

(19)



Europäisches Patentamt

European Patent Office

Office européen des brevets



(11)

EP 0 733 387 A2

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(43) Veröffentlichungstag:
25.09.1996 Patentblatt 1996/39

(51) Int Cl.⁶: **A63F 3/00**

(21) Anmeldenummer: **96890056.3**

(22) Anmeldetag: **22.03.1996**

(84) Benannte Vertragsstaaten:
AT BE CH DE ES FR GB GR IT LI

(72) Erfinder: **Prosenjak, Bozidar**
10410 Velika Gorica (HR)

(30) Priorität: **22.03.1995 HR 950132**

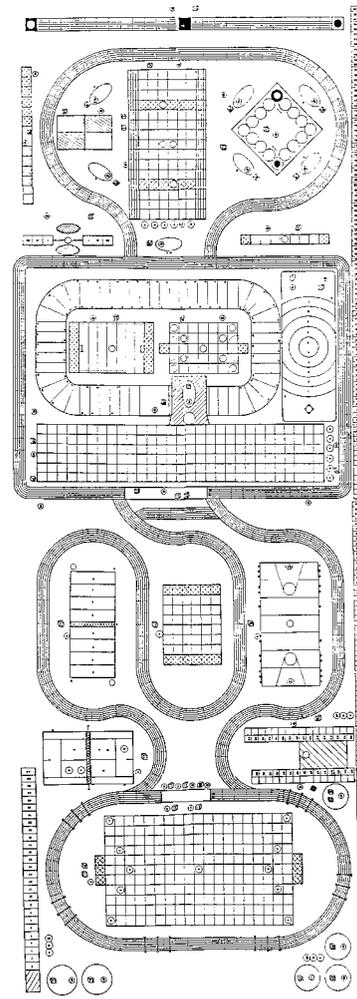
(74) Vertreter: **Pollhammer, Gerda et al**
Patentanwälte,
Miksovsky & Pollhammer OEG,
Währingerstrasse 3/14,
Postfach 145
1096 Wien (AT)

(71) Anmelder:
• **"POTOMAC" Poduzece za promet na veliko malo**
i proizvodnju, d.o.o.
10000 Zagreb (HR)
• **Prosenjak, Bozidar**
10410 Velika Gorica (HR)

(54) **Brettspiel zur Nachahmung der Olympischen Sommerspiele**

(57) Bei einem Brettspiel zur Nachahmung der Olympischen Sommerspiele sind auf dem rechteckigen Brett (Fig. 1) 48 Sportgelände (1, 2, 3, 4 ... 48) und eine insbesondere elektronische Punkteskala bzw. Ampel (49) als Zählleinrichtung vorgesehen und es sind die Spiele mit Hilfe von sechs verschiedenfarbigen Standardwürfeln, mit einem besonderen Würfel (2A) mit einer leeren Seite und fünf Seiten mit eingezeichneten Pfeilen für die Anzeige von Richtungen, mit einem besonderen Würfel (2B) mit einer Seite mit einem Punkt, zwei Seiten mit je zwei Punkten, einer Seite mit drei Punkten und zwei leeren Seiten, mit einem besonderen Würfel (2C) mit drei Seiten mit je einem Punkt und drei Seiten ohne Kennzeichen, mit 36 Spielfiguren (2D), welche in sechs verschiedenfarbige Gruppen aufgeteilt sind und mit Nummern von 1 bis 6 bezeichnet sind, mit sechs runden Tafeln (2E), welche als Ball verwendbar sind oder zur Anzeige von Punkten dienen, mit 48 Goldmedaillen, 48 Silbermedaillen, 48 Bronzemedailles und zwei insbesondere elektronischen Ampeln (49), jede mit 99 Feldern, welche mit fortlaufenden Nummern bezeichnet sind, ausführbar.

FIG. 1



EP 0 733 387 A2

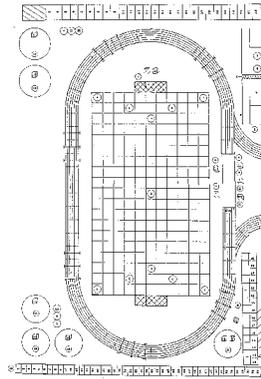


FIG. 1a

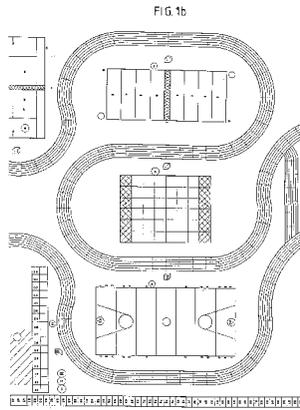


FIG. 1b

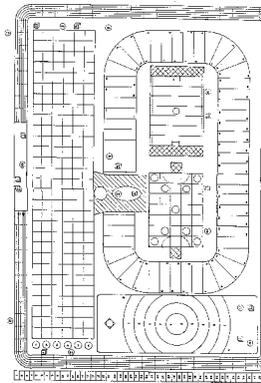


FIG. 1c

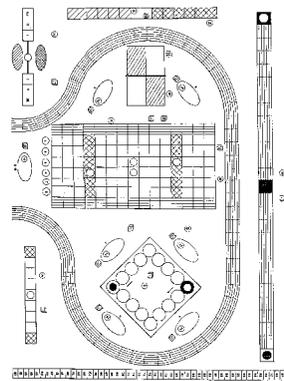


FIG. 1d

Beschreibung

Die vorliegende Erfindung bezieht sich auf ein Brettspiel zur Nachahmung der Olympischen Sommerspiele auf einem Brett mit Würfeln, Spielfiguren und Anzeigen. Die Erfindung betrifft somit ein Gesellschaftsspiel auf einem Brett mit einem Würfel und Spielfiguren, welche achtundvierzig speziell konstruierte Olympische Sportdisziplinen beinhaltet. Alle Disziplinen ergeben gemeinsam die schönsten Eigenschaften der richtigen Olympischen Spiele: Das Kennenlernen, die Geselligkeit, den Wettkampf, die Resultate und die Medaillen.

Die Erfindung betrifft das Problem der Vermittlung des Geistes, der Atmosphäre und der Art der Sportspiele, welche unter dem Namen "Olympische Sommerspiele" bekannt sind, an die Spieler, durch zur Verfügungstellen eines Spieles auf einer Tafel mit einem Würfel und Spielfiguren.

Aus der GB-A 1384848 ist ein Brettspiel mit einem Würfel, Spielfiguren und Kärtchen bekannt geworden. Mit dem bekannten Spiel können unabhängig voneinander vier Arten von Sportwettbewerben, nämlich: Schwimm-, Athletik-, Radfahr- und Wintersport-Wettbewerbe nachgeahmt werden.

Auch in der BE-PS 864046 werden Sportarten auf einem Brett mit einem Würfel, Spielfiguren und Kärtchen simuliert. Das Spiel besteht aus acht selbständigen Nachahmungen einzelner Sportarten: 400 m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung, Hochsprung, Stabhochsprung, Diskuswurf, Speerwurf und Marathon.

Schließlich werden auch in der BR-PS 8606581, wie in den beiden vorherigen Beispielen, Sportwettkämpfe auf einem Brett mit Würfeln, Spielfiguren und Kärtchen simuliert, wobei bei dieser Art des Spiels auf jedem Kärtchen je eine von neunundvierzig verschiedenen Sportdisziplinen bezeichnet ist.

Der Geist, die Atmosphäre und die Art des Spiels im Rahmen der richtigen "Olympischen Sommerspiele" ist auf das Brettspiel mit Würfeln und Spielfiguren übertragen, sodaß für jede einzelne Sportart oder Gruppen verwandter Sportarten eine Spielregel erdacht wurde sowie eine gesonderte Spielfläche für diese Sportart und für einige Fälle auch ein besonderer Würfel zur Verfügung gestellt wird. Damit wurden zwei Ziele verfolgt: Es soll eine bessere Nachahmung jeder einzelnen Sportart erzielt werden und es soll der Olympische Geist mit der gesamten Atmosphäre der Olympischen Sommerspiele wahrheitsgetreu in das erfindungsgemäße Spiel auf der Tafel mit Würfel und Spielfiguren übertragen werden. Gleichzeitig soll durch die Verringerung der für das Spiel erforderlichen Hilfsmittel der Spielverlauf beschleunigt werden, indem beispielsweise auf das Lesen von Anweisungen während des Spiels verzichtet werden kann.

Zur Lösung dieser Aufgabe ist das erfindungsgemäße Brettspiel im wesentlichen, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem rechteckigen Brett 48 Sportgelände mit der fortlaufender Nummer und einem Symbol, wel-

ches die Art und Anzahl der Würfel angibt, welche für jedes einzelne Spiel zu verwenden sind, und eine insbesondere elektronischen Punkteskala bzw. Ampel als Zählleinrichtung vorgesehen sind und daß die Spiele mit Hilfe von sechs verschiedenfarbigen Standardwürfeln, deren Symbol bzw. Punktzahl auf dem Gelände die Anzahl der Standardwürfel angibt, welche in einem Spiel verwendet werden, mit einem besonderen Würfel mit einer leeren Seite und fünf Seiten mit eingezeichneten Pfeilen für die Anzeige von Richtungen, in welchen sich die Spielfiguren im Spiel bewegen müssen, und welchen auf den Spielgeländen ein Würfel mit vier sich kreuzenden Richtungen nachahmt, mit einem besonderen Würfel mit einer Seite mit einem Punkt, zwei Seiten mit je zwei Punkten, einer Seite mit drei Punkten und zwei leeren Seiten, welcher auf den Sportgeländen durch einen Würfel mit der Richtung und drei Punkten nachgeahmt ist, mit einem besonderen Würfel mit drei Seiten mit je einem Punkt und drei Seiten ohne Kennzeichen, welcher auf den Spielfeldern durch einen Würfel mit einer Richtung und einem Punkt symbolisiert ist, mit 36 Spielfiguren, welche in sechs verschiedenfarbige Gruppen aufgeteilt sind und mit Nummern von 1 bis 6 bezeichnet sind, mit sechs runden Tafeln, welche als Ball verwendbar sind oder zur Anzeige von Punkten dienen, 48 Goldmedaillen, 48 Silbermedaillen, 48 Bronze-medallden und zwei insbesondere elektronischen Ampeln, jede mit 99 Feldern, welche mit fortlaufenden Nummern bezeichnet sind, ausführbar sind. Gemäß einer bevorzugten Weiterbildung der Erfindung ist vorgesehen, daß die einzelnen Spiele für das Erreichen des Finales und die Finalspiele mit dem Wurf der Standardwürfel, des besonderen Würfels, des besonderen Würfels, des besonderen Würfels mit der Verwendung der Spielfiguren, der runden Tafeln und der Medaillen gemäß den Regeln der Olympischen Sommerspiele ausführbar sind.

Jedes Element der Einheit bzw. jedes Spiel hat demzufolge zwei Aufgaben: einerseits als ein selbständiges und unabhängiges Spiel und andererseits als Teil eines Ganzen der Olympischen Spiele. Wegen der erzielten, größeren Ähnlichkeit der Geschehen auf der Tafel mit jenem auf dem realen Olympischen Gelände wird auch eine höhere Überzeugungskraft und Spannung während der Spiele erzielt.

Die Neuheit der Erfindung in bezug auf bisher bekannte Spiele besteht

- 1) in der Spieltechnik, welche auf lediglich drei Spielelemente herabgesetzt ist: Tafel, Würfel und Spielfiguren;
- 2) der Wahlmöglichkeit aus 48 Sportarten;
- 3) der Vergrößerung der freien Kombinationsmöglichkeiten;
- 4) der Einführung besonderer Würfel;
- 5) der Ausarbeitung einer Punkteskala, d.h. der Konstruktion einer speziellen Punkteampel.

Der Mangel der bisher bekannten Spiele besteht darin, daß man nebst der Tafel, dem Würfel und den Spielfiguren auch ein viertes funktionales Element benötigt, und zwar Karten. Damit wird die Kombinationsmöglichkeit nur unter Beeinträchtigung des Spieltempos erzielt, da das Spiel immer wieder unterbrochen wird, d.h. die Aufmerksamkeit der Spieler wird jedesmal auf eine neue Regel, welche in den einzelnen Spielkarten angeführt ist, gelenkt. Die Regel auf der Karte darf nicht verändert werden, womit dem Spieler der Anreiz genommen wird, da er nicht selbst die Wahl unter den angebotenen Möglichkeiten und das Fällen eigener Entschlüsse hat. Somit ist das Endergebnis der bisher bekannten Spiele mehr eine Glücksfrage und weniger der Verdienst des einzelnen Spielers.

Die vorliegende Erfindung ist in bezug auf alle bekannten, sportliche Wettkämpfe betreffenden Brettspiele überlegen, da viele Kombinationen aus dem Spiel selbst hervorgehen und dies ohne Beeinträchtigung des Tempos des Sport- bzw. Spielvorgangs erfolgt. Weiters wirken auf das Endergebnis in großem Ausmaß die Entscheidungen der einzelnen Spieler. Hiemit ist diese Erfindung eine viel wahrheitsgetreuere Nachahmung des richtigen Sports, und zwar nicht nur wegen der vielen Kombinationsmöglichkeiten, sondern auch wegen des eigentlichen Spielgeistes.

