

九州 Kyushu



Köch:in FRÜHLING

Sitzplatz einkreisen



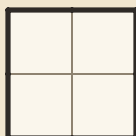
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



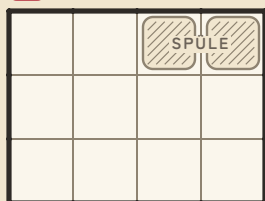
HANDSCHUHFACH



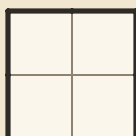
KARTE



HINTEN · KÜCHENSCHRANK



SPÜLE

KÜHLBOX
NUR PROVIAKT

Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN

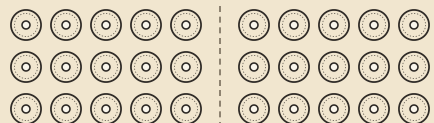


Herzen = Stempel, weitere daneben:



REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Start: 10 Münzen und 6 Teeschalen ausmalen.

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



I Wird Proviant gegessen, gibt es zusätzlich +1 Laune für beide (nicht beim Festessen).



II Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



III Einmal pro Etappe, Festessen: Streicht 2 Proviant durch, jede Person +3 Laune.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

ankreuzen · eingelöst: streichen



Fischer Kenji kennt euch



Mochi fährt mit



Gutschein fürs Onsen



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

+1 Laune für beide, Sackgasse heute ohne Benzin



中吉

Bäuerin am Wegrand: 1 Onigiri geschenkt



末吉

Asche auf dem Lack: Autowäsche, 1 Münze



吉

Gutes Reisewetter, nichts geschieht



小吉

Frühlingsregen: ohne Schirm -1 Laune für beide



Pech-Los

Streit: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

Spielhilfe

Auf jeder Seite

1. Text vorlesen.
2. Kästen von oben nach unten.
3. Wegweiser oder Zeile unten folgen.

Kästen gelten nur beim ersten Besuch. Zurück an einer Kreuzung lest ihr nur den Wegweiser. Wetterseiten gelten jedes Mal.

Würfeln

Würfelprobe: die Zahl oder mehr. **Teamprobe:** beide würfeln, zusammenzählen. Bei beiden Proben: einmal neu würfeln kostet 1 Laune.

Brenzlig

Passendes Merkmal in einem eurer Fächer: Es gilt, was der Kasten dafür sagt. Sonst gilt »Nein?« oder die Probe.

Talent

Stufe I gilt von Anfang an. 4 Erfahrungskreise: nächste Stufe einkreisen, Kreise ausradieren.

Geheime Wege

Wer einen kennt, darf an der Kreuzung sagen: »Ich kenne einen Weg.« Ihr entscheidet zusammen.

Gut zu wissen

Würfelt ihr in einem Kasten beide und zählt zusammen, ist es eine Teamprobe. Ab Talentstufe III: 4 Kreise = 1 Herz. Fehlt auf einer Geheimseite die Münze: still 1 Laune.

Laune

Höchstens 12. Bei 12 darf jede Person jederzeit 3 Schalen gegen 1 Herz tauschen. Bei 0: Pause, etwas Liebes sagen, 1 Schale ausmalen, einmal pro Etappe. Jedes weitere –1 bei 0 kostet 1 Herz, falls vorhanden. Fehlt eine Münze, legt die andere Person dazu; haben beide keine mehr, zahlt eine Person 1 Laune je Münze. Einkaufen nur mit Münzen.

Am Rastplatz

1. Stempel, Überraschungen, Snacks.
2. Tauschen: 3 Schalen = 1 Herz, mindestens 3 behalten.
3. Plätze tauschen, neue Bögen, Reisegeld, Markt.

Unterwegs

Ausrüstung bleibt, außer ein Kasten sagt etwas anderes. Kamera: nach jedem neuen Stempel würfeln, bei 6 ein Herz. Was am Rastplatz zuerst kommt, sagt die Rastplatz-Seite.



Neue Bögen zum Ausdrucken im Download-Ordner. Hebt diesen Bogen auf: Am Ende der Reise zählt jeder Stempel.

九州 Kyushu



Schrauber:in FRÜHLING

Sitzplatz einkreisen



DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



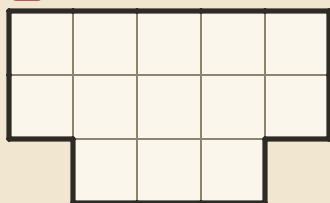
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · KOFFERRAUM



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN

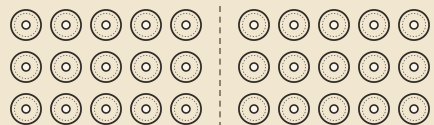


Herzen = Stempel, weitere daneben:



REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Start: 10 Münzen und 6 Teeschalen ausmalen.

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Bei Brenzlig Werkzeug zählst du selbst als Werkzeug.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Würfelprobe von dir gilt ohne Wurf als geschafft.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

ankreuzen · eingelöst: streichen



Fischer Kenji kennt euch



Mochi fährt mit



Gutschein fürs Onsen



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

+1 Laune für beide, Sackgasse heute ohne Benzin



中吉

Bäuerin am Wegrand: 1 Onigiri geschenkt



末吉

Asche auf dem Lack: Autowäsche, 1 Münze



吉

Gutes Reisewetter, nichts geschieht



小吉

Frühlingsregen: ohne Schirm -1 Laune für beide



Pech-Los · Streit:

-1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

九州 Kyushu



Fotograf:in FRÜHLING

Sitzplatz einkreisen



DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



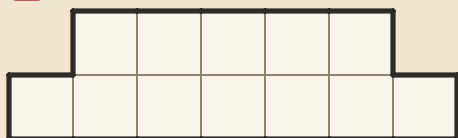
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · DACHBOX



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN

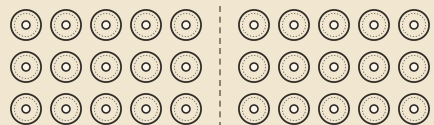


Herzen = Stempel, weitere daneben:



REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Start: 10 Münzen und 6 Teeschalen ausmalen.

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Nach jedem neuen Stempel würfelst du: Bei 6 malst du ein Herz neben deine Stempelkarte.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Male einen fehlenden Stempel aus (kein Wurf für Talent oder Kamera).

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

ankreuzen · eingelöst: streichen



Fischer Kenji kennt euch



Mochi fährt mit



Gutschein fürs Onsen



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

+1 Laune für beide, Sackgasse heute ohne Benzin



中吉

Bäuerin am Wegrand: 1 Onigiri geschenkt



末吉

Asche auf dem Lack: Autowäsche, 1 Münze



吉

Gutes Reisewetter, nichts geschieht



小吉

Frühlingsregen: ohne Schirm -1 Laune für beide



●

Pech-Los · Streit: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

九州 Kyushu



Dolmetscher:in FRÜHLING

DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



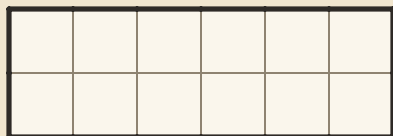
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · TRUHE UNTER DER SITZBANK



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN

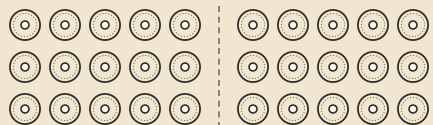


Herzen = Stempel, weitere daneben:



REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Start: 10 Münzen und 6 Teeschalen ausmalen.

