



Et spennende sportspill hvor både flaks og taktikk er avgjørende.

Skapt av: Ulrich Höhn, Freiensteinau

Dette følger med:

- 1 Dobbeltsidig spillebrett
- 1 Standplass i plast + 1 reserve
- 6 Spillefigurer i 6 farger + 1 reserve
- 6 Markeringssteiner i 6 farger
- 1 Terning
- 1 Vindterning (rød/blå)
- 12 Spurtekort
- 12 Teknikkort
- 24 Ekstrakort (16 av dem med stjerne)
- 36 6 Tavler og skyteskiver, hver med 0-5 poeng + 4 reserver
- 1 Markeringstavle som viser risiko
- 1 Spillebeskrivelse

Kort beskrivelse

Hver spiller er en skiskytter. Målet med spillet er å komme først i mål i fellesstarten, den mest spennende av alle skiskytterkonkurransene. For å klare det må spilleren både gå langrenn og skyte på standplass. Da spiller så vel terningflaks som taktikk inn.

Forberedelser

Bli enige om:

Hvor mange runder?

En ekstra runde etter siste skyting?

Hvilke tilleggsregler skal gjelde?

Bygg opp standplass!

Fordel figurer og markeringssteiner!

Forberedelser

Spillerne blir enige om hvilke strekning de skal gå og hvor mange runder med skyting de skal tilbakelegge. De må også avtale om det skal gås en ekstra runde langrenn etter siste skyting, slik det gjøres i ekte konkurranser (har man liten tid, kan denne runden droppes). I tillegg bestemmes hvilke av de 11 tilleggsreglene (se under) som skal gjelde. Sett standplassen på det avmerkede feltet på brettet.

Hver spiller får spillefigur og markeringsstein i sin farge.

Tips: Dersom det er få spillere, kan disse få mer enn en farge hver.

Spilleregler

Spilleregler

spill fra venstre mot høye

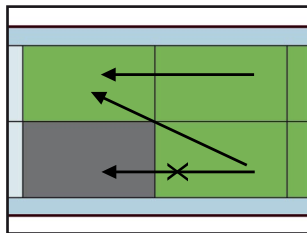
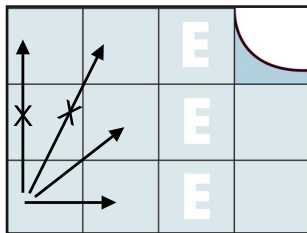
flytt rett frem eller på skrå

grå felt er sperret

Slik spilles det

Avgjør hvem som skal starte. Spillet går i klokken retning. Den som starter setter sin spillefigur på et av de seks STARTFELTENE. Så setter de andre på sine spillefigurer.

Hver spiller kaster terningen og flytter figuren sin fremover ettersom hvor mange øyne terningen viser. Spillefiguren kan bare flyttes rett frem eller på skrå fremover, dog ikke på de mørkegrå feltene.



Fargen på feltene spiller ingen rolle ved starten!

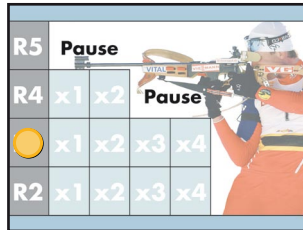
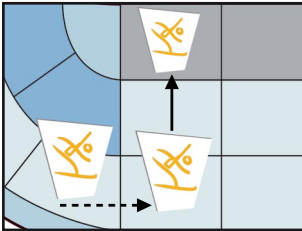
Unntak: Det er ikke lov å stå på mørkegrå felt!

Blokade

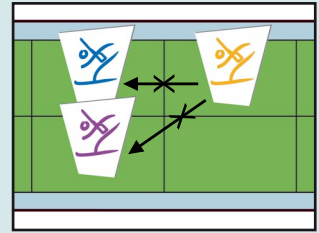
Dersom alle felt foran deg er opptatt, så er spilleren blokkert, spillefiguren settes da på det nærmeste, ledige feltet. Spilleren får da altså ikke full utelling for øynene på treningen. I ekstreme tilfeller må spilleren bli stående.