Weiters sind einige Lösungen aus dem Stand der Technik eine einfache Nachahmung der Kriterien für die Verleihung von Medaillen, so beispielsweise in der BR-PS 8606581, wo verschiedene Sportarten nur aufgeführt, für sie aber keine Regeln erarbeitet werden. Auch in anderen Lösungen, z.B. GB-A 1384848, welche nur die Regeln für vier selbständige Sportgeschehen umfaßt, oder z.B. in der BE-PS 864016, welche acht Sportarten umfaßt, ist die Nachahmung der Kriterien für die Medaillenverleihung das wichtigste Element des Spieles, wobei dort die Nachahmung jeder einzelnen Sportart durch besondere Regeln für jede Sportart erst in zweiter Linie von Bedeutung ist.

Demgegenüber sind in der vorliegenden Erfindung eingesetzten, besonders ausgearbeitete Regeln für jede einzelne Sportart bzw. für eine Gruppe verwandter Sportarten wichtige Elemente des ganzen Spieles. Die besonders wichtigen Merkmale, die Vermittlung des Reizes und der Schönheit der realen Olympischen Spiele gehen gerade aus jeder einzelnen Sportart hervor, welche nachher in einen einzigartigen Plan für die Medaillenverleihung eingebaut ist. Deshalb beinhaltet die Erfindung Möglichkeiten, 48 Sportarten bzw. Gruppen verwandter Sportarten zu spielen, womit das gesamte Vorgehen der Olympischen Spiele wahrheitsgetreu auf das Brettspiel mit lediglich Würfeln und Spielfiguren übertragen ist.

Diese Erfindung führt auch besondere Würfelarten in das Spiel ein, z.B. die Bezeichnung des Weges, welcher mit den Spielfiguren oder dem Ball gezogen werden darf, Festsetzung der Windrichtung, usw. Außerdem sieht es auch eine besonders konstruierte Ampel

vor, welche in ihrer elektronischen Variante alle Sportgeschehnisse speichert: den Spielplan, die Zeit, die Ergebnisse, Medaillen, usw..

Das Fig. 1 stellt den Grundriß des Sportgeländes (Spielfelder, Kampfplätze) der Olympischen Spiele auf dem Brett dar. Die Sportgelände sind zur Verdeutlichung neben Fig. 1 auf vier Seiten in größerem Maßstab dargestellt, welche mit Nummern versehen sind: Fig. 1a, Fig. 1b, Fig. 1c und Fig. 1d. Die Fig. 2 zeigt die Skizzen der Requisiten und der Symbole, welche in den Olympischen Spielen genutzt werden. Diese Skizzen sind mit den Buchstaben 2A, 2B, 2C, 2D, 2E, 2F und 2G bezeichnet.

Die Sportgelände in Fig. 1 sind mit allen notwendigen Elementen für das Spielen von 48 Sportarten versehen. Jedes Spiel ist mit einer Nummer, zu welcher das Sportgelände gehört, versehen und zwar in folgender Weise: 1. Fußball, 2. Tennis, 3. Volleyball, 4. Handball, 5. Basketball, 6. Laufen, 7. Hindernislaufen, 8. Stafettenlauf, 9. Stafetten-Hindernislaufen, 10. Marathonlauf, 11. Gehen, 12. Weitsprung, 13. Dreisprung, 14. Kugelstoßen, 15. Diskuswerfen, 16. Hammerwerfen, 17. Speerwerfen, 18. Hochsprung, 19. Stabhochsprung, 20. Siebenkampf, 21. Zehnkampf, 22. Radfahren, 23. Rudern, 24. Segeln, 25. Kajakfahren, 26. Wasserkunstspringen, 27. Reiten, 28. Rugby, 29. Landhockey, 30. Bogenschießen, 31. Schießen, 32. Gewichtheben, 33. Judo, 34. Moderner Fünfkampf, 35. Ringen, 36. Fechten, 37. Tischtennis, 38. Wasserball, 39. Schwimmen, 40. Boxen, 41. Seitpferd, 42. Ringe, 43. Reckturnen, 44. Bodenturnen, 45. Pferdsprung, 46. Barren, 47. Balken und 48. Gymnastischer Mehrkampf. Die Punktezahln ist mit 49 bezeichnet. Neben der Nummer des Sportgeländes für jede Sportart ist auch ein besonderes Symbol angegeben, welches die Art des Würfels oder der Würfel, welche in diesem Spiel benutzt werden, bezeichnet.

Fig. 2A zeigt einen besonderen Würfel für die Bezeichnung des Weges, auf welchem die Spielfiguren ziehen dürfen, welcher in den Spielen 1, 24 und 29 gebraucht wird. Die unter der Skizze angemerkten Zeichen "X" bezeichnen, daß die Richtungslinien, welche unter dem Würfel gezeigt sind, in einer anderen Farbe sind als die restlichen Richtungslinien, welche auf dem Würfel gezeigt sind, wobei die Seite des Würfels (2A), auf welcher vier sich kreuzende Richtungen eingezeichnet sind, mit der Skizze der einzelnen Sportgelände als Symbol für die Benutzung des besonderen Würfels (2A) in diesem Spiel gebraucht wird.

Fig. 2B zeigt einen besonderen Würfel mit einem "Dreier", zwei "Zweiern", einem "Einser" und zwei leeren Seiten, welcher in den Spielen 5, 11, 17, 20 und 38 gebraucht wird.

Fig. 2C zeigt einen besonderen Würfel mit drei "Einsern" und drei leeren Seiten, welcher in den Spielen 34, 36, 37, 38 und 39 gebraucht wird.

Fig. 2D zeigt sechs Spielfiguren, welche für die Spiele 1 bis 6 benötigt werden.

Fig. 2E zeigt eine runde Tafel, welche man als Ball oder für die Markierung der Punkte in den einzelnen Spielen verwenden kann.

Fig. 2F zeigt ein Symbol, welches bei einigen Spielen neben dem Sportgelände steht und welches im Spiel die Benutzung des besonderen Würfels (2B), welcher mit einem "Dreier", zwei "Zweiern", einem "Einser" und zwei leeren Seiten versehen ist, bedeutet.

Fig. 2G zeigt ein Symbol, welches bei einigen Spielen neben dem Sportgelände steht und während des Spiels die Benutzung des besonderen Würfels (2C), welcher mit drei "Einsern" und drei leeren Seiten versehen ist, bedeutet.

Die Nachahmung der Olympischen Sommerspiele wird mit Hilfe der Requisiten und der Spielregeln verwirklicht.

Die Requisiten sind: das Brett, Würfel, Spielfiguren, Medaillen und die Ampel.

Das Brett - Das Spiel verläuft auf dem Brett, auf welchem die Sportgelände für 48 Sportarten und eine Punkteskala eingezeichnet sind. (Fig. 1, Fig. 1a, Fig. 1b, Fig. 1c und Fig. 1d). Neben dem Gelände für jede Sportart steht die Nummer des Spiels und das Symbol, welches die Verwendung der Art und der Anzahl der Würfel für jedes einzelne Spiel kennzeichnet. Wenn neben der Nummer des Spiels ein besonderer Würfel mit der umgedrehten Seite, auf welcher vier sich kreuzende Richtungen eingezeichnet sind, steht, dann wird in diesem Spiel der Würfel für die Kennzeichnung der Richtung, in welcher sich die Spielfiguren im Spiel bewegen dürfen, gebraucht (2A). Wenn neben der Nummer des Spiels ein Würfel eingezeichnet ist, dessen Vorderseite mit einer waagrechten Linie in zwei gleiche Rechtecke geteilt ist, wobei im rechten Rechteck ein "Dreier" (2F) eingezeichnet ist, so wird für dieses Spiel ein besonderer Würfel mit einem "Dreier", zwei "Zweiern", einem "Einser" und zwei leeren Seiten (2B) verwendet. Wenn neben der Nummer des Spiels ein Würfel eingezeichnet ist, dessen Vorderseite mit einer waagrechten Linie in zwei gleiche Rechtecke geteilt ist, wobei im rechten Rechteck ein "Einser" (2G) eingetragen ist, so wird in diesem Spiel ein besonderer Würfel verwendet, welcher mit drei "Einsern" und drei leeren Seiten versehen ist.

Wenn neben der Nummer des Spiels ein Standardwürfel mit einem umgedrehten "Einser" eingezeichnet ist dann wird in diesem Spiel ein Standardwürfel verwendet; wenn ein Standardwürfel mit einem umgedrehten "Zweier" eingezeichnet ist, dann werden in diesem Spiel zwei übliche Würfel verwendet. Der "Dreier" verweist auf die Benutzung von drei Standardwürfeln im Spiel; der "Vierer" auf vier, der "Fünfer" auf fünf und der "Sechser" auf sechs.

Die Würfel - Für das Spiel werden 9 Würfel verwendet, sechs Standardwürfel, wovon je ein Würfel in seiner Farbe der einzelnen Gruppe von sechs Spielfiguren entspricht, und drei besondere Würfel. Der erste besondere Würfel (2A) hat eine leere Seite und fünf Seiten mit eingezeichneten Pfeilen, welche Pfeile die Richtungen,

in welche sich die Spielfiguren bewegen dürfen, anzeigen. Der zweite besondere Würfel (2B) hat zwei leere Seiten, die dritte Seite mit dem Vermerk "eins", die vierte und fünfte mit "zwei" und die sechste mit "drei". Der dritte besondere Würfel (2C) hat drei leere Seiten und drei Seiten mit dem Vermerk "eins".

Die Spielfiguren - Es wird mit sechs Gruppen von je sechs Spielfiguren (2D) gespielt, insgesamt 36 Spielfiguren, und sechs runde Tafeln ohne Vermerke (2E). Die Spielfiguren sind mit den Nummern von 1 bis 6 bezeichnet (2D) und jede Gruppe der Spielfiguren unterscheidet sich durch ihre Farbe von den restlichen.

Medaillen - Für das Spiel werden 48 Goldmedaillen, 48 Silbermedaillen und 48 Bronzemedaillen verwendet.

Die Ampel - (Fig. 1) Neben dem Brettende sind zwei Punkteskalen eingezeichnet, welche eine graphische Darstellung einer Ampel mit 99 Feldern, welche mit Nummern bezeichnet sind, darstellen. Auf der Ampel wird das Ergebnis so eingetragen, daß neben der Nummer auf der einzelnen Skala, welche mit dem erlangten Ergebnis übereinstimmt, eine Spielfigur der entsprechenden Mannschaft aufgestellt wird. Für die Kennzeichnung des Resultats können auch zusätzliche Indikatoren angefertigt und verwendet werden oder es ist möglich, eine besondere mechanische bzw. elektronische Ampel zu konstruieren. Die Ampel ist in Fig. 1 und der Beschreibung mit 49 bezeichnet.

Die Regeln - Die Olympischen Spiele basieren auf allgemeinen und besonderen Regeln. Die allgemeinen Regeln beinhalten Anleitungen, welche sich auf alle oder eine Gruppe von Sportarten beziehen, und die besonderen Regeln beinhalten Anleitungen für jede einzelne Sportart, und zwar für Fußball, Tennis, Volleyball, Handball, Basketball, Laufen, Hindernislaufen, Stafettenlauf, Stafetten-Hindernislauf, Marathon, Gehen, Weitsprung, Dreisprung, Kugelstoßen, Diskuswerfen, Hammerwerfen, Speerwerfen, Hochsprung, Stabhochsprung, Siebenkampf, Zehnkampf, Radfahren, Rudern, Segeln, Kajakfahren, Wasser-Kunstspringen, Reiten, Rugby, Landhockey, Bogenschießen, Schießen, Gewichtheben, Judo, Moderner Fünfkampf, Ringkampf, Fechten, Tischtennis, Wasserball, Schwimmen, Boxen, Seitpferd, Ringe, Reckturnen, Bodenturnen, Pferdsprung, Barren, Balken und Gymnastischer Mehrkampf. Diese Regeln sind derart, daß sie die Grundprinzipien des Spiels mit dem Würfel und den Spielfiguren auf der Tafel beinhalten und ihre formelle Anwendung kann an die realen Regeln der Olympischen Spiele angeknüpft werden.

Allgemeine Regeln:

Wenn ein Spieler in einem Spiel, z.B. im Wettlauf, mehrere mehrfarbige Spielfiguren verwendet, so müssen diese Spielfiguren immer Nummern von eins aufwärts aufweisen und dieser Reihenfolge nach muß auch der Würfel geworfen werden. Erst wenn ein Spieler seinen Würfel für alle seine Spielfiguren geworfen hat, gibt

er den Würfel an die Mitspieler ab.

Die Reihenfolge der Bahnen wird so festgelegt, daß dem Spieler, welcher den Würfel zuerst wirft, die Bahn Nr. 1 gehört, dem nächsten Spieler die Bahn Nr. 2 usw.. Wenn im Wettlauf mehrere gleichfarbige Spielfiguren mitwirken, dann müssen sie so auf den Bahnen geordnet werden, daß derjenige, der die kleinste Nummer hat, die erste Bahn nimmt und den Rest der Bahnen die restlichen Mitspieler mit höheren Nummern.