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Bei Brenzlig Kontakt zählst du selbst als Kontakt. Verschenkt ihr ein Omiyage: +1 Laune für beide.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Rechnung (Essen, Eintritt, Fähre) kostet nichts.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

ankreuzen · eingelöst: streichen



Fischer Kenji kennt euch



Mochi fährt mit



Gutschein fürs Onsen



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

+1 Laune für beide, Sackgasse heute ohne Benzin



中吉

Bäuerin am Wegrand: 1 Onigiri geschenkt



末吉

Asche auf dem Lack: Autowäsche, 1 Münze



吉

Gutes Reisewetter, nichts geschieht



小吉

Frühlingsregen: ohne Schirm -1 Laune für beide



Pech-Los

Streit: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

四国 Shikoku


Koch'in FRÜHSOMMER

Sitzplatz einkreisen



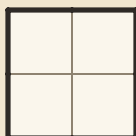
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



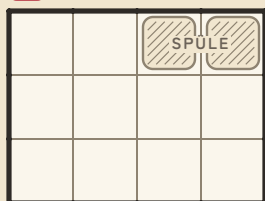
HANDSCHUHFACH



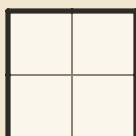
KARTE



HINTEN · KÜCHENSCHRANK



SPÜLE

KÜHLBOX
NUR PROVIANT

Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



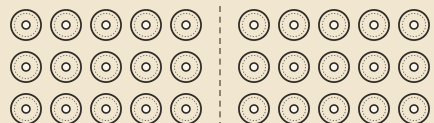
GEWITTERFRONT

5. Wolke: sofort S. 86



REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



I Wird Proviant gegessen, gibt es zusätzlich +1 Laune für beide (nicht beim Festessen).



II Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



III Einmal pro Etappe, Festessen: Streicht 2 Proviant durch, jede Person +3 Laune.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen



Fischer Kenji kennt euch



Mochi fährt mit



Bäuerin Kazuko kennt euch



Ein Freund in Kyoto



Weg zu den Doppelbrücken

おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Blauer Himmel: +1 Laune für beide, 1 Wolke ausradieren



中吉

Reisbällchen geschenkt: 1 Onigiri gratis



末吉

Ferner Donner: 1 Wolke ausmalen



吉

Gutes Reisewetter, nichts geschieht



小吉

Schwüle: 1 Wolke ausmalen, ohne Sonnenschutz -1 Laune für beide



Pech-Los

Streit ums Fenster: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

Spielhilfe

Auf jeder Seite

1. Text vorlesen.
2. Kästen von oben nach unten.
3. Wegweiser oder Zeile unten folgen.

Kästen gelten nur beim ersten Besuch. Zurück an einer Kreuzung lest ihr nur den Wegweiser. Wetterseiten gelten jedes Mal.

Würfeln

Würfelprobe: die Zahl oder mehr. **Teamprobe:** beide würfeln, zusammenzählen. Bei beiden Proben: einmal neu würfeln kostet 1 Laune.

Brenzlig

Passendes Merkmal in einem eurer Fächer: Es gilt, was der Kasten dafür sagt. Sonst gilt »Nein?« oder die Probe.

Talent

Stufe I gilt von Anfang an. 4 Erfahrungskreise: nächste Stufe einkreisen, Kreise ausradieren.

Geheime Wege

Wer einen kennt, darf an der Kreuzung sagen: »Ich kenne einen Weg.« Ihr entscheidet zusammen.

Gut zu wissen

Würfelt ihr in einem Kasten beide und zählt zusammen, ist es eine Teamprobe. Ab Talentstufe III: 4 Kreise = 1 Herz. Fehlt auf einer Geheimseite die Münze: still 1 Laune.

Laune

Höchstens 12. Bei 12 darf jede Person jederzeit 3 Schalen gegen 1 Herz tauschen. Bei 0: Pause, etwas Liebes sagen, 1 Schale ausmalen, einmal pro Etappe. Jedes weitere –1 bei 0 kostet 1 Herz, falls vorhanden. Fehlt eine Münze, legt die andere Person dazu; haben beide keine mehr, zahlt eine Person 1 Laune je Münze. Einkaufen nur mit Münzen.

Am Rastplatz

1. Stempel, Überraschungen, Snacks.
2. Tauschen: 3 Schalen = 1 Herz, mindestens 3 behalten.
3. Plätze tauschen, neue Bögen, Reisegeld, Markt.

In dieser Etappe

- **Schlüssel-Wege.** Manche Kreuzungen haben einen zusätzlichen Weg, der nur mit einem bestimmten Gegenstand oder Stichwort offen ist.
- **Omiyage.** Mitbringsel (Merkmal Omiyage, 1 Kästchen) dürft ihr in einem Omiyage-Kasten verschenken: streicht es durch und bekommt, was dort steht.
- **Teamprobe.** Ihr würfelt beide und zählt zusammen.
- **Gewitterfront.** Fünf Wolken auf jedem Reisebogen, beide malen gleich.



Neue Bögen zum Ausdrucken im Download-Ordner. Hebt diesen Bogen auf: Am Ende der Reise zählt jeder Stempel.

四国 Shikoku



Schrauber:in FRÜHSOMMER

Sitzplatz einkreisen



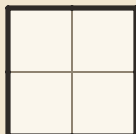
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



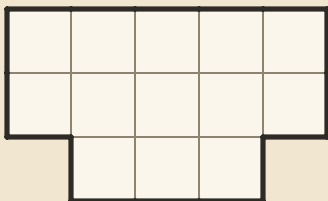
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · KOFFERRAUM



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



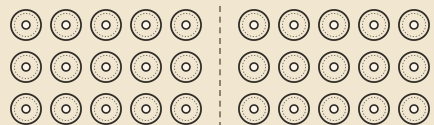
GEWITTERFRONT

5. Wolke: sofort S. 86



REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Bei Brenzlig Werkzeug zählst du selbst als Werkzeug.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Würfelprobe von dir gilt ohne Wurf als geschafft.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen



Fischer Kenji kennt euch



Mochi fährt mit



Bäuerin Kazuko kennt euch



Ein Freund in Kyoto



Weg zu den Doppelbrücken



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Blauer Himmel: +1 Laune für beide, 1 Wolke ausradieren



中吉

Reisbällchen geschenkt: 1 Onigiri gratis



末吉

Ferner Donner: 1 Wolke ausmalen



吉

Gutes Reisewetter, nichts geschieht



小吉

Schwüle: 1 Wolke ausmalen, ohne Sonnenschutz -1 Laune für beide



●

Pech-Los · Streit ums Fenster: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

四国 Shikoku

写 **カメラ** Fotograf:in FRÜHSOMMER

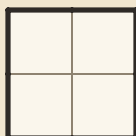
Sitzplatz einkreisen **運** **守** **助** **本**

DEINE FÄCHER

運 VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE

助 VORN, WENN DU DANEBEN SITZT

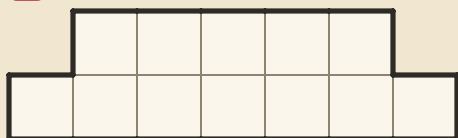


HANDSCHUHFACH



KARTE

写 HINTEN · DACHBOX

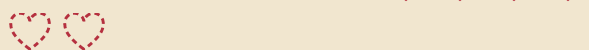


Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:

