie folgt ab:

Die Gruppen stellen sich einander gegenüber auf und sortieren sich nach Rängen, sodass der Ranghöchste der einen Gruppe dem Ranghöchsten der anderen gegenüber steht und so weiter.

Vergleicht nun euren Rang mit dem eures Gegenübers. Der höhere Rang bekommt einen Punkt, bei Gleichstand bekommt keiner einen Punkt. Hat jemand kein Gegenüber (weil die gegnerische Gruppe kleiner ist), bekommt er automatisch einen Punkt. Um das Vergleichen der Ränge zu erleichtern, hat jeder Rang eine Nummer. Es schlägt immer die größere Nummer die kleinere.

Die Gruppe mit mehr Punkten gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand spielen die Ranghöchsten der Gruppen Schere-Stein-Papier (ohne Brunnen oder ähnliches). Der Sieger gewinnt den Kampf (falls beide das Gleiche zeigen, wiederholt das Spiel, bis ein Punkt gemacht wird).

Unabhängig davon, wie der Kampf ausgegangen ist müssen sich die Gruppen danach trennen. Es darf nicht sofort wieder ein Kampf zwischen genau diesen beiden Gruppen stattfinden.

## Ränge Sonderfunktionen

Für einige Rollen gibt es Sonderregeln:

*Lagerpräfekt:* Der Lagerpräfekt hält sich die gesamte Spieldauer über im Großzelt auf. Seine Aufgabe ist es, das Marschlager aufzubauen (siehe „Das Lager bauen“) und die Legion zu koordinieren.

*Explorator:* Der Explorator ist ein Späher. Seine Aufgabe ist es, Karten von Barbarenlagern zu besorgen und einen Trupp zu deren Plünderung zu führen (siehe „Barbarenlager“). Der Explorator erhält zu Spielbeginn einen Barbarenmarker.

*Cornicen:* Der Cornicen ist der Hornbläser der Legion und gibt als solcher wichtige Signale weiter. Da er nach Verstärkung blasen kann, ist es nicht ratsam, seine Gruppe anzugreifen. Eine Gruppe, in der ein Cornicen ist, kann nicht überfallen werden. Der Cornicen hat stets den Gruppenmarker seiner Gruppe, unabhängig von der eigentlichen Rangfolge. Sollte eine Gruppe mit Cornicen eine Mine besitzen, kann sie trotzdem angegriffen werden und der Cornicen darf an dem Kampf nicht teilnehmen. Genauso darf seine Gruppe zwar andere Gruppen überfallen, der Cornicen kämpft aber nicht mit. Der Cornicen darf zu keinem Zeitpunkt eine Geld- oder Ressourcenkarte tragen (er trägt ja schon sein Horn...). Seine Gruppe ist also effektiv eine Person kleiner, ist dafür aber sicher vor Überfällen.

*Signifer:* Der Signifer trägt das Feldzeichen der Legion. Kein Legionär würde jemals einen Feldzeichenträger angreifen, egal von welcher Legion. Sollte man ihn aus Versehen angreifen, ist es üblich, sich rasch zu entschuldigen und zu hoffen, dass es niemand mitbekommen hat. Der Signifer kann nicht angegriffen werden, kann selbst aber auch nicht kämpfen. Er ist eine einzelne sichere Person, wenn er eine Goldkarte dabei hat kann diese also nicht geklaut

werden. Der Signifer darf ausschließlich mit einem 1er-Gruppenmarker unterwegs sein, also nie Mitglied einer größeren Gruppe sein. Ein Signifer kann niemanden überfallen und keine Mine besetzen und dort folglich auch kein Gold erhalten.

## **Minen:**

Minen sind die sicherste Möglichkeit, an Gold zu kommen, doch könnt ihr sie auch gegen die anderen Legionen verteidigen?

Auf den Umgebungskarten, die eure Legion zu Spielbeginn erhält, sind Minen eingezeichnet. Sie besitzen unterschiedliche Wertigkeiten (1-3), wobei sich die höherwertigen weiter vom Lager entfernt befinden. Um Minen herum gibt es sichere Zonen (durch Flatterband markiert), in denen nicht überfallen werden darf.

Ihr könnt eine Mine besetzen, indem eure Gruppe sich in der sicheren Zone um eine Mine aufhält. In diesen sicheren Zonen darf sich immer nur eine Gruppe aufhalten.

Eine Mine produziert, solange sie besetzt ist, jede Minute die ihrer Wertigkeit entsprechende Anzahl Goldkarten. Ihr erhaltet dieses Gold, aber nur, wenn ihr es auch mitnehmen könnt.

Hat also bereits jedes Gruppenmitglied eine Goldkarte, wird die Mine nicht weiter produzieren. Ihr könnt eure Goldkarten aber natürlich an andere Mitglieder eurer Legion weitergeben, damit die Mine weiter produziert.