Das Wettbewerbssystem enthält zwei Grade Olympischer Wettkämpfe: Die Qualifikation und das Finale.

Die Qualifikation:

Die Paare in den Qualifikationen werden so bestimmt, daß jeder Spieler mit jedem spielt und jene zwei Paare, d.h. vier Spieler ins Finale gelangen, welche in den Qualifikationen die meisten Gewinne erzielt haben. In Mannschaftssportarten mit gleicher Punktezahl ist ein einziges Tor mehr ausschlaggebend. Die Qualifikation für den Wettlauf läuft so ab, daß jeder Spieler mit einer Spielfigur mitspielt. Wenn aber die Spieler mit mehreren oder sogar mit allen sechs Spielfiguren mitspielen, dann müssen sie in Sechsergruppen geordnet sein. Dann können in einer Gruppe nicht weniger als vier und nicht mehr als sechs Spielfiguren sein. Nur drei von den besten Spielfiguren aus einer Gruppe kommen in die nächste Qualifikationsrunde, während die restlichen ausscheiden. Wenn im Spiel nur vier Spieler oder weniger als vier Spieler mit je einer Spielfigur mitwirken, dann gelangen alle ohne Qualifikation ins Finale.

Das Finale:

Wenn vier Spieler im Finale sind, müssen mit dem Würfel zwei Paare bestimmt werden, deren Gewinner um Gold und Silber kämpfen während die Spieler, die Mißerfolg hatten, um Bronze spielen. Wenn drei Spieler im Finale sind, wird mit dem Würfel das erste Paar bestimmt. Der Spieler, der in diesem Spiel unterliegt, spielt dann mit dem Spieler ohne Paar. Dem Spieler, der in diesem Zweikampf Mißerfolg hatte, gehört Bronze, während die restlichen zwei Spieler in ihrem Aufeinandertreffen über die Verleihung von Gold und Silber bestimmen. Wenn zwei Spieler im Finale sind, dann gehört dem Gewinner Gold, dem Spieler, der Mißerfolg erlitt, Silber und die Bronzemedaille wird nicht verliehen.

Der Weltrekord:

Das beste Endergebnis, welches während der gesamten Wettkämpfe im Rahmen der Olympischen Spiele erreicht wurde, stellt den Olympischen Rekord dar und muß mit dem Namen des Spielers und dem Datum, wann der Rekord aufgestellt wurde, in eine besondere Tabelle, welche ein Teil der Spielbestimmungen ist, eingetragen werden.

Das Ziel des Spieles:

Der Gesamtgewinner der Olympischen Spiele ist der Spieler, welcher die meisten Goldmedaillen erlangt. Wenn zwei oder mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Goldmedaillen erringen, dann bestimmt über den Gewinn die Anzahl der errungenen Silbermedaillen. Im Fall, daß auch hier das Ergebnis gleich ist, bestimmt den Gewinner die Anzahl der errungenen Bronzemedaillen.

Vor Beginn jedes Spieles soll ein Richter bestimmt werden, welcher für die Einhaltung der Regeln und die Einhaltung der Wurfreihenfolge zu sorgen hat und der für die Ampel und die Medaillenverleihung Sorge trägt. Die Rolle des Richters können die einzelnen Spieler abwechselnd reihum übernehmen.

Besondere Regeln:

FUSSBALL

Im Spiel werden zwei Würfel, ein Standardwürfel und ein besonderer Würfel mit der Kennzeichnung der Richtung, in welcher sich die Spielfiguren bewegen dürfen (2A), und eine runde Tafel (2E), welche den Ball darstellt, gebraucht. Spielfeld: Das Fußballfeld ist mit 1 gekennzeichnet und stellt eine visuelle Nachahmung des wirklichen Fußballfeldes dar. Das Fußballfeld besteht aus 209 Quadraten der gleichen Größe. Die Quadrate sind so eingezeichnet, daß die kürzere Seite des Spielfeldes 11 Quadrate und die längere 19 Quadrate aufweist. In der Fortsetzung der längeren Seite des Spielfeldes befindet sich auf jeder Seite eine Reihe von noch drei vorstehenden Quadraten, welche die Tore nachahmen. Die Felder der Tore befinden sich zwischen dem vierten und achten Feld der kürzeren Seite des Spielfeldes. Die Quadrate der Tore sind mit einem Netz gekennzeichnet. Vor beiden Toren im Spielfeld ist mit einem verstärkten Strich der Strafraum gekennzeichnet. Der verstärkte Strich geht von der gemeinsamen Seite des dritten und vierten und vom achten und neunten Quadrat der kürzeren Seite des Spielfeldes sowie der gemeinsamen Seite des zweiten und dritten bzw. des siebzehnten und achtzehnten Quadrats der längeren Seite des Spielfeldes. In den Quadraten sind elf runde Felder eingezeichnet: (a), (b), (c), (d), (e), (f), deren Enden die Seite der eingezeichneten Quadrate nicht berühren.

Die Spielregeln: Der Ball muß sich bei Spielbeginn im Ring (a) in der Mitte des Spielfeldes befinden. Die Spieler werfen abwechselnd beide Würfel. Der Standardwürfel bestimmt die Anzahl der Felder, um welche der Ball bewegt werden darf. Der Würfel (2A) zeigt die erlaubten bzw. die unerläßlichen Richtungen, in denen sich der Ball bewegen darf. Der Ball kann ausschließlich in den Richtungen vertikal, horizontal oder diagonal in bezug auf die eingezeichneten Felder bewegt werden. Wenn der Spieler die Seite mit den eingezeichneten vier, sich kreuzenden (*) Richtungen wirft, dann kann sich der Ball vorwärtsrückwärts nach der Vertikalen oder

Diagonalen bewegen oder links-rechts; wenn er die Seite mit den zwei sich kreuzenden Richtungen (X), welche senkrecht auf die Kante des Würfels stehen wirft, dann kann sich der Ball nur vorwärts-rückwärts bewegen und zwar ausschließlich in der Richtung einer der beiden Diagonalen; wenn er die kreuzenden Richtungen (*) würfelt, kann er sich nur links-rechts oder vorwärts-rückwärts, jedoch nicht in Richtung der Diagonalen bewegen; wenn er die Seite des Würfels mit einer Richtung (-) wirft, dann kann sich der Ball nur links-rechts bewegen; wenn er die Kennzeichnung (>) mit den zwei Halbrichtungen, welche einen gemeinsamen Punkt haben, wirft, dann muß der Ball diagonal bewegt werden; wenn er die leere Seite des Würfels wirft, verliert er den Ball wegen Verstoß und gibt beide Würfel an den Gegner ab. Ein Treffer ist erlangt, wenn der Ball in das Tor geht. Nach dem Treffer geht der Gegner von der Mitte aus.

Elfmeter: Wenn der Spieler die leere Seite des Würfels in seinem Strafraum wirft (2C), dann führt der Gegner einen Elfmeter aus bzw. er schlägt das Tor mit dem Standardwürfel aus dem mittleren Kreis (b), welcher vom Tor drei Felder entfernt ist. Der Elfmeter ist erfolgreich, wenn der Ausfühler die Augenzahl (3), (4), (5) oder (6) wirft. Wenn er aber (1) oder (2) wirft, so hat er keinen Treffer erlangt. Dann verliert er den Würfel und das Spiel wird normal weitergeführt.

Offside: Wenn der Angreifer die leere Seite des Würfels in einem fremden Strafraum wirft, dann schießt der Spieler, der sich verteidigt, den Ball vom mittleren Kreis (b) vor seinem Strafraum mit einem doppelten Wurf des Standardwürfels.

Out: Wenn der Spieler den Ball aus dem Spielfeldes schießt, wirft der Gegner ihn wieder ins Spiel und zwar aus dem Endfeld und von der Stelle, an welcher der Ball hinausging.

Corner: Wenn der Verteidigungsspieler den Ball aus dem Spielfeld über die Torlinie schießt oder über den Kreis in der Ecke des Spielfeldes, dann führt der Gegner den Corner aus dem Kreis (e) oder (f) in der Ecke des Spielfeldes aus.

Tor-out: Wenn der Angreifer den Ball aus dem Spielfeld über die Torlinie schießt, dann schießt die Mannschaft, die sich verteidigt, aus dem Kreis (e) oder (d) in der Ecke seines Sechzehneters, abhängig davon, auf welcher Seite der Ball aus dem Spielfeld ging. Das Tor-out wird so ausgeführt, daß nur der Standardwürfel zweimal hintereinander geworfen wird.

TENNIS:

Es wird mit zwei Standardwürfeln verschiedener Farben und zwei Spielfiguren (2D) verschiedener Farben gespielt.

Spielfeld: Das Tennisfeld ist mit 2 bezeichnet. Es besteht aus einem Rechteck, dessen Seiten den äußeren Rand des Spielfeldes darstellen und mit einer verstärkten Linie gekennzeichnet sind. Die längere Seite macht etwas weniger als zwei Längen der kürzeren Seite aus.

Im Mittelpunkt beider längeren Seiten des Rechtecks ist eine Senkrechte der Länge des zwölften Teils der kürzeren Seite des Rechtecks, welche zum äußeren Teile des Spielfeldes gerichtet ist, ausgeführt. Ebenso ist auf beiden Seiten des Spielfeldes außerhalb des äußeren Randes in der Nähe der rechten Ecke seiner längeren Seite eine Nummer (6). Das Spielfeld ist in zwei gleiche Hälften geteilt, mit einem schmalen Feld, welches die Breite von einem achtzehnten Teil der längeren Seite des Rechtecks aufweist, welcher visuell das Netz nachahmt und deshalb graphisch mit einem Netz dargestellt ist. Dieses Feld ist mit einer Nummer (1) bezeichnet, welche auf beiden Seiten des Netzes eingetragen ist, längs bei der Ecke sind Senkrechte außerhalb des Spielfeldes eingezeichnet. Vom äußeren Rand der kürzeren Seite des Spielfeldes nach innen gehend für ca. ein Achtel der kürzeren Seite des Rechtecks von jeder Seite befindet sich je eine, auf sie senkrecht stehende Länge. Beide umschließen ein neues, kleineres Rechteck innerhalb der längeren Seite. Eine vom äußeren Rand der längeren Seite dieses inneren Rechtecks nach innen gehend für ca. ein Fünftel der längeren Seite diese Rechtecks auf jeder Seite mit einer dünnen Linie bezeichnete Länge teilt in vier neue Rechtecke, von welchen zwei äußere und zwei innere, beim Netz angeordnete, die gleiche Abmessung haben. Im Mittelpunkt der kürzeren Seite des äußeren Rechtecks, welche gleichzeitig auch der äußere Rand des Spielfeldes ist, ist eine Senkrechte eingezeichnet, welche gleich einem Achtel der kürzeren Seite des äußeren Rechtecks nach innen gedreht ist bzw. gegen das Netz. In der optischen Mitte der zweiten inneren Rechtecke, deren längere Seite gleichzeitig auch ein Teil der kürzeren Seite des Rechtecks ist, ist die Nummer (5) eingetragen. In der Mitte der rechten Hälfte eines dieser Rechtecke ist ein Kreis eingezeichnet und in ihm ist der Buchstabe (S), welcher den Aufschlag kennzeichnet. Das innere Rechteck, in dessen Mitte auch das Feld mit dem Netz ist, ist in der Mitte seiner kürzeren Seite in zwei gleiche Teile geteilt und bildet so vier neue Rechtecke gleicher Abmessungen, deren eine kürzere Seite gleichzeitig auch ein Teil der Grenzlänge mit dem Netz ist. Das linke von zwei Rechtecken, zum Netz hin gesehen, hat in der optische Mitte die Nummer (4) und das rechte die Nummern (2) und (3). Die Nummern (2) und (3) auf dieser Hälfte des Spielfeldes, wo der Aufschlag (S) nicht eingezeichnet ist, sind in zwei identische Kreise eingetragen. (Fig.1).