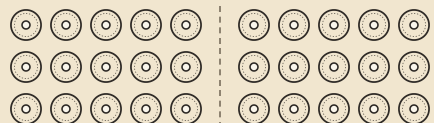


GEWITTERFRONT

5. Wolke: sofort S. 86



REISEKASSE ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN

- ☐ **運** **守** Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin
- ☐ **助** **本** Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○

- I** Nach jedem neuen Stempel würfelst du: Bei 6 malst du ein Herz neben deine Stempelkarte.
 - II** Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).
 - III** Einmal pro Etappe: Male einen fehlenden Stempel aus (kein Wurf für Talent oder Kamera).
- Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen

- ☐ Fischer Kenji kennt euch
- ☐ Mochi fährt mit
- ☐ Bäuerin Kazuko kennt euch
- ☐ Ein Freund in Kyoto
- ☐ Weg zu den Doppelbrücken
- ☐

おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE

- 大吉** Blauer Himmel: +1 Laune für beide, 1 Wolke ausradieren
- 中吉** Reisbällchen geschenkt: 1 Onigiri gratis
- 末吉** Ferner Donner: 1 Wolke ausmalen

- 吉** Gutes Reisewetter, nichts geschieht
- 小吉** Schwüle: 1 Wolke ausmalen, ohne Sonnenschutz -1 Laune für beide
- **凶** Pech-Los · Streit ums Fenster: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

四国 Shikoku

話 Dolmetscher:in FRÜHSOMMER

Sitzplatz einkreisen

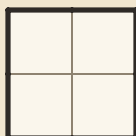


DEINE FÄCHER

運 VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE

助 VORN, WENN DU DANEBEN SITZT

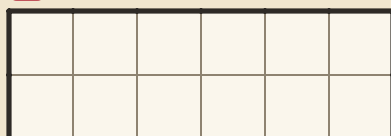


HANDSCHUHFACH



KARTE

話 HINTEN · TRUHE UNTER DER SITZBANK



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:

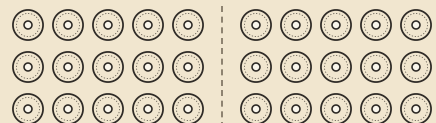


GEWITTERFRONT

5. Wolke: sofort S. 86



REISEKASSE ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN

- ☐ 運 助 Fahrst du: Sackgasse wenden ohne Benzin
- ☐ 助 本 Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○

- I Bei Brenzlig Kontakt zählst du selbst als Kontakt. Verschenkt ihr ein Omiyage: +1 Laune für beide.
- II Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).
- III Einmal pro Etappe: Eine Rechnung (Essen, Eintritt, Fähre) kostet nichts.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen

- ☐ Fischer Kenji kennt euch
- ☐ Mochi fährt mit
- ☐ Bäuerin Kazuko kennt euch
- ☐ Ein Freund in Kyoto
- ☐ Weg zu den Doppelbrücken
- ☐

おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE

- 大吉 Blauer Himmel: +1 Laune für beide, 1 Wolke ausradieren
- 中吉 Reisbällchen geschenkt: 1 Onigiri gratis
- 末吉 Ferner Donner: 1 Wolke ausmalen

- 吉 Gutes Reisewetter, nichts geschieht
- 小吉 Schwüle: 1 Wolke ausmalen, ohne Sonnenschutz -1 Laune für beide
- ☘ Pech-Los · Streit ums Fenster: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

Übergabezettel

VON BAND 1 NACH BAND 2 · MIT BLEISTIFT

Am Ende von Etappe 2 tragt ihr hier ein, was ihr mitnehmt, auch was ihr auf dem letzten Markt kauft. In Band 2 übertragt ihr alles auf die neuen Bögen. Habt ihr Band 2 schon, könnt ihr auch gleich dort eintragen.

Name _____	Rolle _____
Münzen _____	Laune _____
Talentstufe I · II · III Kreise ○ ○ ○ ○	
GEGENSTÄNDE MIT FORM	

OMIYAGE	

Name _____	Rolle _____
Münzen _____	Laune _____
Talentstufe I · II · III Kreise ○ ○ ○ ○	
GEGENSTÄNDE MIT FORM	

OMIYAGE	

STICHWÖRTER · AUCH EINGELÖSTE ANKREUZEN

- ☐ Fischer Kenji kennt euch
- ☐ Mochi fährt mit
- ☐ Bäuerin Kazuko kennt euch
- ☐ Ein Freund in Kyoto
- ☐ _____
- ☐ _____

FÜR DAS ALBUM AM ENDE

Etappe 1: Stempel und Herzen beider Bögen _____

Etappe 2: Stempel und Herzen beider Bögen _____

Hebt eure Bögen auf: In Band 3 fragen Wiedersehen-Kästen nach alten Stichwörtern.

SITZPLATZ AB ETAPPE 3

Wer fährt? Name: _____

Wer fährt, kreist im neuen Bogen 運 ein, die andere Person 助.

関西 Kansai


Köch:in HERBST

Sitzplatz einkreisen



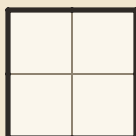
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



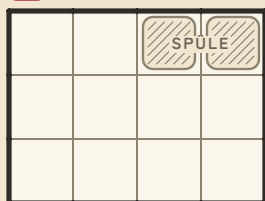
HANDSCHUHFACH



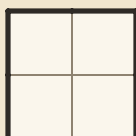
KARTE



HINTEN · KÜCHENSCHRANK



SPÜLE

KÜHLBOX
NUR PROVANT

Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



TAGESUHR

Nacht-Feld ☐ Abkürzung ☐ ☐

Morgen



Mittag



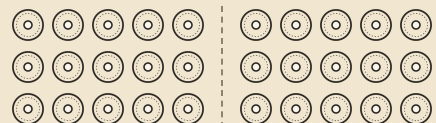
Abend



Nacht

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Wird Proviant gegessen, gibt es zusätzlich +1 Laune für beide (nicht beim Festessen).



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe, Festessen: Streicht 2 Proviant durch, jede Person +3 Laune.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen



Mochi fährt mit



Ein Freund in Kyoto



Aoi fährt mit



Aoi schreibt euch



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Goldener Herbsttag: +1 Laune für beide, 1 Abkürzung ankreuzen



中吉

Maronenreis: 1 Onigiri gratis



末吉

Herbstschauer: ohne Schirm -1 Laune für beide



吉

Klarer Morgen, nichts geschieht



小吉

Getrödelt: Uhr auf Mittag stellen



Pech-Los

Stau: -1 Laune für beide, Uhr eins weiter, Glücksbringer hebt auf

Spielhilfe

Auf jeder Seite

1. Text vorlesen.
2. Kästen von oben nach unten.
3. Wegweiser oder Zeile unten folgen.

Kästen gelten nur beim ersten Besuch. Zurück an einer Kreuzung lest ihr nur den Wegweiser. Wetterseiten gelten jedes Mal.

Würfeln

Würfelprobe: die Zahl oder mehr. **Teamprobe:** beide würfeln, zusammenzählen. Bei beiden Proben: einmal neu würfeln kostet 1 Laune.

Brenzlig

Passendes Merkmal in einem eurer Fächer: Es gilt, was der Kasten dafür sagt. Sonst gilt »Nein?« oder die Probe.

Talent

Stufe I gilt von Anfang an. 4 Erfahrungskreise: nächste Stufe einkreisen, Kreise ausradieren.

Geheime Wege

Wer einen kennt, darf an der Kreuzung sagen: »Ich kenne einen Weg.« Ihr entscheidet zusammen.

