

Biathlon Mania

Beschreibung: *Familiendeskspiel über Biathlonweltcup und fair-play im Sport*

Spielern: 2 – 8

Alter: von 6 Jahren

Dieses Gesellschaftsspiel ist für jeden Fan des Biathlonsports gedacht, das gleichzeitig die Regeln dieses Sports wiedergibt. Versuchen sie zuhause den Biathlonweltcup nachzuspielen, und die Spannung auf der Strecke und am Schießstand so nachzuempfinden, wie es unsere erfolgreichen Sportler erleben.

Spielbeginn:

Jeder Spieler sucht sich eine farbige Figur aus, die am Start positioniert wird. Es kann auch eine Karte des Sportlers genommen werden, mit dem man spielen möchte. Gleichzeitig bekommt man eine Scheibe mit je fünf weißen und schwarzen Spielsteinen. Um sich auf der Strecke zu bewegen, bekommt man Würfel mit Zahlen. Am Schießstand, im Einzelwettkampf ist ein Würfel mit vier weißen Punkten, einen schwarzen und einen schwarzweißen Punkt versehen. Im Staffelwettkampf ist für den Schießstand ein Würfel mit drei weißen Punkten, zwei schwarzen Punkten und ein schwarzweißen Punkt zu verwenden, um eine größere Spannung zu erzeugen. Bei mehreren Spielern, gibt es die Möglichkeit mit zwei Zahlenwürfel und zwei Schießwürfeln zu spielen. Das Spiel gleicht hiermit einem Wettkampf.

Strecken – für die einzelnen Wettbewerbe sind im Spielplan zwei Streckenlängen auszusuchen – 2000 m und 3000 m – die rot und gelb gekennzeichnet sind, und gleichzeitig das Originalprofil der Strecken von Nove Mesto na Morave wiedergibt. Die Wahl der Streckenlänge hängt davon ab, wie lange sie spielen möchten.

Alternative Spiele:

Sprint – ein Rennen mit drei Runden und zwei Schießeinlagen. Jede nichtgetroffene Scheibe bedeutet eine Strafrunde.

Massenstart – ein Rennen mit fünf Runden und vier Schießeinlagen. Auch hier bedeutet jede nichtgetroffene Scheibe eine Strafrunde.

Staffel – ein Rennen drei Runden und zwei Schießeinlagen, in dem am Schießstand der Staffelfürfel benutzt wird. (siehe Spielbeginn) Der Sportler hat bis zu acht Punkte zur Verfügung, um alle Scheiben zu treffen. (fünf Schuss plus drei Ersatzpatronen) Das heißt, dass zuerst fünfmal gewürfelt wird. Beim Fehlschuss hat der Spieler noch drei Möglichkeiten die Scheiben abzuräumen. Sollte aber nach diesen drei Schuss noch Scheiben stehen bleiben, müssen Strafrunden absolviert werden.

Übergabe an den nächsten Sportler, der ins Rennen geht, erfolgt durch Überqueren der Ziellinie. Der Staffelwettkampf ist das einzige Rennen, das mit acht Teams a vier Spielern gespielt werden kann.

Spielregeln:

Werfen sie den Zahlenwürfel und schicken sie ihren Sportler ins Rennen. In der blauen Zone, das heißt im Anstieg, ist die gewürfelte Zahl durch zwei zu dividieren. In der grünen Zone, das heißt in der Abfahrt, ist die gewürfelte Zahl zu multiplizieren, da man in der Abfahrt schneller ist. In den weißen Feldern bewegt man sich so, wie viel der Würfel anzeigt. In einem Feld stehen nie zwei Spieler. Sollte ein Sportler den vor ihm liegenden einholen, fährt er automatisch ein Feld vor. Sollten mehrere Biathleten vor sein, setzt man sich vor die ganze Gruppe. Besteht eine Lücke, füllt man sie auf. Dieser Teil simuliert die reale Fahrt in einer Gruppe, das heißt, dass die Gruppe schneller fährt als der einzelne Sportler.