Spielregeln: Der Spieler, der zuerst aufschlägt, nimmt seine Position im Kreis (5) ein, er behält das Recht zum Aufschlag bis zum Ende des ersten Games. Danach müssen die Seiten des Spielfeldes gewechselt werden und den Aufschlag übernimmt der Empfänger bis zum Ende des zweiten Games und so weiter bis zum Ende des Sets. Der Aufschlag ist erfolgreich, wenn der Spieler während des Aufschlags einen Vierer oder Fünfer würfelt und einen Punkt gewinnt oder verliert. Der Aufschlag ist mißglückt, wenn der Spieler einen Einser bekommen hat, was bedeutet, daß der Ball das Netz

berührt hat. So ein Aufschlag wird dann wiederholt. Der Spieler bekommt einen Punkt, wenn er während des Aufschlags das Feld mit der Nummer (2) oder (3) erreicht oder wenn der Gegner einen Punkt verliert. Der Spieler verliert einen Punkt, wenn er zweimal hintereinander einen mißglückten Aufschlag ausführt oder wenn er den Ball aus dem Spielfeld wirft, d.h. einen Sechser würfelt. Nach einem erfolgreichen Aufschlag und unter der Bedingung, daß kein Punkt erzielt wurde, beginnt das Spiel bzw. beide Spieler werfen den Würfel abwechselnd. Der Ball ist erfolgreich über das Netz zurückgegeben, wenn der Spieler, außer beim Aufschlag, einen Einser würfelt bzw. das Netz überwirft oder den Ball in eines der Felder (2), (3), (4) oder (5) trifft. Wenn der Spieler seinen ersten Punkt bekommt, ist das Ergebnis 15:0 für diesen Spieler; wenn er auch den zweiten Punkt erhält, ist das Ergebnis 30:0; wenn er seinen dritten Punkt erhält, steht es für ihn 40:0; der vierte erlangte Punkt bedeutet ein gewonnenes Game für diesen Spieler, außer im folgenden Fall: wenn beide Spieler je drei Punkte erhalten haben, d.h. Gleichstand, "Deuce", ist und der nächste Punkt, der von einem Spieler erlangt wird, bedeutet einen Vorteil für diesen Spieler. Wenn dieser Spieler auch den nächsten Punkt erhält, dann hat der das "Game" gewonnen, bekommt aber der andere Spieler diesen Punkt, kommt es wieder zum Gleichstand usw., bis ein Spieler nach dem Gleichstand nacheinander zwei Punkte erlangt. Der Spieler, der zuerst drei "Games" gewinnt, gewinnt den "Set" und das Spiel unter der Bedingung, daß er mindestens zwei "Games" mehr als sein Gegner hat.

VOLLEYBALL

Es wird mit einem Standardwürfel, vier Spielfiguren (20) und einer runden Tafel (2E), welche den Ball kennzeichnet, gespielt. Jeder Spieler hat zwei Spielfiguren derselben Farbe, welche die Nummern (1) und (2) tragen.

Spielfeld: Das Spielfeld für Volleyball ist mit 3 bezeichnet. Es besteht aus einem Rechteck, dessen Seiten den äußeren Rand des Spielfeldes darstellen und mit einer verstärkten Linie gekennzeichnet sind. Die längere Seite des Rechtecks ist ein bißchen größer als zwei Längen seiner kürzeren Seite. Das Spielfeld ist mit einem schmälere Feld, dessen Breite dem neunten Teil der kürzeren Seite des Rechtecks entspricht, auf zwei gleiche Hälften geteilt. Dieses Feld bezeichnet das Netz und ist graphisch mit einem Netz dargestellt und ist längs des äußeren Randes des Spielfeldes mit der Nummer (1) eingezeichnet. Jede Hälfte des Spielfeldes ist auf vier gleiche, rechteckige Felder geteilt, deren längere Seite parallel zu der kürzeren Seite des Rechtecks ist. In der Mitte jedes dieser Felder ist je eine Nummer eingezeichnet, im Feld längs des Netzes die Nummer (2) und in den restlichen Feldern reihum (3), (4) oder (5). Auf beiden, kürzeren Seiten des Spielfeldes außerhalb des äußeren Randes ist bei der linken Ecke die

Nummer (6) eingetragen und bei der rechten Ecke ist sich ein leerer Kreis (Fig.1).

Spielregeln: Am Anfang des Spiels muß jeder Spieler seine Spielfiguren beliebig in zwei von vier zur Verfügung stehenden Feldern auf seiner Seite des Spielfeldes anordnen, sodaß der Spieler mit der Nummer (1) im Feld, welches dem Netz am nächsten liegt, ist. So bleiben auf jeder Seite des Spielfeldes zwei besetzte und zwei leere Felder. Volleyball beginnt mit dem Aufschlag. Im Moment des Aufschlags stellt der Spieler den Ball in den Kreis längs der äußeren Ecke seiner Hälfte des Spielfeldes und wirft danach den Würfel. Wenn er eine 6 würfelt, hat er den Ball aus dem Spielfeld geworfen, verliert den Aufschlag und übergibt den Ball an den Gegner. Wirft er die Nummer der Felder, die von seinem Gegner mit dessen Spielfiguren verdeckt sind, hat er das Netz erfolgreich überworfen und übergibt den Würfel an den Gegner, welcher dann das Spiel weiterführt. Wenn der Spieler aber während des Aufschlages eine Eins wirft, so hat der Ball das Netz berührt, wonach der Aufschlag wiederholt werden muß. Nach zwei hintereinander ausgeführten Netzberührungen verliert der Spieler das Recht auf den Aufschlag und den Ball und den Würfel übernimmt der Gegner. Falls der Spieler die Nummer der Felder wirft, in welchen keine gegnerischen Spielfiguren stehen, hat er einen Punkt und das Recht auf einen Aufschlag erhalten. Der Spieler behält den Aufschlag so lange, wie er Punkte erlangt oder das Netz berührt, außer bei der zweiten aufeinanderfolgenden Netzberührung. Im Moment jedes neuen Aufschlags können alle Spieler ihre Spielfiguren in andere Felder ordnen. Im Spiel sind folgende Fälle möglich: Würfelt ein Spieler eine sechs, verliert er nur den Aufschlag, wenn er davor den Aufschlag hatte bzw. er verliert einen Punkt, wenn er den Aufschlag vorher nicht hatte; würfelt er eine Eins oder die Nummer der Felder, welche der Gegner mit seinen Spielfiguren besetzt hat, dann hat er das Netz erfolgreich überworfen und gibt den Würfel an den Gegner ab. Wenn der Spieler die Nummer der Felder würfelt, in welcher der Gegner keine Spielfigur hat, erhält er einen Punkt, wenn er den Aufschlag hatte bzw. erhält einen Aufschlag, wenn er den Aufschlag nicht hatte. Der Spieler erhält Punkte also nur dann, wenn er den Aufschlag hat. Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft 15 Punkte hat, wobei der Gewinn mit mindestens 2 Punkten Unterschied, also z.B. 15:13, erzielt werden muß. Im gegenteiligen Fall wird eine Verlängerung gespielt. Während dieser Verlängerung führen die Spieler abwechselnd den Aufschlag so lange aus, bis einer von ihnen 2 Punkte Unterschied erzielt.

HANDBALL

Im Spiel werden ein Standardwürfel und 12 Spielfiguren, je 6 gleichfarbige, mit Nummern von (1) bis (6) versehene, verwendet.

Spielfeld: Das Handballfeld ist mit 4 bezeichnet und wird aus einem Rechteck, welches in verkleinertem Maß ein

richtiges Handballfeld nachahmt, dessen dickere eingezeichnete Seiten den äußeren Rand des Spielfeldes darstellen, gebildet. Dieses Rechteck ist mit dünnen Linien in 48 gleiche Quadrate geteilt. Je sechs Quadrate sind an der kürzeren und acht an den längeren Seite des Rechtecks. Je sechs Randquadrate neben beiden kürzeren Seiten des Spielfeldes stellen das Tor dar und sind graphisch mit einem Netz dargestellt (Fig.1).

Spielregeln: Die Spielfigur, die den Torwart nachahmt, trägt die Nummer 1 und die restlichen Figuren die Nummern 2 bis 6. Die Spieler müssen die Seiten des Spielfeldes wählen und bestimmen, wer mit dem Spiel beginnt. Die Spielfigur mit der Nummer muß im Tor sein und die anderen müssen in die erste Reihe des Feldes neben dem Tor verteilt werden. Der Torwart darf das Tor nicht verlassen und kann sich immer nur um ein Feld links-rechts bewegen. Die restliche Spielfiguren rücken nach jedem Würfeln um je ein Feld vor-zurück oder links-rechts. Das Vorrücken entlang der Diagonale ist untersagt. Die Spielfiguren dürfen nicht aus dem Spielfeld treten. Keine Spielfigur außer dem Torwart darf im Bereich des eigenen Tors sein. Der Würfel wird abwechselnd geworfen und mit ihm dann die Nummer der Spielfigur, welche verschoben werden kann, bestimmt. Die Spielfigur muß unbedingt verschoben werden, außer im Fall, wenn eine Spielfigur von allen 4 Seiten mit anderen Spielfiguren umstellt ist. Dann verliert der Spieler den Würfel. Das Verschieben des Torwarts ist allerdings nicht zwingend und er kann auch dann auf der Stelle bleiben, wenn der Spieler einen "Einser" würfelt. Das Ziel des Spiels ist, daß eine von den Spielfiguren im Angriff in das gegnerische Tor gelangt bzw. in das Feld, in welchem kein Torwart ist. So wird ein Treffer erzielt. Gleichzeitig versucht jeder Spieler mit seinen Spielfiguren, in der Verteidigung das Anrücken der Angriffsspitzen zu stoppen, indem er ihnen den Weg abschneidet. Nach erzieltm Treffer gehen beide Mannschaften auf die Anfangsposition zurück und den Würfel übernimmt der Spieler, welcher den Treffer erhalten hat.

BASKETBALL

Es wird mit einem besonderen Würfel (2B) und einer runden Tafel, welche den Ball darstellt, gespielt.

Spielfeld: Das Basketballfeld ist mit 5 bezeichnet und wird von einem Rechteck dargestellt, dessen längere Seite zwei Längen der kürzeren Seite ausmacht, und diese stellen den äußeren Rand des Spielfeldes dar, welcher wiederum mit einer verstärkten Linie bezeichnet ist. Dieses Rechteck ist in 7 gleiche rechteckige Felder geteilt, deren längere Seite parallel zu der kürzeren Seite dieses Rechtecks ist.

Das Randpaar des Feldes ist von beiden äußeren Seiten des Spielfeldes mit der Nummer 1, 2, 3 gekennzeichnet. Der Mittelpunkt auf beiden, kürzeren Seiten des Rechtecks des Spielfeldes hat einen gemeinsamen Punkt mit einer Kreislinie, in welcher die Nummern 1, 2, 3 eingetragen sind und welche den Korb darstellt. In der

Mitte dieses Feldes ist ein Kreis eingezeichnet, dessen Durchmesser doppelt so groß wie der Durchmesser der Kreislinie ist und den Korb bezeichnet. Die äußeren Punkte des vorgestellten Durchmessers dieser Kreislinie, parallel laufend mit der kürzeren Seite des Spielfeldes, sind mit den Punkten, die ein Viertel der Länge der kürzeren Seite des Rechtecks entfernt sind, verbunden. Von seinen beiden äußeren Rändern bzw. der kürzeren Seite des Spielfeldes und zwar so, daß der Endpunkt auf der linken Seite der Kreislinie mit dem Punkt auf der linken Seite des Spielfeldes verbunden ist und die auf der rechten Seite mit der rechten. Das dritte Paar der Felder ist an beiden äußeren Seiten des Spielfeldes mit 3 bezeichnet, während in der Mitte des vierten, mittleren Feldes eine Kreislinie eingezeichnet ist, deren Durchmesser dem Durchmesser der Kreislinie, welche den Korb bezeichnet, gleich ist (Fig.1).

Spielregeln: Die Spieler wählen zuerst die Seiten des Spielfeldes und bestimmen, wer mit dem Spiel beginnt. Am Anfang des Spiels muß der Ball im Kreis in der Mitte des Spielfeldes sein. Der Spieler rückt den Ball von der Mitte des Spielfeldes in Richtung des gegnerischen Korbs um so viele Felder, wie der Würfel zeigt. Der Spieler hat das Recht, solange zu würfeln, bis er die leere Seite des Würfels geworfen hat. Dann überläßt er den Würfel dem Gegner und das Spiel wird in dem Feld weitergeführt, wo der Ball nach dem letzten Würfeln liegt. Nachdem ein Treffer erzielt wurde, gibt der Spieler den Würfel an den Gegner ab, welcher dann wiederum im Zentrum beginnt. Wenn sich der Ball in einem von den gegnerischen Feldern, welche mit den Nummern (3), (2,3) oder (1,2,3) bezeichnet sind, befindet, darf der Spieler auf den Korb zielen. Wenn er eine Zahl würfelt, die in einem der Felder längs des Spielfeldes, in welchem er sich befindet, steht, ist der Treffer geglückt und der Spieler vermerkt die Punktezahl, die er bekommen hat. Im Fall eines Mißerfolges bzw. wenn er eine Zahl gewürfelt hat, welche nicht längs des Spielfeldes, in welchem er sich befindet, steht, zieht er um so viele Felder, wie mit dem Würfel bestimmt, weiter. Wenn der Spieler im Angriff einen Einser würfelt, bevor der Ball im Feld (1,2,3) ist, ist dies das Zeichen, daß er einen Freiwurf ausführen darf. Dann behält er den Ball solange, bis er einen Einser würfelt. Wenn er sofort danach einen Zweier oder einen Dreier würfelt, muß er alle Punkte zusammenzählen und diese auf der Ampel eintragen, da dies ein Korb aus dem Freiwurf darstellt. Danach gibt er den Würfel an den Gegner ab, welcher wieder vom Zentrum aus beginnt. Wenn der Spieler aber nach dem Einser die leere Seite wirft, übernimmt der Gegner den Würfel und fährt mit dem Spiel in jenem Feld fort, wo das Spiel unterbrochen wurde. Wenn die erste Mannschaft 50 Punkte oder mehr erlangt, müssen die Seiten des Spielfeldes gewechselt werden. Die zweite Halbzeit beginnt die Mannschaft mit der kleineren Korbzahl. Das Spiel ist beendet, wenn die erste Mannschaft 99 Punkte oder mehr erlangt.