Gut zu wissen

Würfelt ihr in einem Kasten beide und zählt zusammen, ist es eine Teamprobe. Ab Talentstufe III: 4 Kreise = 1 Herz. Fehlt auf einer Geheimseite die Münze: still 1 Laune.

Laune

Höchstens 12. Bei 12 darf jede Person jederzeit 3 Schalen gegen 1 Herz tauschen. Bei 0: Pause, etwas Liebes sagen, 1 Schale ausmalen, einmal pro Etappe. Jedes weitere –1 bei 0 kostet 1 Herz, falls vorhanden. Fehlt eine Münze, legt die andere Person dazu; haben beide keine mehr, zahlt eine Person 1 Laune je Münze. Einkaufen nur mit Münzen.

Am Rastplatz

1. Stempel, Überraschungen, Snacks.
2. Tauschen: 3 Schalen = 1 Herz, mindestens 3 behalten.
3. Plätze tauschen, neue Bögen, Reisegeld, Markt.

In dieser Etappe

- **Tagesuhr.** Weiter ab Nacht: –1 Laune für beide, Kreuz; der nächste Tag beginnt mittags.
- **Abkürzung.** Ankreuzen; einlösen: Uhr steht still.
- **Zeitfenster.** Manche Orte sind je nach Tageszeit anders; im Zeit-Kasten lest ihr nur die Zeile, die zur Uhr passt.
- **Mitfahrerin.** Aoi fährt ein Stück mit.

Unterwegs

Ausrüstung bleibt, außer ein Kasten sagt etwas anderes. Kamera: nach jedem neuen Stempel würfeln, bei 6 ein Herz. Was am Rastplatz zuerst kommt, sagt die Rastplatz-Seite.



Neue Bögen zum Ausdrucken im Download-Ordner. Hebt diesen Bogen auf: Am Ende der Reise zählt jeder Stempel.

関西 Kansai



Schrauber:in HERBST

Sitzplatz einkreisen



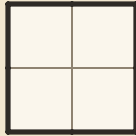
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



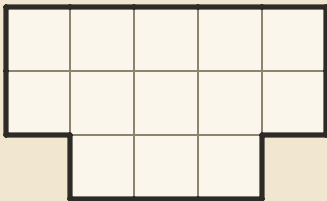
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · KOFFERRAUM



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN

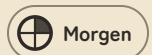


Herzen = Stempel, weitere daneben:



TAGESUHR

Nacht-Feld ☐ Abkürzung ☐



Morgen



Mittag



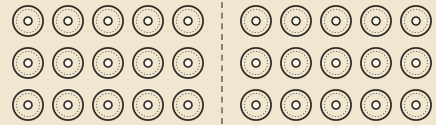
Abend



Nacht

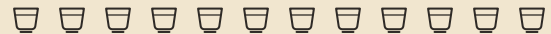
REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Bei Brenzlig Werkzeug zählst du selbst als Werkzeug.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Würfelprobe von dir gilt ohne Wurf als geschafft.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen



Mochi fährt mit



Ein Freund in Kyoto



Aoi fährt mit



Aoi schreibt euch



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Goldener Herbsttag: +1 Laune für beide, 1 Abkürzung ankreuzen



中吉

Maronenreis: 1 Onigiri gratis



末吉

Herbstschauer: ohne Schirm -1 Laune für beide



吉

Klarer Morgen, nichts geschieht



小吉

Getrödel: Uhr auf Mittag stellen



●

Pech-Los · Stau: -1 Laune für beide, Uhr eins weiter, Glücksbringer hebt auf

関西 Kansai

写 **カメラ** Fotograf:in HERBST

Sitzplatz einkreisen

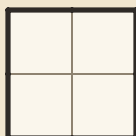


DEINE FÄCHER

運 VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE

助 VORN, WENN DU DANEBEN SITZT

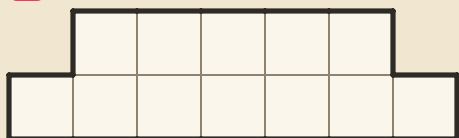


HANDSCHUHFACH



KARTE

写 HINTEN · DACHBOX

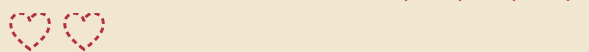


Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



TAGESUHR

Nacht-Feld ☐ Abkürzung ☐ ☐



Morgen



Mittag



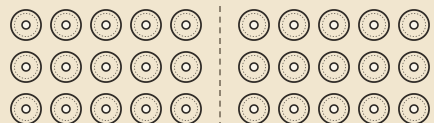
Abend



Nacht

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Nach jedem neuen Stempel würfelst du: Bei 6 malst du ein Herz neben deine Stempelkarte.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Male einen fehlenden Stempel aus (kein Wurf für Talent oder Kamera).

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen



Mochi fährt mit



Ein Freund in Kyoto



Aoi fährt mit



Aoi schreibt euch



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Goldener Herbsttag: +1 Laune für beide, 1 Abkürzung ankreuzen



中吉

Maronenreis: 1 Onigiri gratis



末吉

Herbstschauer: ohne Schirm -1 Laune für beide



吉

Klarer Morgen, nichts geschieht



小吉

Getrödelt: Uhr auf Mittag stellen



●

Pech-Los · Stau: -1 Laune für beide, Uhr eins weiter, Glücksbringer hebt auf

関西 Kansai

話 **助** Dolmetscher:in HERBST

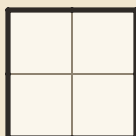
Sitzplatz einkreisen **運** **助** **助** **助**

DEINE FÄCHER

運 VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE

助 VORN, WENN DU DANEBEN SITZT

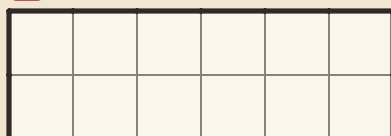


HANDSCHUHFACH



KARTE

話 HINTEN · TRUHE UNTER DER SITZBANK



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



TAGESUHR

Nacht-Feld ☐ Abkürzung ☐ ☐



Morgen



Mittag



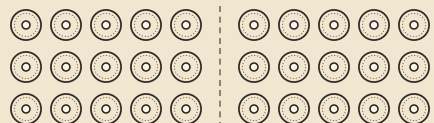
Abend



Nacht

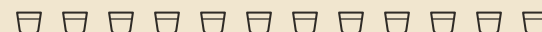
REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN

- ☐ **運** **助** Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin
- ☐ **助** **助** Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○

- I** Bei Brenzlig Kontakt zählst du selbst als Kontakt. Verschenkt ihr ein Omiyage: +1 Laune für beide.
- II** Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).
- III** Einmal pro Etappe: Eine Rechnung (Essen, Eintritt, Fähre) kostet nichts.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen

- ☐ Mochi fährt mit
- ☐ Ein Freund in Kyoto
- ☐ Aoi fährt mit
- ☐ Aoi schreibt euch
- ☐

おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE

- 大吉** Goldener Herbsttag: +1 Laune für beide, 1 Abkürzung ankreuzen
- 中吉** Maronenreis: 1 Onigiri gratis
- 末吉** Herbstschauer: ohne Schirm -1 Laune für beide

- 吉** Klarer Morgen, nichts geschieht
- 小吉** Getrödelt: Uhr auf Mittag stellen
- **凶** Pech-Los · Stau: -1 Laune für beide, Uhr eins weiter, Glücksbringer hebt auf

日本アルプス Alpen


Köch:in SPÄTHERBST

Sitzplatz einkreisen



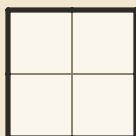
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



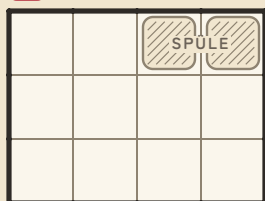
HANDSCHUHFACH



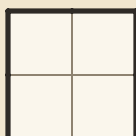
KARTE



HINTEN · KÜCHENSCHRANK



SPÜLE

KÜHLBOX
NUR PROVIANT

Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



SCHNEEFRONT

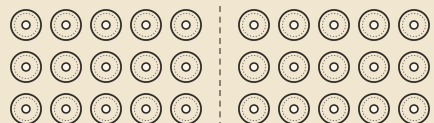
5. Flocke: sofort S. 174



Pass offen: unter 3 Flocken oder mit Schneeketten

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Wird Proviant gegessen, gibt es zusätzlich +1 Laune für beide (nicht beim Festessen).