Standplass

Dersom en spiller blir stående på et av feltene nedenfor standplass, og denne skyteplassen er ledig, setter spilleren sin spillefigur på skytebanens tilhørende grå felt og markeringssteinen på feltet «Risiko 3 (R3)» på det separate risikomarkeringskartet.



Er banen opptatt, må spilleren kaste terningen til denne kommer til neste ledige bane, dog ikke lenger enn til den siste ledige banen (overflødige øyne forfaller).



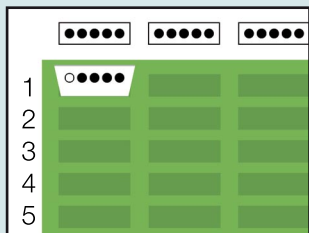
ved blokade bortfaller resten av poengene

når du kommer til standplass

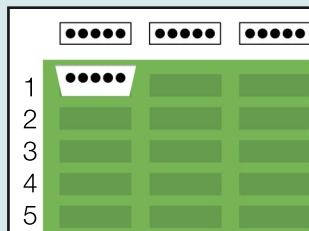
sett figuren på ledig plass

markeringsstein op R3

Biathlon ●●●●●



Neste gang det er spillerens tur, kastes terningen for å skyte. Viser terningen 3, 4, 5 eller 6 har han truffet og på den bakerste plassen 1 settes en tavle med 4 svarte poeng.



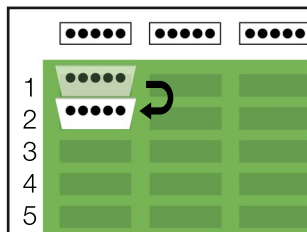
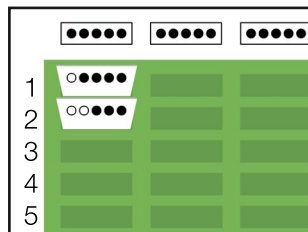
Viser terningen 1 eller 2 har han bommet og på plass 1 settes en tavle med 5 svarte poeng.

kast terningen for å skyte

3, 4, 5 eller 6 = treff

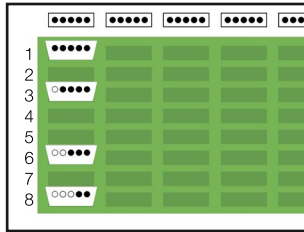
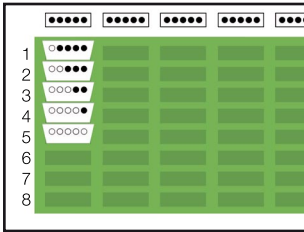
1 eller 2 = bom

sett målskivene på standplass eller en plass frem



I neste runde kaster spilleren terningen på nytt. Alt ettersom han har truffet eller ikke, blir det nå på nytt satt opp en ny tavle med det resterende antall poeng.

Slik fortsetter skytingen og tavlen med det resterende antall bom vises til spilleren enten ikke har flere svarte prikker (etter minst 5 skudd) eller han har skutt minst 8 ganger.



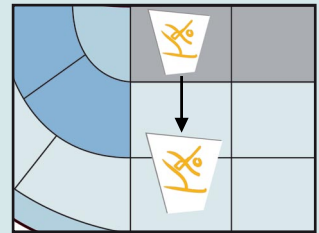
Nå settes spillefiguren tilbake til det tilhørende feltet i det høyre sporet vekk fra standplass.

Neste gang det er denne spillerens tur, kaster han igjen terningen og løper videre i sporet.

- a) Dersom han har **truffet alle skivene** (dvs. ingen sorte prikker på tavlen) kan han gå direkte mot mållinjen og i mål eller gå løs på neste runde. Spilleren tar markeringsteinen tilbake.

Ferdig med å skyte

Sett figuren inn i løypa (høyre spor)



ved 5 treff
(null svarte prikker)

gå direkte videre



ved bom

en bom betyr en strafferunde

sett en markeringsstein på tilhørende felt

den som først krysser målstreken VINNER

b) Strafferunder

Dersom spilleren ikke har truffet alle blinkene, og fortsatt har sorte prikker på tavlen sin etter 8 skudd, må han gå tilsvarende mange strafferunder. Da stiller han markeringssteinen sin på feltet med tilsvarende antall strafferunder (direkte overfor strafferunden)

Neste gang det er hans tur, må denne spilleren gå strafferunde. Etter at han har tilbakelagt 1 strafferunde, flytter han markeringssteinen til det feltet som viser hvor mange strafferunder han har igjen. Når den siste strafferunden er tilbakelagt, kan han gå tilbake til den vanlige løypa og ta tilbake markeringssteinen.