Am Schießstand, der mit acht orangefarbenen Feldern gekennzeichnet ist, wird nicht mehr mit den Zahlenwürfeln gewürfelt. Nachdem der erste Biathlet den Schießstand betreten hat, füllen die Nächsten die Felder nacheinander auf. Das heißt, dass der erste Läufer den entferntesten Stand anfährt, der Zweite daneben usw. Die Sportler würfeln abwechselnd (nach den einzelnen Schüssen) am Schießstand, genauso wie auf der Strecke. Um die Treffer anzuzeigen, dient die Scheibe mit den schwarzen und weißen Spielsteinen. Der Würfel mit dem weißen Feld bedeutet: Treffer, schwarzes Feld bedeutet: Fehler. Schwarzweißes Feld bedeutet Randtreffer, den der Spieler wiederholen kann. Zeigt der Würfel ein weißes Feld, heißt es Treffer, beim schwarzen Feld, heißt es Fehlschuss. Jeder Schuss auf die eigene Scheibe wird in der Farbe des Spielsteins dokumentiert. Für jede nicht getroffene Scheibe muss der Sportler nach Verlassen des Schießstandes eine Strafrunde absolvieren. Nachdem alle Schüsse abgegeben wurden, fängt der Spieler wieder mit dem Zahlenwürfel an, und geht zurück zum ersten weißen Feld, hinter der orangefarbenen Zone, ohne zurück zu schauen, von welchem Stand geschossen wurde. Die Einfahrt und Ausfahrt aus der Strafrunde, sind die einzigen zwei Felder auf denen gleichzeitig zwei Sportler stehen dürfen, wenn einer in die Strafrunde muss und einer auf die Strecke fährt.

Nach dem letzten Schießen, wird noch einmal die Runde gelaufen, und bei der Einfahrt auf die Zielgerade kann sich der Sportler einen Korridor aussuchen, den er bis zum Ziel nicht mehr verlassen darf. Zum Überqueren der Ziellinie, ist es nicht erforderlich die genaue Zahl zu erwürfeln. Wird das Ziel überquert, oder auf dem Feld Ziel zum stehen kommt, ist der Sieger.

Besonders gekennzeichnete Felder:

X – dieses Feld hat zwei Bedeutungen: Der aktuell führende Spieler muss in der nächsten Runde einmal aussetzen. Im Gegensatz dazu, darf der sich als Letzter im Feld befindet, und das Feld mit dem X erreicht, noch einmal würfeln. Es gibt Situationen, die während des Rennens passieren können, z.B. Stock- oder Skibruch, Sturz, oder das Eichhörnchen, das die Strecke überquert, und den Sportler aus der Konzentration bringt. Andererseits kann der Spieler auch motiviert werden, die vor ihm laufende Gruppe zu erreichen.

T – Feld Trainer, bedeutet Unterstützung auf der Strecke für alle Sportler, die sich dem grünen Feld nähern am Anfang der Abfahrt.

O – erlaubt allen Sportlern, sich zu verpflegen und noch einmal zu würfeln.

Anmerkung:

Regeln zu dem Spiel finden Sie auf der Webseite www.biathlon.cz

DANKE

Das Spiel Biatlonmanie by, entstand mit der Hilfe und Unterstützung folgender Leute und Institutionen:

Miloslav Zemlicka – Autor

Katerina Krausova – Grafikerin

Ondrej Rybar – Anleitung

Petra Rybarova – sprachliche Bearbeitung

Michael Zichacek – Zusammenstellung

Pentimenti – Druckvorbereitung

STUDIO PRESS – Druck

Life Blansko – Spielwürfel

TITAN-Multiplast – Hersteller der Kunststoffkomponente zum Spiel Biatlonmanie

Herausgeber: Tschechischer Biathlonverband U Pergamenky 3, 170 00 Praha 7; Auflage 1000 Stück, 1. Ausgabe 2014