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe, Festessen: Streicht 2 Proviant durch, jede Person +3 Laune.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen



Mochi fährt mit



Aoi schreibt euch



Takeda kennt euch



Teil gefunden



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Sonne: +1 Laune für beide, 1 Flocke ausradieren



中吉

Äpfel geschenkt: wer Platz hat, gratis (1 Kästchen)



末吉

Frost: 1 Flocke ausmalen, ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Klare Bergluft, nichts geschieht



小吉

Leichter Schneefall: 1 Flocke ausmalen



Pech-Los

Glatteis: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

Spielhilfe

Auf jeder Seite

1. Text vorlesen.
2. Kästen von oben nach unten.
3. Wegweiser oder Zeile unten folgen.

Kästen gelten nur beim ersten Besuch. Zurück an einer Kreuzung lest ihr nur den Wegweiser. Wetterseiten gelten jedes Mal.

Würfeln

Würfelprobe: die Zahl oder mehr. **Teamprobe:** beide würfeln, zusammenzählen. Bei beiden Proben: einmal neu würfeln kostet 1 Laune.

Brenzlig

Passendes Merkmal in einem eurer Fächer: Es gilt, was der Kasten dafür sagt. Sonst gilt »Nein?« oder die Probe.

Talent

Stufe I gilt von Anfang an. 4 Erfahrungskreise: nächste Stufe einkreisen, Kreise ausradieren.

Geheime Wege

Wer einen kennt, darf an der Kreuzung sagen: »Ich kenne einen Weg.« Ihr entscheidet zusammen.

Gut zu wissen

Würfelt ihr in einem Kasten beide und zählt zusammen, ist es eine Teamprobe. Ab Talentstufe III: 4 Kreise = 1 Herz. Fehlt auf einer Geheimseite die Münze: still 1 Laune.

Laune

Höchstens 12. Bei 12 darf jede Person jederzeit 3 Schalen gegen 1 Herz tauschen. Bei 0: Pause, etwas Liebes sagen, 1 Schale ausmalen, einmal pro Etappe. Jedes weitere –1 bei 0 kostet 1 Herz, falls vorhanden. Fehlt eine Münze, legt die andere Person dazu; haben beide keine mehr, zahlt eine Person 1 Laune je Münze. Einkaufen nur mit Münzen.

Am Rastplatz

1. Stempel, Überraschungen, Snacks.
2. Tauschen: 3 Schalen = 1 Herz, mindestens 3 behalten.
3. Plätze tauschen, neue Bögen, Reisegeld, Markt.

In dieser Etappe

- **Schneefront.** 5 Flocken auf dem Reisebogen.
- **Pässe.** Manche Wege führen über einen Pass.
- **Panne.** In Okuhida bleibt Kumo stehen.
- **Kälte.** Auf Pässen und im tiefen Schnee fragen Brenzlig-Kästen nach Kälte: Es zählen nur Daunjacke, Wollmütze und Schneeketten.

Unterwegs

Ausrüstung bleibt, außer ein Kasten sagt etwas anderes. Kamera: nach jedem neuen Stempel würfeln, bei 6 ein Herz. Was am Rastplatz zuerst kommt, sagt die Rastplatz-Seite.



Neue Bögen zum Ausdrucken im Download-Ordner. Hebt diesen Bogen auf: Am Ende der Reise zählt jeder Stempel.

日本アルプス Alpen



Schrauber:in SPÄTHERBST

Sitzplatz einkreisen



DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



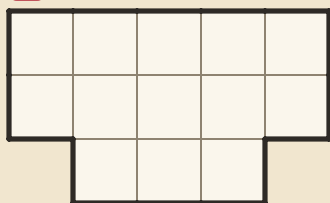
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · KOFFERRAUM



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



SCHNEEFRONT

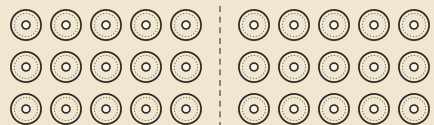
5. Flocke: sofort S. 174



Pass offen: unter 3 Flocken oder mit Schneeketten

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Bei Brenzlig Werkzeug zählst du selbst als Werkzeug.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Würfelprobe von dir gilt ohne Wurf als geschafft.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen



Mochi fährt mit



Aoi schreibt euch



Takeda kennt euch



Teil gefunden



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Sonne: +1 Laune für beide, 1 Flocke ausradieren



中吉

Äpfel geschenkt: wer Platz hat, gratis (1 Kästchen)



末吉

Frost: 1 Flocke ausmalen, ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Klare Bergluft, nichts geschieht



小吉

Leichter Schneefall: 1 Flocke ausmalen



●

Pech-Los · Glatteis: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

日本アルプス Alpen



Fotograf:in SPÄTHERBST

Sitzplatz einkreisen



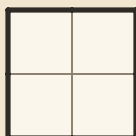
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



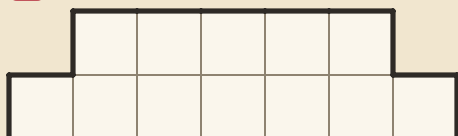
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · DACHBOX



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



SCHNEEFRONT

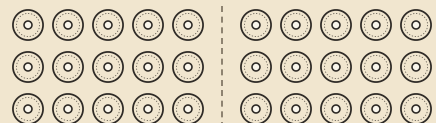
5. Flocke: sofort S. 174



Pass offen: unter 3 Flocken oder mit Schneeketten

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



I Nach jedem neuen Stempel würfelst du: Bei 6 malst du ein Herz neben deine Stempelkarte.



II Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



III Einmal pro Etappe: Male einen fehlenden Stempel aus (kein Wurf für Talent oder Kamera).