Vinneren kåres og spillet avsluttes

Vinner er den som først går i mål etter å ha fullført det antall runder som er avtalt. Skulle to eller flere spillere komme i mål i samme runde, vinner den spilleren som har flest øyne til gode på terningen. Her gjelder ikke blokaderegelen. Dersom to eller flere spillere fortsatt ligger likt, kastes terningen igjen, og den som får flest antall øyne vinner.

Spillet er slutt når nest siste spillefigur har nådd målstreken.

Tilleggsregler

Spillerne bestemmer før spillet starter hvilke av de 11 tilleggsreglene som skal gjelde. Ellers gjelder alle vanlige spilleregler.

1. Oppoverbakker (røde felt)

Lander en spiller på et rødt felt, befinner han seg i en oppoverbakke neste gang han skal slå. Her trenger løperen naturlig nok mer kraft og energi. Terningens øyne reduseres med den trykte verdien, men rykker likevel alltid minst ett felt frem (bortsett fra ved blokade).

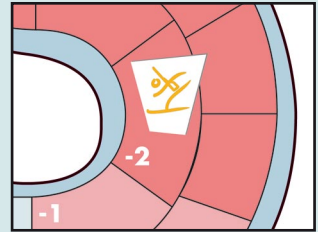
Eksempel 1: Terningen viser 6 = rykk 4 felt frem.

Eksempel 2: Terningen viser 2 = rykk 1 felt frem.

2. Nedoverbakke (grønne felt)

Lander en spiller på et grønt felt, befinner han seg i en nedoverbakke neste gang han skal slå. Her kommer løperen raskere fremover. Legg 2 til det antall øyne terningen viser.

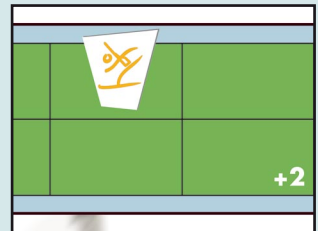
Eksempel: Terningen viser 4 = rykk 6 felt frem.



1. Røde felt =
oppoverbakker

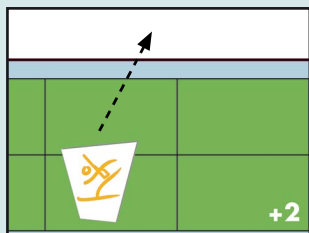
terningens øyne
reduseres med den
trykte verdien

rykk minst ett felt
fremover



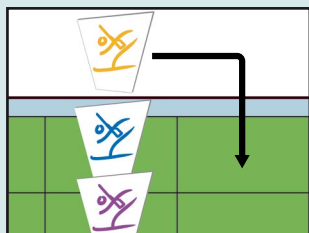
2. Grønne felt =
nedoverbakke

legg 2 til det antall øyne
terningen viser

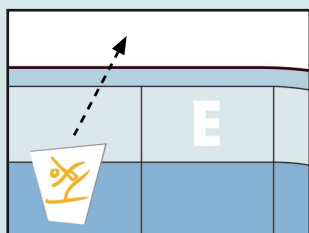


3. Fall når du kaster 6 på grønne felt

stå over 1 gang
sett figuren ved siden av
løypa



sett figuren inn i løypa
før du kaster



4. Lyseblå felt = isete løype

fall hvis du slår 6 eller 5
(som i regel 3)

3. Du holder på å falle i nedoverbakken

Forsiktig: Du **faller** på grunn av høy fart. Den som lander på et grønt fallfelt og som neste gang går en **6**, må stå over en runde. Spillefiguren plasseres i dette tilfellet ved siden av løypa.

Figuren settes først inn igjen på brettet i neste runde. Dersom alle feltene på dette stedet er opptatt, så må spilleren plassere seg på det første ledige feltet bak og er blokkert i denne runden.

