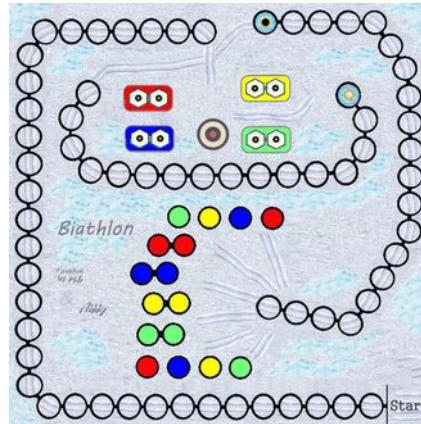


Spielregeln Biathlon

für 2 bis 4 Spieler, ab 6 Jahre, Spieldauer ca.10 bis 15 Min.



Material:

1 Spielbrett, 4 Spielfiguren pro Spieler und mindestens 1 Würfel
empfohlen - 1 Würfel pro Spieler und 1 Würfelbecher mit 4 Würfeln

Regeln:

Die Spielfiguren werden - ohne eine 6 würfeln zu müssen - sofort mit der gewürfelten Zahl eingesetzt.

Es dürfen nur 2 Figuren pro Spieler gleichzeitig im Spiel sein. Für jede eigene Spielfigur die auf den Zielfeldern steht darf dann eine neue eingesetzt werden.

Nach einer 6 wird nicht nochmal gewürfelt.

Belegte Felder werden beim setzen nicht mitgezählt. Das heißt: Es wird nicht rausgeworfen, sondern übersprungen. Im Ziel wird auch übersprungen (nur auf 2er Zielfeld möglich).

Jede Spielfigur muss an den Schießständen der eigenen Farbe schießen.

Beim Einsortieren am Schießstand und im Ziel muss die ganze gewürfelte Zahl gesetzt werden können. Wie auf den Wegen gilt auch hier 'es zählen nur freie Felder'. (Beispiel: 2 freie Felder am Schießstand heißt, vom Feld davor aus, 1 oder 2 zum einlaufen.)

Kommt man am Schießstand an, darf erst ab der nächsten Runde dort geschossen werden (siehe 'Das Schießen').

Das Spiel gewinnt wer zuerst alle eigenen Figuren im Ziel hat.

Das Schießen

Schießen macht man anstatt zu Würfeln. Hat man gewürfelt so darf man in dieser Runde nicht mehr schießen.

Es wird eine Zahl (1 bis 6) benannt auf die man schießt. Danach wird 4x gewürfelt (oder einmal mit 4 Würfeln im Becher). Erscheint die genannte Zahl so hat man getroffen und muss keine Strafrunde laufen. Die Figur wird auf das markierte Feld auf dem Weg zum Ziel gesetzt. Ist das Feld belegt wird diese Figur übersprungen. Ist die genannte Zahl öfter vorhanden, darf man entsprechend der Häufigkeit der Zahl ein Feld weiter. Danach ist der nächste Spieler dran. Erscheint die genannte Zahl nicht so muss man in die Strafrunde auf das markierte Feld. Ist es belegt, dann wird auch hier übersprungen.

Aus der Strafrunde heraus wird die gewürfelte Zahl vollständig weiter gesetzt.

4 gleiche Zahlen beim Schießen gelten, unabhängig vom Wert, als 4x getroffen.

Strategien

Wer im Verbund läuft spart sich durch das überspringen anderer Figuren Wegstrecke.

Beim Einsortieren am Schießstand und im Ziel ist es sinnvoll mit einer Figur vor zu laufen. Dann kann man mit der hinteren Figur noch hohe Zahlen setzen und muss gegebenenfalls nicht aussetzen.

Spiel-Varianten

1. 2er Staffel Nach bisheriger Anleitung

2. Einzelkämpfer (Sprint)

Es wird nur eine Figur pro Spieler bis zum Schießstand erlaubt. Es darf eine weitere Spielfigur eingesetzt werden wenn die eigene am Schießstand geschossen hat. Ob diese in die Strafrunde muss oder nicht spielt dabei keine Rolle. Die zweite Figur darf also erst eingesetzt werden wenn die Erste geschossen hat, die dritte erst wenn die zweite geschossen hat und die vierte erst wenn die dritte geschossen hat. Bei dieser Spielvariante können auf dem Weg vom Schießstand zum Ziel alle Figuren gleichzeitig im Spiel sein.

3. Massenstart

Es sind alle 4 Figuren pro Spieler vom Start an gleichzeitig im Spiel erlaubt.