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen



Mochi fährt mit



Aoi schreibt euch



Takeda kennt euch



Teil gefunden



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Sonne: +1 Laune für beide, 1 Flocke ausradieren



中吉

Äpfel geschenkt: wer Platz hat, gratis (1 Kästchen)



末吉

Frost: 1 Flocke ausmalen, ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Klare Bergluft, nichts geschieht



小吉

Leichter Schneefall: 1 Flocke ausmalen



● ☒

Pech-Los · Glatteis: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

日本アルプス Alpen



Dolmetscher:in SPÄTHERBST

Sitzplatz einkreisen



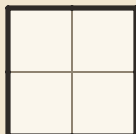
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



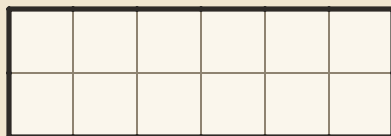
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · TRUHE UNTER DER SITZBANK



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



SCHNEEFRONT

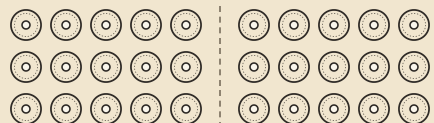
5. Flocke: sofort S. 174



Pass offen: unter 3 Flocken oder mit Schneeketten

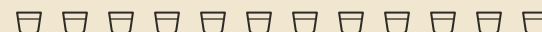
REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Bei Brenzlig Kontakt zählst du selbst als Kontakt. Verschenkt ihr ein Omiyage: +1 Laune für beide.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Rechnung (Essen, Eintritt, Fähre) kostet nichts.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · eingelöst: streichen



Mochi fährt mit



Aoi schreibt euch



Takeda kennt euch



Teil gefunden



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Sonne: +1 Laune für beide, 1 Flocke ausradieren



中吉

Äpfel geschenkt: wer Platz hat, gratis (1 Kästchen)



末吉

Frost: 1 Flocke ausmalen, ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Klare Bergluft, nichts geschieht



小吉

Leichter Schneefall: 1 Flocke ausmalen



● ☒

Pech-Los · Glatteis: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

Übergabezettel

VON BAND 2 NACH BAND 3 · MIT BLEISTIFT

Am Ende von Etappe 4 tragt ihr hier ein, was ihr mitnehmt, auch was ihr auf dem letzten Markt kauft. In Band 3 übertragt ihr alles auf die neuen Bögen. Habt ihr Band 3 schon, könnt ihr auch gleich dort eintragen.

Name _____	Rolle _____
Münzen _____	Laune _____
Talentstufe I · II · III Kreise ○ ○ ○ ○	
GEGENSTÄNDE MIT FORM	

OMIYAGE	

Name _____	Rolle _____
Münzen _____	Laune _____
Talentstufe I · II · III Kreise ○ ○ ○ ○	
GEGENSTÄNDE MIT FORM	

OMIYAGE	

STICHWÖRTER · AUCH EINGELÖSTE ANKREUZEN

- ☐ Mochi fährt mit
- ☐ Aoi schreibt euch
- ☐ Takeda kennt euch
- ☐ Fischer Kenji kennt euch
- ☐ Bäuerin Kazuko kennt euch
- ☐ Aoi fährt mit

FÜR DAS ALBUM AM ENDE

Etappe 3: Stempel und Herzen beider Bögen _____

Etappe 4: Stempel und Herzen beider Bögen _____

Hebt eure Bögen auf: In Band 3 fragen Wieder-sehen-Kästen nach alten Stichwörtern.

SITZPLATZ AB ETAPPE 5

Wer fährt? Name: _____

Wer fährt, kreist im neuen Bogen 運 ein, die andere Person 助.

東北 Tohoku



Koch:in WINTER

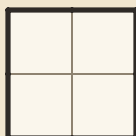
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



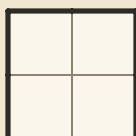
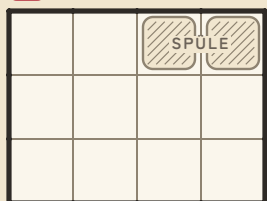
HANDSCHUHFACH



KARTE



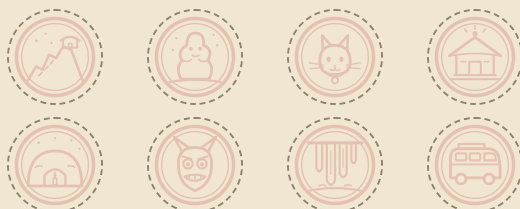
HINTEN · KÜCHENSCHRANK



KÜHLBOX
NUR PROVIANT

Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



SCHNEEFRONT

5. Flocke: sofort S. 215



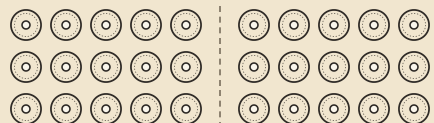
Pass offen: unter 3 Flocken oder mit Schneeketten

Sitzplatz einkreisen



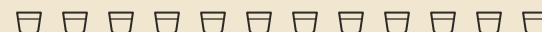
REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Wird Proviant gegessen, gibt es zusätzlich +1 Laune für beide (nicht beim Festessen).



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe, Festessen: Streicht 2 Proviant durch, jede Person +3 Laune.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · alte Bögen bereithalten



Mochi fährt mit



Festlaternen für Tag 1 bis 4:



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉 Sonne: +1 Laune für beide, 1 Flocke ausradieren



中吉 Kairo geschenkt: eine Person, gratis (1 Kästchen)



末吉 Eiswind: 1 Flocke ausmalen, ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉 Ruhiger Wintertag, nichts geschieht



小吉 Schneefall: 1 Flocke ausmalen



Pech-Los · Schneewehe: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

Spielhilfe

Auf jeder Seite

1. Text vorlesen.
2. Kästen von oben nach unten.
3. Wegweiser oder Zeile unten folgen.

Kästen gelten nur beim ersten Besuch. Zurück an einer Kreuzung lest ihr nur den Wegweiser. Wetterseiten gelten jedes Mal.

Würfeln

Würfelprobe: die Zahl oder mehr. **Teamprobe:** beide würfeln, zusammenzählen. Bei beiden Proben: einmal neu würfeln kostet 1 Laune.

Brenzlig

Passendes Merkmal in einem eurer Fächer: Es gilt, was der Kasten dafür sagt. Sonst gilt »Nein?« oder die Probe.

Talent

Stufe I gilt von Anfang an. 4 Erfahrungskreise: nächste Stufe einkreisen, Kreise ausradieren.

Geheime Wege

Wer einen kennt, darf an der Kreuzung sagen: »Ich kenne einen Weg.« Ihr entscheidet zusammen.

Gut zu wissen

Würfelt ihr in einem Kasten beide und zählt zusammen, ist es eine Teamprobe. Ab Talentstufe III: 4 Kreise = 1 Herz. Fehlt auf einer Geheimseite die Münze: still 1 Laune.

Laune

Höchstens 12. Bei 12 darf jede Person jederzeit 3 Schalen gegen 1 Herz tauschen. Bei 0: Pause, etwas Liebes sagen, 1 Schale ausmalen, einmal pro Etappe. Jedes weitere –1 bei 0 kostet 1 Herz, falls vorhanden. Fehlt eine Münze, legt die andere Person dazu; haben beide keine mehr, zahlt eine Person 1 Laune je Münze. Einkaufen nur mit Münzen.

Am Rastplatz

1. Stempel, Überraschungen, Snacks.
2. Tauschen: 3 Schalen = 1 Herz, mindestens 3 behalten.
3. Plätze tauschen, neue Bögen, Reisegeld, Markt.

In dieser Etappe

- **Feste.** Jeden Tag gibt es ein Winterfest, aber nur auf einem der Wege.
- **Wiedersehen.** Manche Kästen fragen, ob ihr ein Stichwort auf einem alten Reisebogen oder Übergabezettel angekreuzt habt.

Unterwegs

Ausrüstung bleibt, außer ein Kasten sagt etwas anderes. Kamera: nach jedem neuen Stempel würfeln, bei 6 ein Herz. Was am Rastplatz zuerst kommt, sagt die Rastplatz-Seite.