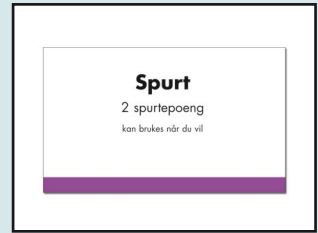
4. Fare for fall i isete løype (lyseblå felt)

Forsiktig: Du **faller** på grunn av høy fart. Den som lander på et lyseblått felt og som neste gang får **5** eller **6**, må stå over en runde. Her gjelder det som er beskrevet under tilleggsregel 3.

5. Spurtekort

Ved spilllets start får hver spiller ett eller to spurtekort, alt ettersom det skal gås en eller flere runder. Disse spurtekortene kan en spiller benytte (kun ett kort pr trekk) for å flytte figuren sin 2 felt frem. Blokaderegelen gjelder!

Tips: Dette kan særlig være lurt dersom man står i en oppoverbakke og trenger 1 eller 2 felt for å komme over det høyeste punktet.



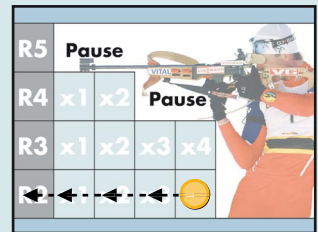
5. spurtekort

rykk to felt frem

6. Risikotaktikk på standplass

(se også regel 7 – sidevind)

Skiskytternes treffsikkerhet øker dersom de unner seg en ørliten pause før de starter skytingen. Derfor får alle spillerne selv bestemme om de vil skyte med høy risiko og dermed ta med eventuelle strafferunder på kjøpet, eller om de vil stå over to eller sogar fire runder og dermed øke treffsikkerheten betraktelig.



6. Risikotaktikk ved skyting


lav risiko

R2 = stå over 4 ganger
1 = bom
2, 3, 4, 5 eller 6 = blink
sett markeringsstein på
R2 / pause 4

neste gang flyttes
markeringsstein til
lavere pause

Lav risiko («Risiko 2»)

Bestemmer spilleren seg for den høyeste treffsikkerhet (forhold mellom treff og bomskudd 5:1), så må han stå over fire ganger og stille sin markeringsstein på feltet «Risiko 2 (R2) / Pause 4». Når det er hans tur neste gang flytter han sin markeringsstein til feltet «R2 / Pause 3» i stedet for å kaste terningen. Neste runde flytter han likeledes til «Pause 1» og til slutt til «Pause 0». Da kan han neste gang fyre av sitt første skudd. Dersom han nå slår 2, 3, 4, 5 eller 6 har han truffet. Slår han 1 har han bommet.


R5	Pause				
R4	x1	x2	Pause		
R3	←	←	x3	x4	
R2	x1	x2	x3	x4	
R1	x1	x2	x3	x4	

middels risiko

R3 = stå over 2 ganger
1 eller 2 = bom
3, 4, 5 eller 6 = blink

sett markeringsstein på
R3 / pause 2

neste gang flyttes
markeringsstein til
lavere pause

R5	Pause				
R4	●	x1	x2	Pause	
R3	x1	x2	x3	x4	
R2	x1	x2	x3	x4	
R1	x1	x2	x3	x4	

høy risiko

R4 = står ikke over
1, 2 eller 3 = bom
4, 5 eller 6 = blink

sett markeringsstein
på R4

neste gang skyter du
med en gang

Middels risiko («Risiko 3»)

Bestemmer spilleren seg for nest høyeste treffsikkerhet (forhold mellom treff og bomskudd 4:2), så må han stå over to runder og stille sin markeringsstein på feltet «Risiko 3 (R3) / Pause 2». Når det er hans tur neste gang flytter han sin markeringsstein til feltet «Pause 1» i stedet for å kaste terningen. Neste runde flytter han likeledes til «Pause 0». Da kan han neste gang fyre av sitt første skudd. Dersom han nå slår 3, 4, 5 eller 6 har han truffet. Slår han 1 eller 2 har han bommet.