LAUFEN

Es wird mit einem Standardwürfel und Spielfiguren (2D) gespielt. Gelände: Die Laufbahn ist mit 6 bezeichnet. Die optische Nachahmung besteht aus dem Startfeld, welches groß genug für 6 Spielfiguren gleichzeitig ist, und 60 Felder sind so aufgereiht, daß sie annähernd die Form einer Ellipse bilden. Das letzte Feld ist das Ziel (Fig.1).

Spielregeln: Die Spielfiguren müssen auf den Start gestellt werden. Man läuft eine Runde bzw. über die ganze Länge der Laufbahn. Jeder hat das Recht auf ein nacheinander erfolgreiches Würfeln. Die Spielfiguren ziehen vom Start bis zum Ziel jedesmal um so viele Felder, wie durch das Würfeln bestimmt wird. Wenn der Spieler die Zahl würfelt, die seine Spielfigur hat, dann zieht diese Spielfigur um ein Feld mehr, z.B. wenn die Spielfigur 3 an der Reihe ist und der Spieler einen Dreier würfelt, dann zieht er vier Felder vor. Nach jeder Wurf- runde muß die Zeit auf der Ampel um eine Meßeinheit vergrößert werden. Das Rennen ist beendet, wenn alle Läufer am Ziel angelangt sind. Der Gewinner ist derjenige, welcher als erster an das Ziel kommt. Die kürzeste Zeit, welche ein Läufer braucht, um an das Ziel zu kommen, ist der Rekord.

HINDERNISLAUF

Spiel mit einem Standardwürfel und Spielfiguren (2D).

Feld: Die Laufbahn ist mit 7 bezeichnet, die Nachahmung der Laufbahn besteht aus einem Startfeld, welches groß genug für 6 Spielfiguren gleichzeitig ist, und 60 Felder sind so angeordnet, daß sie annähernd die Form einer Ellipse bilden, wobei nach 6 leeren Feldern drei Felder folgen, die die eingezeichneten Hindernisse beinhalten, danach wieder 6 leere, drei mit Hindernissen und so weiter bis zu letzten Feld (Fig.1).

Spielregeln: Die Spielfiguren müssen an den Start gestellt werden. Es wird eine Runde gelaufen bzw. über die ganze Länge der Laufbahn, wobei nach 6 leeren Feldern drei Felder mit besonders bezeichneten Hindernissen die Spielfiguren erwarten. Wenn der Spieler mit seiner Spielfigur auf dem Feld mit dem Hindernis steht, muß er beim neuen Würfeln die gewürfelte Zahl um eins verkleinern, außer wenn er die Nummer seiner Figur würfelt. Jeder hat das Recht auf ein nacheinander erfolgreiches Würfeln. Die Spielfiguren ziehen vom Start bis zum Ziel jedesmal um die Anzahl der Felder, welche durch das Würfeln bestimmt wurden, vor. Wenn der Spieler die Nummer seiner Spielfigur würfelt, dann zieht diese Spielfigur um ein Feld mehr vor, z.B. wenn die Spielfigur 3 an der Reihe ist und der Spieler einen Dreier würfelt, zieht diese Spielfigur um vier Felder vor. Nach jeder Würfelrunde muß die Zeit auf der Ampel um eine Meßeinheit vergrößert werden. Das Rennen ist beendet, wenn alle Läufe am Ziel angelangt sind. Der Gewinner ist derjenige, welcher als erster an das Ziel

kommt. Die kürzeste Zeit, welche ein Läufer braucht, um an das Ziel zu kommen, ist der Rekord.

STAFETTENLAUF

Spiel mit einem Standardwürfel und Spielfiguren (2D).

Feld: Die Laufbahn ist mit 8 bezeichnet, die optische Nachahmung der Laufbahn besteht aus einem Startfeld, welches groß genug für 6 Spielfiguren gleichzeitig ist, und 60 Felder sind so aufgereiht, daß sie annähernd die Form einer Ellipse bilden. Das letzte Feld ist das "Ziel" (Fig.1).

Spielregeln: Jeder Spieler nimmt am Wettlauf mit 4 gleichfarbigen Spielfiguren teil, welche an den Start gestellt werden müssen. Jede Spielfigur läuft eine Runde oder über die ganze Länge der Laufbahn. Die erste Runde läuft die Spielfigur mit der Nummer 1, die zweite Runde die mit 2 bezeichnete und so fort bis zur Nr. 4. Die Spielfiguren, welche im Augenblick nicht auf der Laufbahn sind, warten in der Startposition auf die Ankunft ihrer Vorgänger am Ziel. Alle Spielfiguren, die ihre Strecke hinter sich gebracht haben, müssen vom Start genommen werden. Jeder nächste Läufer hat das Recht, als eigenen Vorteil die Punkte, die seinem Vorgänger eventuell nach Erreichen des Ziels übriggeblieben sind, zu nutzen. Dasselbe gilt auch, wenn der Spieler die Nummer seiner Spielfigur würfelt. Dieser Vorteil wird nicht genutzt, wenn bei der Übergabe der Stafette der Vorgänger die Nummer seines Nachfolgers gewürfelt hat. Jeder hat das Recht auf aufeinanderfolgendes Würfeln. Die Spielfiguren ziehen vom Start zum Ziel um die Anzahl der Felder, die durch das Würfeln bestimmt wurde. Wenn der Spieler die Nummer seiner Spielfigur würfelt, zieht diese Spielfigur um ein Feld weiter. Z.B. wenn die Spielfigur 3 an der Reihe ist und der Spieler einen Dreier würfelt, dann zieht die Spielfigur um vier Felder vor. Nach jeder Wurf- runde muß die Zeit auf der Ampel um eine Meßeinheit vergrößert werden. Das Rennen ist beendet, wenn alle Läufer am Ziel angelangt sind. Der Gewinner ist derjenige, dessen Spielfigur mit der Nr. 4 als erste an das Ziel kommt. Die kürzeste Zeit, in welcher alle vier Spielfiguren die Laufbahn bewältigt haben, ist der Stafettenrekord.

STAFETTEN-HINDERNISLAUF

Es wird mit einem Standardwürfel und Spielfiguren (2D) gespielt.

Feld: Die Laufbahn ist mit 9 bezeichnet. Die optische Nachahmung der Laufbahn besteht aus einem Startfeld, welches groß genug für 6 Spielfiguren gleichzeitig ist, und 60 Felder sind so angeordnet, daß sie annähernd die Form einer Ellipse bilden, wobei nach sechs leeren Feldern drei Felder mit eingezeichneten Hindernissen folgen und danach sechs leere, drei mit Hindernissen und so weiter bis zum letzten Feld, welches das Ziel ist (Fig.1).

Spielregeln: Jeder Spieler nimmt am Wettlauf mit 4 gleichfärbigen Spielfiguren teil, welche an den Start gestellt werden müssen. Jede Spielfigur läuft eine Runde, insgesamt 4 Runden, über die ganze Länge der Laufbahn, wobei den Spielfiguren nach sechs leeren Feldern drei Felder mit besonders gekennzeichneten Hindernissen bevorstehen. Wenn der Spieler mit seiner Spielfigur in einem Feld mit einem Hindernis steht, muß er bei einem neuerlichen Würfeln die erlangte Zahl um eins verkleinern, außer in dem Fall, daß er die Nummer seiner eigenen Spielfigur würfelt. Es wird abwechselnd gewürfelt. Die erste Runde läuft die Spielfigur mit der Nummer 1, die zweite Runde die mit der Nummer 2 und so fort bis zur Nr. 4. Die Spielfiguren, welche im Augenblick nicht auf der Laufbahn sind, warten am der Start auf die Ankunft ihrer Vorgänger im Ziel. Alle Spielfiguren, die ihre Strecke gelaufen sind, müssen vom Start genommen werden. Jeder nächste Läufer hat das Recht, als eigenen Vorteil die Punkte, die seinem Vorgänger eventuell nach Erreichen des Ziels übriggeblieben sind, zu nutzen. Z.B.: Wenn der Vorgänger einen Vierer geworfen hat und Einser ist für das Erreichen des Ziels ausreichen gewesen, dann hat der nächste Läufer im Start den Vorteil von drei Feldern. Dasselbe gilt auch, wenn der Spieler die Nummer seiner Spielfigur würfelt. Dieser Vorteil wird nicht genutzt, wenn bei der Übergabe der Stafette der Vorgänger die Nummer seines Nachfolgers gewürfelt hat. Jeder hat das Recht auf aufeinanderfolgendes Würfeln. Die Spielfiguren ziehen vom Start zum Ziel um die Anzahl der Felder, die durch das Würfeln bestimmt wurde. Wenn der Spieler die Nummer seiner Spielfigur würfelt, zieht diese Spielfigur um ein Feld weiter. Z.B. wenn die Spielfigur 3 an der Reihe ist und der Spieler einen Dreier würfelt, dann zieht die Spielfigur um vier Felder vor. Nach jeder Wurfrunde muß die Zeit auf der Ampel um eine Maßeinheit vergrößert werden. Das Rennen ist beendet, wenn alle Läufer am Ziel angelangt sind. Der Gewinner ist derjenige, dessen Spielfigur mit der Nr. 4 als erster an das Ziel kommt. Die kürzeste Zeit, in welcher alle vier Spielfiguren die Laufbahn bewältigt haben, ist der Stafettenrekord.

MARATHON

Es wird mit einem Standardwürfel und Spielfiguren (2D) gespielt. Feld: Die Marathonbahn ist mit 10 bezeichnet und besteht aus einer Laufbahn mit einem Startfeld und einem Ziel, wobei im dritten Feld nach dem Start und dem dritten Feld vor dem Ziel eine Abzweigung bzw. eine Verbindung ist, welche diese Laufbahn zuerst teilt und nacher verbindet, mit noch wenigstens 90 Feldern, welche für die restlichen Sportarten um das Feld aufgereiht sind. (Fig. 1).

Spielregeln: Die Spielfiguren müssen an der Startlinie aufgestellt werden. Alle machen eine Startrunde auf der Laufbahn mit, danach kommen sie über die Abzweigung vor dem Ziel auf die Marathonbahn und auf

dem Rückweg kommen sie wieder auf die Laufbahn, auf welcher sie die letzte Runde bis zum Ziel mitmachen. Jeder hat das Recht auf aufeinanderfolgendes Würfeln. Die Spielfiguren ziehen vom Start bis zum Ziel und zwar um so viele Felder, wie durch das Würfeln bestimmt wird. Wenn der Spieler die Nummer seiner Spielfigur würfelt, zieht diese Spielfigur um ein Feld mehr weiter. Z.B. wenn die Spielfigur 3 an der Reihe ist und der Spieler einen Dreier würfelt, dann zieht die Spielfigur um vier Felder vor. Nach jeder Wurfrunde muß die Zeit auf der Ampel um eine Maßeinheit vergrößert werden. Das Rennen ist beendet, wenn alle Läufer am Ziel angelangt sind. Der Gewinner ist derjenige, der als erster an das Ziel kommt. Die kürzeste Zeit, in welcher ein Läufer die Marathonbahn bewältigt, ist der Rekord.

GEHEN

Es wird mit einem besonderen Würfel (2B) und nur den Spielfiguren, die das Kennzeichen (2D) und das Kennzeichen 1 und/oder 3 aufweisen, gespielt.

Feld: Die Laufbahn ist mit 11 bezeichnet und die optische Nachahmung der Laufbahn besteht aus einem Startfeld, welches groß genug ist, um 6 Spielfiguren auf einmal aufzunehmen, und 60 Felder, die so angeordnet sind, daß sie annähernd die Form einer Ellipse bilden. Das letzte Feld ist das Ziel (Fig. 1).

Spielregeln: Die Spielfiguren müssen an der Startlinie aufgestellt werden. Alle laufen eine Runde bzw. über die ganzen Länge der Laufbahn. Jeder hat das Recht auf ein nacheinander erfolgreiches Würfeln. Die Spielfiguren ziehen vom Start bis zum Ziel jedesmal um so viele Felder, wie durch das Würfeln bestimmt. Wenn der Spieler die Zahl würfelt, die seine Spielfigur hat, dann zieht diese Spielfigur um ein Feld mehr. Z.B. wenn die Spielfigur 3 an der Reihe ist und der Spieler einen Dreier würfelt, dann zieht er vier Felder vor. Wenn der Spieler die leere Seite des Würfels würfelt, dann setzt er eine Runde aus und seine Spielfigur bleibt auf der Stelle. Nach jeder Würfelrunde muß die Zeit auf der Ampel um eine Maßeinheit vergrößert werden. Das Rennen ist beendet, wenn alle Läufer am Ziel angelangt sind. Der Gewinner ist derjenige, welcher als erster an das Ziel kommt. Die kürzeste Zeit, welche ein Läufer braucht, um ans Ziel zu kommen, ist der Rekord.