Neue Bögen zum Ausdrucken im Download-Ordner. Hebt diesen Bogen auf: Am Ende der Reise zählt jeder Stempel.

東北 Tohoku



Schrauber:in WINTER

Sitzplatz einkreisen



DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



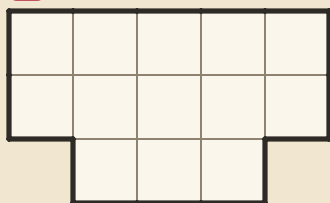
HANDSCHUHFACH



KARTE

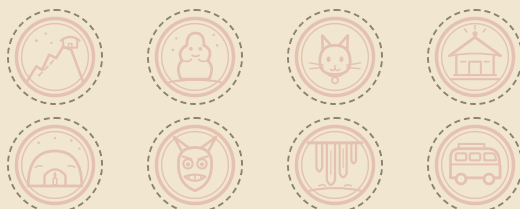


HINTEN · KOFFERRAUM



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



SCHNEEFRONT

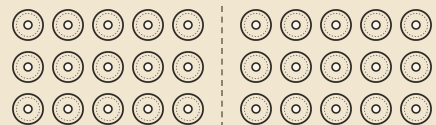
5. Flocke: sofort S. 215



Pass offen: unter 3 Flocken oder mit Schneeketten

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○ ○ ○ ○



Bei Brenzlig Werkzeug zählst du selbst als Werkzeug.



Bei deinen Würfelproben zählst dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Würfelprobe von dir gilt ohne Wurf als geschafft.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · alte Bögen bereithalten



Mochi fährt mit



Festlaternen für Tag 1 bis 4:



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Sonne: +1 Laune für beide, 1 Flocke ausradieren



中吉

Kairo geschenkt: eine Person, gratis (1 Kästchen)



末吉

Eiswind: 1 Flocke ausmalen, ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Ruhiger Wintertag, nichts geschieht



小吉

Schneefall: 1 Flocke ausmalen



●

Pech-Los · Schneewehe: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

東北 Tohoku



Fotograf:in WINTER

Sitzplatz einkreisen



DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT

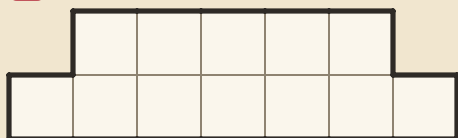


KARTE

HANDSCHUHFACH

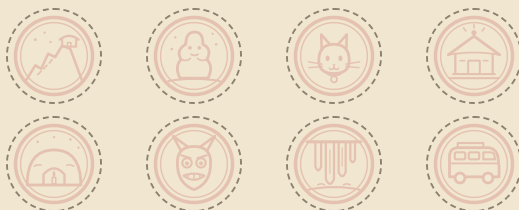


HINTEN · DACHBOX



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



SCHNEEFRONT

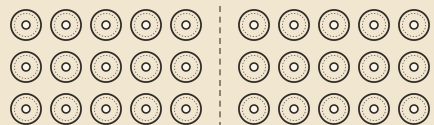
5. Flocke: sofort S. 215



Pass offen: unter 3 Flocken oder mit Schneeketten

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



I Nach jedem neuen Stempel würfelst du: Bei 6 malst du ein Herz neben deine Stempelkarte.



II Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



III Einmal pro Etappe: Male einen fehlenden Stempel aus (kein Wurf für Talent oder Kamera).

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · alte Bögen bereithalten



Mochi fährt mit



Festlaternen für Tag 1 bis 4:



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Sonne: +1 Laune für beide, 1 Flocke ausradieren



中吉

Kairo geschenkt: eine Person, gratis (1 Kästchen)



末吉

Eiswind: 1 Flocke ausmalen, ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Ruhiger Wintertag, nichts geschieht



小吉

Schneefall: 1 Flocke ausmalen



● ☒

Pech-Los · Schneewehe: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

東北 Tohoku



Dolmetscher:in WINTER

Sitzplatz einkreisen



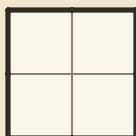
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



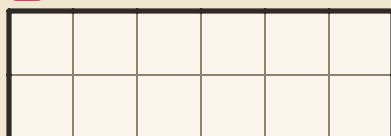
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · TRUHE UNTER DER SITZBANK



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



SCHNEEFRONT

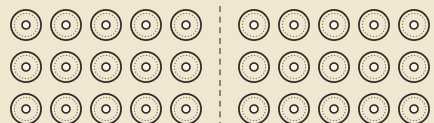
5. Flocke: sofort S. 215



Pass offen: unter 3 Flocken oder mit Schneeketten

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Bei Brenzlig Kontakt zählst du selbst als Kontakt. Verschenkt ihr ein Omiyage: +1 Laune für beide.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Rechnung (Essen, Eintritt, Fähre) kostet nichts.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · alte Bögen bereithalten



Mochi fährt mit



Festlaternen für Tag 1 bis 4:



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Sonne: +1 Laune für beide, 1 Flocke ausradieren



中吉

Kairo geschenkt: eine Person, gratis (1 Kästchen)



末吉

Eiswind: 1 Flocke ausmalen, ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Ruhiger Wintertag, nichts geschieht



小吉

Schneefall: 1 Flocke ausmalen



☒

Pech-Los · Schneewehe: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

北海道 Hokkaido


Köch:in HOCHWINTER

Sitzplatz einkreisen



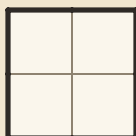
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



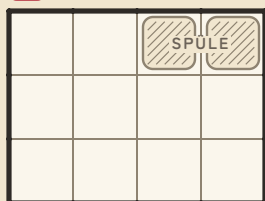
HANDSCHUHFACH



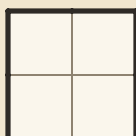
KARTE



HINTEN · KÜCHENSCHRANK



SPÜLE

KÜHLBOX
NUR PROVIANT

Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



TANKANZEIGE

5. Strich: sofort S. 251

1

2

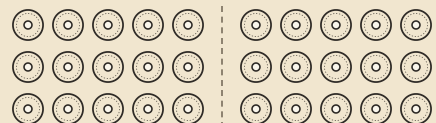
3

4

5

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Wird Proviant gegessen, gibt es zusätzlich +1 Laune für beide (nicht beim Festessen).



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe, Festessen: Streicht 2 Proviant durch, jede Person +3 Laune.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · alte Bögen bereithalten



Mochi fährt mit



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Rückenwind: +1 Laune für beide, 1 Strich weg



中吉

Onigiri geschenkt: wer Platz hat, gratis (1 Kästchen)



末吉

Eiswind: ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Klarer Frost, nichts geschieht



小吉

Gegenwind: nächste Strecke 1 Strich mehr



Pech-Los · Verwehung: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

Spielhilfe

Auf jeder Seite

1. Text vorlesen.
2. Kästen von oben nach unten.
3. Wegweiser oder Zeile unten folgen.

Kästen gelten nur beim ersten Besuch. Zurück an einer Kreuzung lest ihr nur den Wegweiser. Wetterseiten gelten jedes Mal.

Würfeln

Würfelprobe: die Zahl oder mehr. **Teamprobe:** beide würfeln, zusammenzählen. Bei beiden Proben: einmal neu würfeln kostet 1 Laune.

Brenzlig

Passendes Merkmal in einem eurer Fächer: Es gilt, was der Kasten dafür sagt. Sonst gilt »Nein?« oder die Probe.