Høy risiko («Risiko 4»)

Bestemmer spilleren seg for den laveste treffsikkerhet (forhold mellom treff og bomskudd 3:3), må han ikke stå over og setter sin markeringsstein på feltet «Risiko 4 (R4)». Han kan da starte å skyte i neste runde. Dersom han nå slår 4, 5 eller 6 har han truffet. Slår han 1, 2 eller 3 har han bommet.

7. Sidevind på standplass

(vindterning rød/blå)

I tillegg vanskeliggjør sidevind skytingen. Derfor skyter ikke alle spillere under like betingelser.

Når en spiller kommer inn på standplass med sin figur må han slå vindterningen (den rød/blå terningen) *en gang før* han kan bestemme seg for hvilken risiko han er villig til å ta.

Dersom terningen viser *blå*, har spilleren flaks. Hans skyting påvirkes kun av moderat sidevind. Da gjelder regel nummer 6 som beskrevet ovenfor.

Dersom terningen derimot viser *rød*, er sidevinden sterk. *Da forverrer treffsjansene seg med ett hakk.*

Det betyr:

At dersom spilleren bestemmer seg for *lav risiko*, må han stå over fire runder og sette sin markeringsstein på feltet «Risiko 3 (R3) / Pause 4» (Pause og treff som regel 6).

Dersom spilleren bestemmer seg for *middels risiko*, må han stå over to runder og sette sin markeringsstein på feltet «Risiko 4 (R4) / Pause 2» (Pause og treff som regel 6).

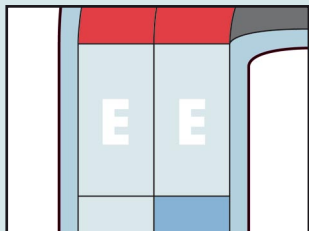
Dersom spilleren bestemmer seg for *høy risiko*, må han ikke stå over og kan skyte i neste runde. Han setter sin markeringsstein på «Risiko 5 (R5)». Dersom han nå slår 5, eller 6 har han truffet. Slår han 1, 2, 3 eller 4 har han bommet. (Forhold treff til bom 2:4).

7. Sidevind

kast først rød/blå terning

blår = ingen vind
= ingen endring

rød = sidevind
= risikonivå +1



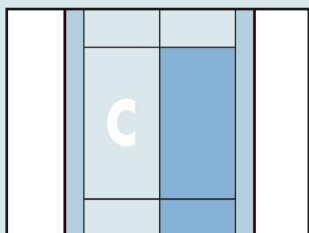
**8. E-felt =
trekk et sjansekort**

kort med stjerne spilles
ut med en gang

8. Sjanskort (E = sjansfelt)

Dersom en spillefigur lander på et felt markert med «E», kan spilleren omgående trekke et sjanskort.

Noen av kortene (markert med stjerne) må brukes med en gang. Andre kort kan oppbevares og brukes ved behov senere.



9. C-felt =

kast en gang til
(ikke ved bruk av
sjanskort)

9. Trenerfelt (C = trenerfelt)

Dersom en spillefigur lander på et felt markert med «C», får spilleren støtte av treneren og kan slå en gang til. (Unntak: Dersom det er et sjanskort som fører ham til dette feltet!)

Teknikkort

10. Teknikkort «Nye ski»

(bare dersom det går minst 2 runder)

Før spillet begynner mottar alle spillere et teknikkort i sin farge med «Nye ski».

Dette teknikkortet kan spilleren kun benytte seg av ved *begynnelsen* av en ny runde, dvs. umiddelbart etter at spillefiguren har krysset mållinjen. Det aktuelle teknikkortet må ligge åpent foran spilleren under denne runden.

Han kan da ved hvert kast legge til et ekstra poeng. Disse ekstrapoengene gjelder også i oppoverbakker, nedoverbakker og isete løyper.

Reglene ved fall i nedoverbakker gjelder kun dersom man kaster 6 (ikke 5+1) og ved isete løype kun dersom man kaster 5 eller 6 (ikke for 4 eller 5+1)!

Når spillefiguren igjen passerer mållinjen er teknikkortet ugyldig.

OBS: Ved hjelp av et sjansekort kan et teknikkort unntaksvis også tas i bruk dersom en spillefigur allerede befinner seg i løypa. En spiller kan imidlertid aldri bruke to teknikkort samtidig!