WEITSPRUNG

Es wird mit zwei Standardwürfeln, Spielfiguren (2D) und einer runden Tafel (2E) gespielt.

Sprungfeld: Die Sprungbahn ist mit 13 bezeichnet und besteht aus einer Anlaufbahn (ein schattiertes, quadratisches Feld) und einem Aufsprungfeld, welches von einer Reihe von 27 quadratischen Feldern gebildet wird. Von der Anlaufbahn ausgehend ist in jedes Feld eine Zahl von 1 bis 27 eingetragen. Nebst der angeführten Reihe der quadratischen Felder ist eine parallele Reihe von drei gleichen Kreisen eingezeichnet. Die Richtung,

welche durch die Mitte aller drei Kreise geht, ist gleichzeitig auch ihr Durchmesser. In jeden Kreis ist der Reihe nach eine römische Zahl von I bis III eingetragen (Fig. 1).

Spielregeln: Zuerst muß die Reihenfolge des Spieles festgestellt werden und die erste Spielfigur (2D) auf die "Anlaufbahn" gesetzt werden. Gleichzeitig muß man die runde Tafel (2E) in den Kreis mit der römischen Ziffer I legen, was ein Zeichen dafür ist, daß der erste Sprung gerade im Gange ist, oder man kennzeichnet diesen Sprung auf der Ampel. Nachdem alle Springer ihren ersten Sprung absolviert haben, muß man auch auf die gleiche Weise kennzeichnen, daß der zweite bzw. der dritte Sprung im Gange ist. Jeder Springer hat das Recht auf drei Versuche und als Endergebnis wird der beste Sprung genommen. Die Länge des Sprunges wird so gekennzeichnet, daß man den Springer neben die Nummer der Zahl auf der Skala stellt, welcher der Länge seines Sprunges entspricht bzw. daß man ihn auf der Ampel registriert. Es werden drei Würfel geworfen und das Resultat addiert. Das ist die Weite eines Sprunges. Wenn jemand das Maximum wirft z.B. drei Sechser, so hat er das Recht auf noch einen Wurf. Wenn er dann mit einem oder zwei Würfeln die Nummer seiner Figur würfelt, wird sein Sprung um eine angemessene Maßeinheit verlängert (beträgt 19 oder 20). Würfelt er seine Nummer aber mit allen drei Würfeln, so wird sein Sprung um drei Maßeinheiten verlängert (beträgt 21) und der Spieler hat das Recht auf noch einen Wurf.

KUGELSTOSSEN

Es wird mit vier Standardwürfeln, den Spielfiguren (2D) und einer runden Tafel (2E) gespielt.

Feld: Dieses Spiel ist mit 14 bezeichnet und besteht aus einer Skala mit eingetragenen Werten von 1 bis 99. Die Skala (49) besteht aus einer Reihe von Quadraten und in jedes Feld ist reihum eine Zahl eingetragen. Neben der Skala ist auch eine parallele Reihe von drei gleichen, sich berührenden Kreislinien eingezeichnet. Innerhalb jeder Kreislinie ist der Reihe nach eine römische Zahl von I bis III eingetragen (Fig. 1).

Spielregeln: Nachdem die Reihenfolge der Würfe festgelegt ist, muß die beginnende Spielfigur in den Kreis des Feldes gestellt werden. Die runde Tafel muß in den Kreis mit der römischen Ziffer I gestellt werden, was ein Zeichen dafür ist, daß der erste Versuch des Kugelstoßens im Gange ist, oder er muß an der Ampel gekennzeichnet werden. Nachdem alle ihren ersten Stoß ausgeführt haben, wird auf die gleiche Weise auch der zweite und der dritte Versuch durchgeführt. Jeder Stoßer hat das Recht auf drei Versuche und als Endergebnis wird der weiteste Stoß genommen. Die Weite jedes Stoßes wird gekennzeichnet, indem man den Werfer neben die Nummer auf der Skala stellt, welche der Weite des weitesten Stoßes entspricht bzw. indem er auf einer elektronischen Ampel angezeigt wird. Es werden vier Stöße verwendet und die Resultate addiert. Dies ergibt die Weite der einzelnen Stöße. Wenn aber

der Spieler das Maximum (vier Sechser) würfelt, dann hat er das Recht auf noch einen zusätzlichen Stoß. Dann wird der Stoß um so viele Maßeinheiten verlängert, wie der Spieler die Nummer seiner Spielfigur würfelt. Würfelt er diese Zahl auf allen vier Würfeln, hat er das Recht auf einen zusätzlichen Stoß. Das Spiel ist beendet, sobald alle Stoßer ihren dritten Versuch beendet haben. Die Medaillen erhalten die Stoßer, die die größten Weiten erzielt haben.

DISKUSWERFEN

Es wird mit fünf Standardwürfeln, den Spielfiguren (2D) und einer runden Tafel (2E) gespielt.

Feld: Dieses Spiel ist mit 15 bezeichnet und besteht aus einer Skala mit eingetragenen Werten von 1 bis 99. Die Skala (49) besteht aus einer Reihe von Quadraten und in jedes Feld ist reihum eine Zahl eingetragen. Neben der Skala ist auch eine parallele Reihe von drei gleichen Kreislinien eingezeichnet. Innerhalb jeder Kreislinie ist der Reihe nach eine römische Zahl von I bis III eingetragen (Fig. 1).

Spielregeln: Nachdem die Reihenfolge der Würfe festgelegt ist, muß der erste Werfer (2D) in den Kreis des Feldes gestellt werden. Der weitere Spielverlauf ist ähnlich jenem des Kugelstoßens, wobei anstelle von vier Standardwürfeln fünf Standardwürfel verwendet werden.

30 HAMMERWURF

Es wird mit sechs Standardwürfeln, den Spielfiguren (2D) und einer runden Tafel (2E) gespielt.

Feld: Dieses Spiel ist mit 16 bezeichnet und besteht aus einer Skala mit eingetragenen Werten von 1 bis 99. Die Skala (49) besteht aus einer Reihe von Quadraten und in jedes Feld ist reihum eine Zahl eingetragen. Neben der Skala ist auch eine parallele Reihe von drei gleichen Kreislinien eingezeichnet. Innerhalb jeder Kreislinie ist der Reihe nach eine römische Ziffer von I bis III eingetragen (Fig. 1).

Spielregeln: Nachdem die Reihenfolge der Würfe festgelegt ist, muß der erste Werfer (2D) in das Feld gestellt werden. Der weitere Spielverlauf ist ähnlich jenem des Kugelstoßens, wobei anstelle von vier Standardwürfeln sechs Standardwürfel verwendet werden.

SPEERWURF

Es wird mit sechs Standardwürfeln, einem besonderen Würfel (2B) den Spielfiguren (2D) und einer runden Tafel (2E) gespielt.

Feld: Dieses Spiel ist mit 17 bezeichnet und besteht aus einer Skala mit eingetragenen Werten von 1 bis 99. Die Skala (49) besteht aus einer Reihe von Quadraten und in jedes Feld ist reihum eine Zahl eingetragen. Neben der Skala ist auch eine parallele Reihe von drei gleichen Kreislinien eingezeichnet. Innerhalb jeder Kreislinie ist

der Reihe nach eine römische Ziffer von I bis III eingetragen (Fig. 1).

Spielregeln: Nachdem die Reihenfolge der Würfe festgelegt ist, muß der erste Werfer (2D) in den Kreis des Feldes gestellt werden. Der weitere Spielverlauf ist ähnlich jenem des Kugelstoßens, wobei anstelle von vier Standardwürfeln sechs Standardwürfel sowie der besondere Würfel (2B) verwendet werden.

HOCHSPRUNG:

Es wird mit vier Standardwürfeln, den Spielfiguren (2D) und einer runden Tafel (2E) gespielt.

Feld: Dieses Spiel ist mit 18 bezeichnet und besteht aus zwei parallel angelegten Skalen. Jede Skala hat zwei parallele quadratische Reihen, eine innere und eine äußere. Die Hochsprungskala hat Werte, die in der inneren quadratischen Reihe eingetragen sind, sodaß in jedem Feld dieser Reihe je eine Zahl eingetragen ist, wobei im niedrigsten Feld die Zahl 12 und im höchsten die Zahl 26 steht. Die verstärkte Linie verbindet die innere Seite des Quadrates 19/20 der Hochsprungskala mit der Innenseite des Quadrates 27/28 der Skala für den Stabhochsprung. Die andere, gleiche Linie ist parallel zu den Feldern Nummer 20/21 der Stabhochsprungskala. Diese beiden Längen machen die kürzeren Seiten des schattierten Feldes aus, in welchem sich ein eingezeichnete Kreis als Absprungfeld befindet. Neben jeder Skala ist ebenso eine parallele Reihe von Kreisen in einer Reihe. In jedem Kreis ist der Reihe nach eine römische Ziffer von I bis III eingetragen (Fig. 1).

Spielregeln: Die Spielfiguren (2D), welche die Springer nachahmen, müssen in das schattierte Feld gesetzt werden und, nachdem die Reihenfolge festgesetzt wurde, muß der erste Springer auf das Absprungbrett gestellt werden. Danach wird der Stab, die runde Tafel ohne Kennzeichnung, auf die Anfangshöhe (in das quadratische Feld 12) gehoben. Mit der anderen runden Tafel (2E) muß man an der Seite kennzeichnen, daß der erste Versuch im Gange ist (den kleinen Kreis mit der römischen Ziffer I bedecken oder den ersten Versuch an der Ampel kennzeichnen). Man muß mit einem gleichzeitigen Wurf von vier Würfeln einen Wert erhalten, der dem auf der Skala gekennzeichneten Wert entspricht oder größer ist als dieser. Wenn das nicht der Fall ist, so ist der Sprung mißglückt. Wenn der Springer einen erfolgreichen Spring ausführt, überträgt er seinen Springer in das Feld oberhalb des Stabes und wartet hier, bis die restlichen Springer ihre Sprünge ausgeführt haben. Wenn einer oder mehrere Springer nicht im ersten Versuch Erfolg haben, dann kennzeichnen sie auf der Seite oder auf der Ampel ihren zweiten Versuch und nach Bedarf auch ihren dritten Versuch. Nach drei mißglückten Versuchen scheidet der Springer aus dem Wettkampf aus. Nachdem die erste Runde der Sprünge beendet ist, wird der Stab auf die neue Höhe gestellt (13) usw. Als Endresultat wird der letzte erfolgreiche Sprung gewertet. Der einzelne Springer kann sich dem

Wettbewerb auf einer beliebigen Höhe anschließen und im Fall, daß ein Springer die Höhe 24 überspringt, nimmt er auch den fünften Würfel.

5 STABHOCHSPRUNG

Es wird mit sechs Standardwürfeln, den Spielfiguren (2D) und einer runden Tafel (2E) gespielt.

10 Feld: Das Springfeld ist mit 19 bezeichnet und besteht aus zwei parallel angeordneten Skalen. Die Stabhochsprungskala hat die Werte von 20 bis 35. Jede Skala besteht aus zwei parallelen Reihen von Quadraten. Die äußere Reihe der Felder ist leer und die innere ist mit Nummern versehen, sodaß die Nummer 20 im ersten unteren und die Nummer 35 im letzten oberen Feld steht. Die verstärkte Linie verbindet die inneren Seiten des Quadrats 19/20 der Hochsprungskala mit der inneren Seite der Quadrate 27/28 der Stabhochsprungskala. Die andere gleiche Länge ist parallel zu der vorigen und verbindet die innere Seite des Quadrates 12/13 der Hochsprungskala mit der inneren Seite des Quadrates, in welchem sich ein eingezeichnete Kreis (Absprungfeld) befindet. Neben der Skala ist eine parallele Reihe von drei solchen Kreisen eingezeichnet. In jedem Kreis ist reihum eine römische Ziffer von I bis III eingetragen (Fig. 1).

30 Spielregeln: Die Spielfiguren (2D), welche die Springer nachahmen, müssen in das schattierte Feld eingesetzt werden und dann, nachdem die Reihenfolge festgesetzt wird, muß der erste Springer in den kleinen Kreis gestellt werden. Danach wird der Stab genommen und mit der ersten runden Tafel (2E) muß man an der Seite kennzeichnen, daß der erste Versuch im Gang ist (den kleinen Kreis mit der römischen Ziffer 1 bedecken oder den ersten Versuch an der Ampel kennzeichnen). Mit sechs Würfeln gleichzeitig muß man einen Wert erhalten, der dem auf der Skala gekennzeichneten entspricht oder größer ist als dieser. Wenn das nicht der Fall ist, so ist der Sprung mißglückt. Wenn der Springer einen erfolgreichen Sprung ausführt, überträgt er seinen Springer in das Feld überhalb des Stabes und wartet hier, bis die restlichen Springer ihre Sprünge ausgeführt haben. Wenn einer oder mehrere Springer nicht im ersten Versuch Erfolg haben, dann markieren sie auf der Seite oder auf der Ampel ihren zweiten Versuch und nach Bedarf auch ihren dritten Versuch. Der Vorgang ist immer derselbe. Nach drei mißglückten Versuchen scheidet der Springer aus dem Wettkampf aus. Nachdem die erste Runde der Sprünge beendet ist, wird der Stab auf die neue Höhe gestellt (21) usw. Als Endresultat wird der letzte erfolgreiche Sprung gewertet. Der einzelne Springer kann in den Wettbewerb bei einer beliebigen Höhe eintreten und im Fall, daß ein Springer die Höhe 35 überspringt, nimmt er auch den siebenten, besonderen Würfel (2B).