Talent

Stufe I gilt von Anfang an. 4 Erfahrungskreise: nächste Stufe einkreisen, Kreise ausradieren.

Geheime Wege

Wer einen kennt, darf an der Kreuzung sagen: »Ich kenne einen Weg.« Ihr entscheidet zusammen.

Gut zu wissen

Würfelt ihr in einem Kasten beide und zählt zusammen, ist es eine Teamprobe. Ab Talentstufe III: 4 Kreise = 1 Herz. Fehlt auf einer Geheimseite die Münze: still 1 Laune.

Laune

Höchstens 12. Bei 12 darf jede Person jederzeit 3 Schalen gegen 1 Herz tauschen. Bei 0: Pause, etwas Liebes sagen, 1 Schale ausmalen, einmal pro Etappe. Jedes weitere –1 bei 0 kostet 1 Herz, falls vorhanden. Fehlt eine Münze, legt die andere Person dazu; haben beide keine mehr, zahlt eine Person 1 Laune je Münze. Einkaufen nur mit Münzen.

Am Rastplatz

1. Stempel, Überraschungen, Snacks.
2. Tauschen: 3 Schalen = 1 Herz, mindestens 3 behalten.
3. Plätze tauschen, neue Bögen, Reisegeld, Markt.

In dieser Etappe

- **Tankanzeige.** Lange Strecken kosten 1 Strich, sehr lange 2; was über den fünften hinausgeht, verfällt.
- **Das Album.** Am Ende zählt ihr alles, was ihr auf allen Reisebögen gesammelt habt, und 22 für jede Etappe, die ihr nicht gefahren seid.

Unterwegs

Ausrüstung bleibt, außer ein Kasten sagt etwas anderes. Kamera: nach jedem neuen Stempel würfeln, bei 6 ein Herz. Was am Rastplatz zuerst kommt, sagt die Rastplatz-Seite.



Neue Bögen zum Ausdrucken im Download-Ordner. Hebt diesen Bogen auf: Am Ende der Reise zählt jeder Stempel.

北海道 Hokkaido



Schrauber:in HOCHWINTER

Sitzplatz einkreisen



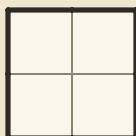
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



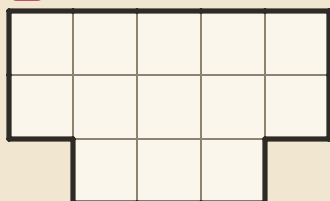
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · KOFFERRAUM



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



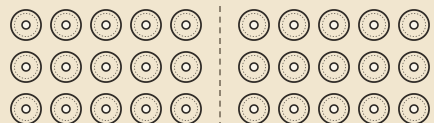
TANKANZEIGE

5. Strich: sofort S. 251



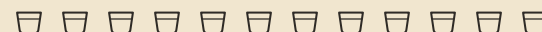
REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Bei Brenzlig Werkzeug zählst du selbst als Werkzeug.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Würfelprobe von dir gilt ohne Wurf als geschafft.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · alte Bögen bereithalten



Mochi fährt mit



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Rückenwind: +1 Laune für beide, 1 Strich weg



中吉

Onigiri geschenkt: wer Platz hat, gratis (1 Kästchen)



末吉

Eiswind: ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Klarer Frost, nichts geschieht



小吉

Gegenwind: nächste Strecke 1 Strich mehr



☞

Pech-Los · Verwehung: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

北海道 Hokkaido



Fotograf:in HOCHWINTER

Sitzplatz einkreisen



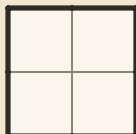
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT

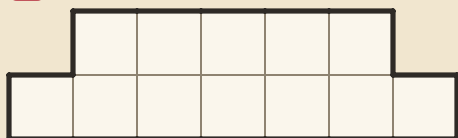


KARTE

HANDSCHUHFACH



HINTEN · DACHBOX



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



TANKANZEIGE

5. Strich: sofort S. 251

1

2

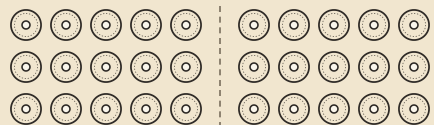
3

4

5

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



I Nach jedem neuen Stempel würfelst du: Bei 6 malst du ein Herz neben deine Stempelkarte.



II Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



III Einmal pro Etappe: Male einen fehlenden Stempel aus (kein Wurf für Talent oder Kamera).

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · alte Bögen bereithalten



Mochi fährt mit



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Rückenwind: +1 Laune für beide, 1 Strich weg



中吉

Onigiri geschenkt: wer Platz hat, gratis (1 Kästchen)



末吉

Eiswind: ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Klarer Frost, nichts geschieht



小吉

Gegenwind: nächste Strecke 1 Strich mehr



●

Pech-Los · Verwehung: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf

北海道 Hokkaido



Dolmetscher:in HOCHWINTER

Sitzplatz einkreisen



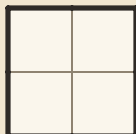
DEINE FÄCHER



VORN, WENN DU FÄHRST



TÜRFACH



KONSOLE



VORN, WENN DU DANEBEN SITZT



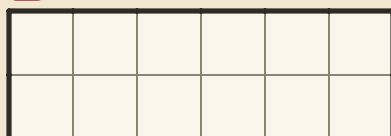
HANDSCHUHFACH



KARTE



HINTEN · TRUHE UNTER DER SITZBANK



Anderes Vorderfach durchstreichen

STEMPELKARTE · ERINNERUNGEN



Herzen = Stempel, weitere daneben:



TANKANZEIGE

5. Strich: sofort S. 251

1

2

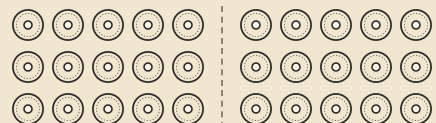
3

4

5

REISEKASSE

ausmalen: bekommen · streichen: ausgeben



REISELAUNE

+1 ausmalen · -1 ausradieren



Übertrag aus der letzten Etappe · neu: 10 Münzen, 6 Schalen, Startpaket

EINMAL PRO ETAPPE · ABHAKEN



Fährst du: Sackgasse wenden ohne Benzin



Daneben: Snacks, +1 Laune für beide

TALENT

Erfahrung ○○○○



Bei Brenzlig Kontakt zählst du selbst als Kontakt. Verschenkt ihr ein Omiyage: +1 Laune für beide.



Bei deinen Würfelproben zählt dein Wurf 1 mehr (nicht bei Teamproben, Omikuji und Talentwürfen).



Einmal pro Etappe: Eine Rechnung (Essen, Eintritt, Fähre) kostet nichts.

Stufe I gilt ab Start · 4 Kreise: nächste Stufe, Kreise ausradieren · auf Stufe III: 4 Kreise = 1 Herz

EREIGNISSE

übertragen · alte Bögen bereithalten



Mochi fährt mit



おみくじ · LOS DES TAGES · EINMAL PRO REISETAG, GILT FÜR BEIDE



大吉

Rückenwind: +1 Laune für beide, 1 Strich weg



中吉

Onigiri geschenkt: wer Platz hat, gratis (1 Kästchen)



末吉

Eiswind: ohne Merkmal Kälte -1 Laune für beide



吉

Klarer Frost, nichts geschieht



小吉

Gegenwind: nächste Strecke 1 Strich mehr



●

Pech-Los · Verwehung: -1 Laune für beide, Glücksbringer hebt auf