10. Teknikkort «nye ski»

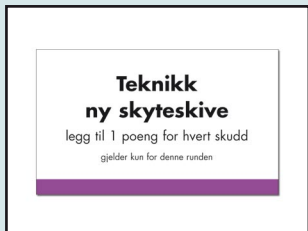
(bare hvis det går minst 2 runder, kun 1 teknikkort pr runde)

spilles ut i starten av en runde

gjelder for hele runden

hver gang du kaster får du +1

ved fall gjelder kun terningen uten ekstrapoeng



11. Teknikkort «ny skyteskive»

(bare hvis det går minst 2 runder, kun 1 teknikkort pr runde)

spilles ut i starten av en runde

gjelder ved skyting i denne runden

risikofaktor –1

pass på sidevind

11. Teknikkort «Ny skyteskive»

(bare dersom det går minst 2 runder)

Før spillet begynner mottar alle spillere et teknikkort i sin farge med «Ny skyteskive». Med dem øker treffsjansene med et hakk.

Også dette teknikkortet kan spilleren kun benytte seg av ved *begynnelsen* av en ny runde (se regel 10).

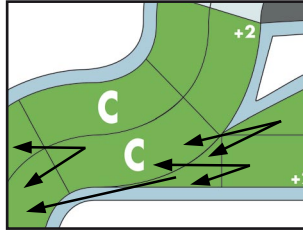
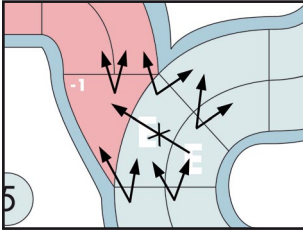
Ved skyting i denne runden minsker risikofaktoren et hakk. Det betyr at når spilleren står på standplass og for eksempel velger Risiko 3 og står over 2 runder og egentlig skulle satt markeringssteinen på feltet «R3 / Pause 2», settes markeringssteinen i stedet på «R2 / Pause 2». Dermed gjelder reglene for «Risiko 2». Dette gjelder også for risiko 4 og risiko 5. En reduksjon fra risiko 2 til risiko 1 er ikke mulig!

OBS: Pass på reglene for sidevind (dersom disse gjelder)!

Når spillefiguren igjen passerer mållinjen er teknikkortet ugyldig.

OBS: Ved hjelp av et sjansekort kan et teknikkort unntaksvis også tas i bruk dersom en spillefigur allerede befinner seg i løypa. En spiller kan imidlertid aldri bruke to teknikkort samtidig!

For spillebrettet på baksiden, vær oppmerksom på følgende regler for hvor du kan gå:



Kommentar:

Våre barn spiller dette spillet ofte helt alene. Da lar de de ulike fargene representere ulike land eller gir figurene kjente sportsnavn. De lager seg egne poengsystem, arrangerer ofte flere renn og utpeker så verdenscupvinnere eller olympiske mestere.

Vi håper du får stor glede av

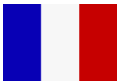
Biathlon ●●●●●



Die Regeln und die Texte der Ereigniskarten können in Deutsch, Englisch, Französisch, Norwegisch und Russisch als PDF-Datei heruntergeladen oder beim Verlag bestellt werden.



The rules and the text of the incident-cards in German, English, French, Norwegian and Russian language can be downloaded in PDF-format or ordered at the publishing house.



Vous pouvez vous procurer les règles du jeu ainsi que les cartes d'action en allemand, anglais, français, norvégien ou russe par téléchargement au format PDF ou par commande auprès de l'éditeur.



Spillereglene og teksten på sjansekortene er tilgjengelig på tysk, engelsk, fransk, norsk og russisk og kan lastes ned som PDF-fil eller bestilles hos forlaget.



Правила и тексты карт события могут быть заказаны – как файл PDF – на немецком, английском, французском, норвежском и русском языке, или их можно заказать у издательства.



**VOGELSBERG
VERLAG**

• Spill • Bøker • Programvare • Musikk

Wächtersbacher Strasse 22

36399 Freiensteinau

www.vogelsbergverlag.de