ATHLETISCHER SIEBENKAMPF

Für das Spiel werden die Requisiten, welche für den athletischen Siebenkampf verwendet werden, gebraucht.

Felder: Unter athletischem Siebenkampf verstehen sich folgende Sportarten: Laufen (eine Runde), Laufen (zwei Runden), Hindernislauf, Weitsprung, Hochsprung, Kugelwerfen und Speerwerfen, sodaß für dieses Spiel die Felder für diese aufgeführten Sportarten benutzt werden (Fig. 1).

Spielregeln: Für dieses Spiel nutzt man Regeln der Sportarten, die zum athletischen Siebenkampf zählen und die Spieler, welche die meisten ersten Plätze in diesen sieben Disziplinen erwerben, erhalten die Medaillen für den Siebenkampf.

ZEHNKAMPF

Für das Spiel werden die Requisiten, welche für den Zehnkampf verwendet werden, gebraucht.

Felder: Zum Zehnkampf zählen folgende Sportarten: Laufen (eine Runde), Laufen (zwei Runden), Laufen (drei Runden), Hindernislauf, Weitsprung, Hochsprung, Stabhochsprung, Kugel-, Speer- und Diskuswerfen, sodaß für dieses Spiel die Felder für diese aufgeführten Sportarten benutzt werden (Fig. 1).

Spielregeln: Für dieses Spiel nutzt man Regeln für die Sportarten, die zum Zehnkampf gehören und die Spieler, welche die meisten ersten Plätze in diesen zehn Disziplinen erwerben, erhalten die Medaillen für den Zehnkampf.

RADFAHREN

Für das Spiel werden zwei Standardwürfel und Spielfiguren (2D) gebraucht. Feld: Die Radfahrbahn ist mit 22 bezeichnet und besteht aus einem Startfeld und einem Zielfeld. Das Startfeld ist groß genug, sodaß es mindestens sechs Spielfiguren gleichzeitig aufnehmen kann (2D). Zwischen dem Start und dem Ziel befinden sich mindestens 149 Spielfelder (Fig. 1).

Spielregeln: Die Spielfiguren (2D) müssen auf den Start gestellt werden. Es wird abwechselnd gewürfelt und die Zeit auf der Ampel muß nach jeder Würfelrunde um eine Maßeinheit vergrößert werden. Die Spielfiguren ziehen um so viele Felder weiter, wie durch das Würfeln bestimmt wurde. Wenn man die Nummer seiner Spielfigur würfelt, zieht man um ein bzw. zwei Felder vor. Der Bewerb ist beendet, wenn alle Radfahrer das Ziel erreicht haben, und die Gewinner erhalten Medaillen.

RUDERN

Es wird mit sechs Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) gespielt. Feld: Das Spielfeld ist mit 23 bezeichnet und besteht aus dreißig parallel angeordneten Reihen von sechs Feldern, insgesamt 180 Felder. Die erste Rei-

he hat die Felder mit den Nummern von 1 bis 6 sind der Start gekennzeichnet und alle restlichen Reihen haben leere Felder. In der letzten Reihe der Felder ist das Ziel. (Fig. 1).

- 5 Spielregeln: Die Spielfigurenanzahl (2D), welche die Ruderer nachahmen, bestimmt auch die Anzahl der Bahnen und jede Spielfigur muß eine andere Nummer haben. Es wird mit sechs Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Jeder hat das Recht auf aufeinanderfolgendes Würfeln.
- 10 Die Reihenfolge und die Verteilung der Bahnen werden durch Würfeln bestimmt. Die Ruderer müssen beim Start aufgestellt werden und die Zeit auf der Ampel muß nach jeder Würfelrunde um eine Maßeinheit erhöht werden. Die Spielfiguren ziehen um so viele Felder Richtung Ziel, wie sie die Nummer ihrer Spielfigur würfeln. Z.B. wenn ein Ruderer die Nummer 6 hat und zwei Sechser würfelt, zieht er um zwei Felder vor; wenn der Spieler mit der Nummer 3, vier Dreier würfelt, zieht er um vier Felder vor usw.. Der Wettlauf ist beendet, wenn
- 15 alle Ruderer an das Ziel gelangen und die Medaillen werden von den drei schnellsten errungen.

SEGELN

- 25 Es wird mit einem besonderen Würfel, der eine Kennzeichnung für die Bewegungsrichtung (2A) hat, und Spielfiguren (2D) gespielt.

Feld: Das Spielfeld ist mit 24 bezeichnet und besteht aus dreißig parallel angeordneten Reihen von sechs Feldern, insgesamt 180 Felder. Die erste Reihe hat die Felder mit den Nummern von 1 bis 6 und ist der Start und alle restlichen Reihen haben leere Felder. In der letzten Reihe der Felder ist das Ziel (Fig. 1).

- 30 Spielregeln: Die Spielfigurenanzahl (2D), welche die Segelboote nachahmen, bestimmt auch die Anzahl der Bahnen. Vor Beginn des Wettbewerbs muß die Startposition bestimmt werden. Das ist dann gleichzeitig auch die Reihenfolge des Würfelns. Jeder hat das Recht auf ein aufeinanderfolgendes Würfeln. Die Zeit auf der Ampel 49 muß nach jedem neuen Würfeln um eine Maßeinheit erhöht werden. Die Spielfiguren ziehen um jeweils ein Feld in Richtung Ziel entsprechend der Richtung, die der Würfel vorgibt. Die Spielfiguren können ausschließlich in die Richtungen, vertikal, horizontal
- 35 oder diagonal in bezug auf die eingezeichneten Felder ziehen. Wenn der Spieler die Seite des Würfels würfelt, auf welcher vier sich kreuzende Richtungen eingezeichnet sind, kann die Spielfigur vorwärts-rückwärts auf der Vertikalen oder Diagonalen oder links-rechts ziehen;
- 40 wenn er die Seite mit zwei sich kreuzenden Richtungen, die senkrecht auf die Kanten des Würfels stehen, würfelt, kann die Spielfigur nur vorwärts oder rückwärts in der Richtung einer der beiden Diagonalen ziehen; wenn er die Seite mit einer Richtung würfelt, kann die Spielfigur nur links-rechts gehen; wenn er die Seite mit den zwei Halbrichtungen, die einen gemeinsamen Punkt haben, würfelt, muß er unbedingt in einer der zwei diagonalen Richtungen zurückgehen; und wenn er die leere
- 45
- 50
- 55

Seiten des Würfels würfelt, bleibt die Spielfigur auf ihrem bisherigen Platz und der Spieler gibt den Würfel an den Gegner ab. Die Spielfiguren können von einer Bahn auf eine andere wechseln und können die Bahn anderer Figuren kreuzen, wenn es der Wind auf dem Würfel (2A), welcher den Wind nachahmt, so bestimmt, aber sie können sich nicht anstoßen und in schon besetzte Felder eindringen. Das Ziehen der Spielfiguren ist unumgänglich, außer, wenn der Spieler die leere Seite des Würfels wirft oder wenn seine Spielfigur mit anderen Spielfiguren blockiert ist. Eine Spielfigur kann einer anderen den Weg nicht mehr abschneiden, nachdem diese bereits im Ziel angelangt ist. Dann muß sie sofort entfernt werden. Die Spielfiguren können nicht außerhalb des Segelfeldes gehen. Der Wettbewerb ist beendet, wenn alle Spielfiguren ans Ziel gelangen und die drei Schnellsten bekommen die Medaillen.

KAJAKFAHREN

Es wird mit sechs Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) gespielt.

Feld: Das Spielfeld ist mit 25 bezeichnet und besteht aus dreißig parallel angeordneten Reihen von sechs Feldern, insgesamt 180 Felder. Die erste Reihe hat die Felder mit den Nummern von 1 bis 6 ist der Start und alle restlichen Reihen haben leere Felder. In der letzten Reihe der Felder ist das Ziel (Fig. 1).

Spielregeln: Die Spieleranzahl bestimmt die Anzahl der Bahnen. Jede der Spielfiguren (2D), welche die Kajakfahrer nachahmen, ziehen auf ihrer Bahn. Jeder Würfel entspricht mit seiner Farbe einer Spielfigur. Die Spielfiguren müssen am Start aufgestellt werden und die Zeit auf der Ampel 49 muß nach jeder Würfelrunde um eine Maßeinheit erhöht werden. Jene Spielfigur, die die höchste Zahl würfelt, zieht ein Feld vor. Wenn zwei oder mehrere Würfel die höchste Zahl zeigen, dann ziehen mehrere Figuren gleichzeitig vor und den drei Schnellsten gehören die Medaillen.

KUNSTSPRINGEN

Es wird mit fünf Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) gespielt.

Feld: Das Spielfeld ist mit 26 bezeichnet und besteht aus einem schattierten Feld, welches einem Sprungbrettes ähnelt und neben dem Gelände für Wassersport gelegen ist. Innerhalb des schattierten Feldes ist ein Kreis eingezeichnet, welcher das Sprungbrett nachahmt, und zwar so, daß der Rand der Kreislinie in einem Punkt den Rand des Geländes für Wassersport berührt. (Fig.1)

Spielregeln: Der Wettbewerb verläuft nach dem System des Eliminierens. Am Anfang des Spieles müssen die Spielfiguren (2D) auf die Anfangsposition des schattierten Feldes gestellt werden und die erste Spielfigur, welche den Sprung ausführt, auf das Sprungbrett. Jeder Würfel stellt einen Richter dar, welcher den Sprung mit

einer Note von eins bis sechs bewertet. Der Sprung wird so bewertet, daß man mit dem Wurf aller fünf Würfel fünf Bewertungen erhält, deren Summe die Gesamtnote für diesen Sprung ausmacht. Der Spieler, der für seinen Sprung die Gesamtnote 15 oder mehr erhält, kommt in die neue Runde des Wettbewerbs und wartet auf die letzte Sprungserie, so lange bis auch die letzten Springer ihre Sprungserie beendet haben und seine Note muß in der Ampel 49 eingetragen werden. Die Springer, die keine ausreichende Notenzahl bekommen haben, scheiden aus dem weiteren Wettbewerb aus und müssen aus dem Spiel entfernt werden, außer, wenn sie um eine Medaille konkurrieren oder wenn die gesamte Sprungserie wiederholt wird. Nach der ersten Sprungserie also, muß man die restlichen Springer auf die Anfangsposition zurückstellen und den Vorgang wiederholen. Wenn in der ersten Serie der Sprünge kein einziger Springer die Gesamtnote 15 oder mehr als 15 erhält, dann wird diese Serie wiederholt. Wenn sich nur ein Springer für die Endserie qualifiziert, dann gehört ihm die Goldmedaille, während die anderen um Silber und Bronze kämpfen, indem sie die Anfangsserie wiederholen. Während des Medaillenkampfes führt man zuerst die Kämpfe für die wertvollste Medaille aus. Wenn sich nur drei Springer für die Endserie der Sprünge qualifizieren, scheiden alle anderen aus dem weiteren Wettkampf aus. Nach der beendeten Sprungserie werden beide Gesamtnoten zusammengerechnet und den besten Springern werden Medaillen verliehen.

REITEN

Für das Spiel werden sechs Standardwürfel und Spielfiguren (2D) gebraucht.

Feld: Das Spielfeld ist mit 27 bezeichnet und der Parcours für den Reitsport besteht aus einem größeren Anfangsfeld als Start und 51 Feldern für den Wettkampf, dessen Endfeld das Ziel ist. Vom Start zum Ziel gehend sind die Felder mit folgenden Nummern gekennzeichnet: das dritte Feld mit der Nummer 1, das fünfte und sechste Feld mit der Nummer 2, das achte bis zehnte Feld mit der Nummer 3, das zwölfte bis fünfzehnte Feld mit der Nummer 4, das siebzehnte bis einundzwanzigste Feld mit der Nummer 5, das dreiundzwanzigste bis achtundzwanzigste Feld mit der Nummer 6, das dreißigste bis vierunddreißigste Feld mit der Nummer 5, das sechsunddreißigste bis neununddreißigste Feld mit der Nummer 4, das einundvierzigste bis dreiundvierzigste Feld mit der Nummer 3, das fünfundvierzigste und sechsundvierzigste Feld mit der Nummer 2 und das achtundvierzigste mit der Nummer 1 (Fig. 1).