Ist eine Mine bereits besetzt, könnt ihr die besetzende Gruppe zu einem Minenkampf herausfordern (siehe „Kämpfen“). Die besiegte Gruppe muss die Mine verlassen, darf ihr Gold aber mitnehmen. Die Gewinnergruppe darf die Mine besetzen. Danach ist die Mine für 2 Minuten nicht angreifbar (signalisiert durch eine weiße Fahne). In dieser Zeit produziert sie aber trotzdem. Erobert ihr eine Mine, erhaltet ihr also auf jeden Fall das Gold der nächsten 2 Minuten. Solltet ihr die Mine wieder verlassen, wird die weiße Fahne entfernt und sie kann von einer anderen Gruppe besetzt werden, selbst wenn die 2 Minuten noch nicht vorbei sind.

## **Barbarenlager:**

Eine weitere Möglichkeit an Goldkarten zu kommen ist es, diese in Barbarenlagern abzuholen. Diese geben euch Gold, jedoch nur gegen Auftragskarten. Diese kann nur der Explorator bekommen. Irgendwo im Zeltlager befindet sich der Informant. Der Informant wird sich zu Beginn des Spiels im Großzelt vorstellen. Sein Erkennungszeichen ist eine Weihnachtsmannmütze.

Zu ihm kann der Explorator gehen und seinen Barbarenmarker abgeben. Dann erhält er eine Auftragskarte (er zieht eine zufällige). Auf der Auftragskarte steht eine Angabe, wie viele Goldkarten (3-5) abgeholt werden können und ein Buchstabe, der angibt, in welchem Barbarenlager das Gold abgeholt werden kann: A, B oder C; die Barbarenlager sind auf den Karten eingezeichnet, die die Legion zu Spielbeginn erhält. Weder Auftrags- noch Barbarenkarten können weitergegeben werden. (Der Explorator darf zusätzlich zu dieser Karte, aber noch entweder eine Gold- oder Ressourcenkarte haben). Der Explorator kann sich nun (z.B. mit einer Gruppe Soldaten) zu dem entsprechenden Barbarenlager begeben. Dort erhält er gegen Abgabe der Auftragskarte die angegebene Goldmenge (allerdings nur so viel davon, wie die Anwesenden auch mitnehmen können, der Rest verfällt). Außerdem erhält er

einen Barbarenmarker, den er beim Informanten gegen eine neue Auftragskarte tauschen kann. Der Explorator hat also immer entweder eine Auftragskarte oder einen Barbarenmarker.

### Das Lager bauen:

Die Aufgabe des Lagerpräfekten ist es, das Marschlager aufzubauen. Er erhält von den übrigen Mitgliedern seiner Legion die Ressourcen, die er dazu benötigt. Diese kann er auf dem Markt (Stand im Großzelt) gegen die einzelnen Teile des Lagers tauschen und diese auf dem Lagerplan platzieren. Teile müssen immer passend bezahlt werden. Achtet darauf, eurer Legion zu sagen, welche Ressourcen ihr benötigt, nicht alle werden in der gleichen Menge gebraucht, Umtauschen ist nicht möglich. Die Gebäude sind in verschiedenen Blöcke eingeteilt, die in folgender Reihenfolge gebaut werden müssen:

1. Wälle
2. Verwaltung
3. Legion
4. Hilfslegion

Die Palisade kann zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem Wall gebaut werden.

Das Lager benötigt:

Block	Anzahl	Gebäude	Erde	Leder	Holz	Seil
Wall	2	Wall kurz	4			
Wall	2	Wall lang	6			
	2	Palisade kurz			4	2
	2	Palisade lang			6	3
Verwaltung	1	Stabsgebäude		4	2	2
Verwaltung	1	Lazarett		4	4	
Verwaltung	1	Vorratslager		1	5	3
Verwaltung	1	Werkstatt		2	3	3
Verwaltung	1	Forum	2		2	
Legion	12	Unterkünfte Legion		2	1	1
Hilfslegion	8	Unterkünfte Hilfslegion		2		1

Diese Liste wird auch im Großzelt aushängen!

### Spielende:

Das Spiel geht 90 Minuten (15 Minuten Strategiephase + 75 Minuten). Nach Ablauf der Zeit (es wird im Großzelt einen Timer zur Orientierung geben), werden die Platzierungen bestimmt. Die Reihenfolge entscheidet sich danach, welche Legion am schnellsten war. Alle Legionen, die fertig geworden sind, werden also einfach nach ihrer Zeit platziert. Die übrigen Legionen bekommen einen Punkt je gebautem Gebäude und werden nach der Anzahl ihrer Punkte platziert. Es gewinnt also, wer am schnellsten fertig wird bzw. am weitesten gekommen ist, sollte niemand fertig werden.