Spielregeln: Nach Bestimmung der Reihenfolge ziehen die Spielfiguren (2D), welche die Reiter auf den Pferden nachahmen, einzeln auf dem Parcours, vom Start zum Ziel. Der erste Spieler würfelt zuerst mit einem Würfel, welcher die gleiche Farbe hat wie seine Spielfigur, und die Spielfigur zieht um so viele Felder, wie durch das Würfeln bestimmt wurde. Wenn er auf ein lee-

res Feld trifft, würfelt er nochmals, wobei bei jedem Wurf die Zeit auf der Ampel 49 um eine Maßeinheit vergrößert werden muß. Innerhalb des Parcours befinden sich Hindernisse (einfache, zweifache Hindernisse, Naturhindernisse, Wassergraben, Naturgraben), welche von den Zahlen von 1 bis 6 simuliert werden. Wenn die Spielfigur auf einem der Felder mit den Nummern sehenbleibt, würfelt man mit sechs Würfeln. Wenn mindestens ein Würfel die Zahl des Hindernisses zeigt bzw. die Nummer des Feldes, auf welchem die Spielfigur steht, dann ist das Hindernis ohne Strafpunkte bewältigt. In diesem Fall vergrößert sich die Zeit auf der Ampel um eine Maßeinheit und danach wird auf die vorher beschriebene Weise weiter gezogen. Wenn aber der Spieler mit keinem der sechs Würfeln die Zahl des Hindernisses, auf dem er sich befindet, würfelt, bekommt er einen Strafpunkt, d.h. er verliert einen Würfel bis zum Ende des Spiels. Danach muß die Zeit auf der Ampel um eine Maßeinheit vergrößert werden und weiter gezogen werden. Auf dem nächsten Hinderis wird der Vorgang wiederholt, aber mit einem Würfel weniger. Eine Spielfigur kann höchstens 5 Strafpunkte sammeln, d.h. fünf Würfel verlieren. Wenn das geschieht, zieht der Spieler mit dem letzten Würfel, welcher die gleiche Farbe hat wie seine Figur, ohne bei den Hindernissen anzuhalten, zum Ziel, die Zeit wird natürlich weiter gemessen. Der Gewinner ist der Spieler, dessen Spielfigur am wenigsten Strafpunkte aufweisen kann. Wenn mehrere Spielfiguren dieselbe Anzahl von Strafpunkten haben, entscheidet die Zeit über den Gewinner.

RUGBY

Das Spiel verläuft mit zwei Standardwürfeln und einer runden Tafel, welche den Ball (2E) darstellt. Feld: Das Rugbyfeld ist mit 28 bezeichnet und besteht aus einem Rechteck, welches auf seiner längeren Seite in neun gleiche Felder geteilt ist. Das erste und neunte Feld sind mit einem Netz bezeichnet. In der Mitte des fünften Feldes ist ein Kreis, welcher das Zentrum des Spielfeldes darstellt. In der Mitte des zweiten und achten Feldes, angelehnt an seine äußere (längere) Seite, ist ein Tor eingezeichnet. Zwischen den äußeren, längeren Seiten des zweiten und achten Feldes, parallel zu längeren Seite des großen Rechtecks, welches das Spielfeld darstellt und zwar auf einer Entfernung, welche annähernd den 25. Teil der kürzeren Seite des Spielfeldes darstellt, ist eine unterbrochene Linie eingezeichnet (Fig. 1)

Spielregeln: Nachem mit dem Würfel die Spielseiten und der Beginner bestimmt wurden, muß der Ball in das Zentrum in der Mitte des Kreises und im mittleren Feld aufgestellt werden. Links und rechts vom mittleren Feld sind je drei Zwischenfelder und ein Raum für die Treffer, welcher mit einem Netz gekennzeichnet ist. Beide Gegner würfeln gleichzeitig. Den Ball bekommt derjenige, welcher die größere Zahl gewürfelt hat, und er darf weiterziehen. Würfeln beide Mannschaften diesel-

be Zahl, ist das ein toter Ball. Dann wird der Wurf wiederholt. Das Ziel des Spieles ist es, mit dem Ball in den gegnerischen Trefferraum zu gelangen.

5 HOCKEY AUF DEM RASEN

Es wird mit einem besonderen Würfel (2A) und einer runden Tafel (2E) gespielt. Das Spielfeld ist mit 29 bezeichnet und besteht aus einem in 5 bzw. 7 Teile bzw. insgesamt 35 quadratische Spielfelder geteilten Rechteck. In der Verlängerung des dritten, mittleren Quadrates der kürzeren Seite des Rechteckes ist auf jeder Seite des Spielfeldes noch je ein quadratisches Feld eingezeichnet, in welchem quadratischen Feld ein Netz eingezeichnet ist, welches das Tor darstellt. Innerhalb jedes der vier Eckenfelder des Spielfeldes und der ersten vier Felder, welche sich diagonal in bezug auf die Eckfelder fortsetzen, sowie im mittleren Feld im Zentrum des Spielfeldes ist ein Kreis, dessen Kreislinie die Seiten des Spielfeldes nicht berührt, eingezeichnet. Auf jeder Seite des Spielfeldes vor dem Tor ist eine Kreislinie mit unterbrochenen Linien eingezeichnet, deren Mitte gleichzeitig auch der Schnittpunkt der vorgegebenen Richtungen ist, die durch die Ecken des quadratischen Feldes des Tors gehen. Der äußere Punkt der Kreislinie hat einen gemeinsamen Punkt mit einem Punkt, der der Seite neben dem ersten quadratischen Feld gleich neben dem Tor, die der Mitte des Spielfeldes am nächsten liegt, auf zwei gleiche Teile teilt. Die Kreislinie befindet sich innerhalb des Spielfeldes (Fig. 1).

Spielregeln: Am Anfang des Spiels muß eine runde Tafel (2E) in den Kreis in der Mitte des Spielfeldes gelegt werden. Danach wird bestimmt, wer den Würfel zuerst bekommt. Es wird abwechselnd gewürfelt. Die Tafel wird immer für ein Feld in der Richtung, welche vom Würfel angezeigt wird, gedreht. Der Würfel zeigt die erlaubten und die Pflichtrichtungen der Bewegung der Tafel. Wenn der Spieler die leere Seite würfelt, verliert er den Würfel wegen Verstoß und gibt ihn an den Gegner ab. Wenn der Spieler die Tafel auf seiner Seite der Torlinie oder über die Ecke des Spielfeldes aus dem Spielfeld wirft, führt der Gegner eine Strafecke aus dem Kreis in der Ecke des Spielfeldes. Wenn der Angreifer die Tafel überhalb der Torlinie aus dem Spielfeld wirft, schießt der Spieler, der sich verteidigt, die Tafel aus dem Kreis, der zwei Felder entfernt von der Torlinie ist, und zwar von der Seite von der der Ball aus dem Spielfeld gegangen ist. Wenn der Ball von der Seite über die Out-Linie überkreuzt hat. Ein Treffer ist erzielt, sobald der Ball ins Tor bzw. in das Feld mit dem Netz eingeht.

BOGENSCHIESSEN

Es wird mit einem Standardwürfel, sechs runden Tafeln (2E) und Spielfiguren (20) gespielt. Das Bogenschießfeld ist mit 30 und einer optischen Nachahmung des Ziels bezeichnet. Es besteht aus fünf konzentrischen Kreislinien. Die mittlere, kleinste Kreis-

linie hat einen Durchmesser der runden Tafel. Der Durchmesser jeder nächsten Kreislinie ist um wenigstens einen Durchmesser der runden Tafel größer. Im mittleren Kreis ist die Nummer 5 und in den nächsten Kreisen reihum je eine Nummer eingetragen: 4, 3, 2 und 1. Außerhalb des Ziels, längs seiner äußeren Kreislinie ist die Nummer 6 eingetragen und vor dem Ziel befindet sich ein Kreis, welcher in das quadratische Feld eingetragen ist, welches den Schießplatz darstellt (Fig. 1).

Spielregeln: Die Spielfigur (2D), die schießt, muß auf dem Schießplatz sein. Es wird ein Würfel geworfen. Jede Spielfigur hat das Recht auf eine Serie von sechs Schüssen bzw. auf sechsmal Würfeln hintereinander. Jeder Treffer wird auf dem Ziel mit Hilfe einer runden Tafel vermerkt. Der Fünfer ist der Treffer in die Mitte und bringt somit fünf Punkte ein, wobei die restlichen Treffer um so weniger Punkte einbringen, je näher sie dem Zielrand sind (von vier bis eins). Der Sechser bedeutet einen Fehlschuß und bringt keine Punkte ein. Am Ende werden die Treffer zusammengezählt. Zur Erleichterung der Orientierung muß das gesamte Ergebnis auf einer Ampel 49 gekennzeichnet werden. Der Spieler, dessen Spielfigur die meisten Punkte aufweisen kann, erringt die Goldmedaille.

SCHIESSEN

Das Spiel verläuft mit zwei Standardwürfeln, sechs runden Tafeln (2E) und Spielfiguren (2D).

Der Schießplatz ist mit 31 und einer optischen Nachahmung des Ziels dargestellt. Es besteht aus fünf konzentrischen Kreislinien. Die mittlere, kleinste Kreislinie hat einen Durchmesser, der mindestens die Größe von drei Durchmessern der runden Tafel hat. Der Durchmesser jeder nächsten Kreislinie ist um wenigstens einen Durchmesser der runden Tafel größer. Im mittleren Kreis ist die Nummer 5 und in den nächsten Kreisen reihum je eine Nummer eingetragen: 4, 3, 2 und 1. Außerhalb des Ziels, längs seiner äußeren Kreislinie, ist die Nummer 6 eingetragen und vor dem Ziel ist ein Kreis, welcher in das quadratische Feld eingetragen ist, welches den Schießplatz darstellt (Fig. 1).

Spielregeln: Die Spielfigur (2D), die schießt, muß auf dem Schießplatz sein. Es werden zwei Würfel geworfen, wobei als Treffer die Zahl genommen wird, die besser ist. Jede Spielfigur hat das Recht auf eine Serie von sechs Schüssen bzw. auf sechsmal Würfeln hintereinander. Jeder Treffer wird auf dem Ziel mit Hilfe einer runden Tafel vermerkt. Der Fünfer ist der Treffer in die Mitte und bringt somit fünf Punkte ein, wobei die restlichen Treffer um so weniger Punkte einbringen, je näher sie dem Zielrand sind (von vier bis eins). Der Sechser bedeutet einen Fehlschuß und bringt keine Punkte ein. Am Ende werden die Treffer zusammengezählt. Zur Erleichterung der Orientierung muß das gesamte Ergebnis auf einer Ampel 49 gekennzeichnet werden. Die Schützen, die die meisten Punkte aufweisen können, erringen die Medaillen.

GEWICHTHEBEN

Das Spiel wird mit sechs standardisierten Würfeln, Spielfiguren (2D) und einer runden Tafel (2E) gespielt. Das Spielfeld ist mit 32 bezeichnet. Es besteht aus einem kreisförmigen Feld in der Mitte und sechs quadratischen Feldern (je drei auf jeder Seite des Kreises). Die Entfernung zwischen dem Kreis und den Quadraten ist auf jeder Seite in der Größe einer Seite des quadratförmigen Feldes. Der Kreis ist mit einer verstärkten Linie mit beiden Reihen der Quadrate verbunden, sodaß die Zeichnung die Gewichte darstellt. Zwei innere Quadrate (welche dem Kreis näher sind) sind mit den römischen Ziffern I, zwei mittlere mit der römischen Ziffer II und zwei äußere mit der römischen Ziffer III bezeichnet. Unterhalb der Zeichnung, welche das Gewicht darstellt, ist ein einfaches schattiertes Feld, welches mit einer Ellipse umschlossen ist, eingezeichnet. Unterhalb der Zeichnung ist ein zweifach schattiertes Feld der gleichen Form eingezeichnet (Fig. 1).

Spielregeln: Die Spielfiguren, welche auf ihren Einsatz warten, muß man in das einfache, schattierte, ellipsenartige Feld stellen und den ersten, der die Gewichte hebt, in das Kreisfeld. Danach wird das erste Gewicht (ein Würfel) auf seine Stelle in das erste innere Feld, welches mit der römischen Ziffer I bezeichnet ist, gestellt. Das Anfangsgewicht wird so angepaßt, daß man auf der oberen Seite des Würfels die Zahl zwei hat. Dann muß man die runde Tafel in das quadratische Feld mit der römischen Ziffer I auf der anderen Seite der Gewichte stellen, womit der erste Versuch bezeichnet wird. Der zweite und dritte Versuch wird damit gekennzeichnet, daß man diese runde Tafel ins Feld Nummer II bzw. III verschiebt. Der Gewichtheber nimmt den zweiten Würfel und würfelt. Wenn die erlangte Zahl gleich ist wie die Zahl auf dem Gewicht oder größer (also zwei oder größer als zwei), hat er das Gewicht erfolgreich gehoben und dann muß dieser Gewichtheber als Zeichen des Erfolgs ins zweifach schattierte, ellipsenförmige Feld gestellt werden, wo er darauf wartet, daß alle Gewichtheber ihren ersten Auftritt beenden. Falls der Gewichtheber nicht im ersten Versuch Erfolg hatte, hat er das Recht auf noch zwei Versuche. Die Heber, die es auch in drei Versuchen nicht schaffen, die Gewichte zu heben, scheiden aus dem Bewerb aus. Nachdem alle Heber den Wettbewerb bei dem ersten Gewicht beendet haben, müssen die erfolgreichen Heber auf die Anfangsposition zurückkehren (in das einfach schattierte Feld) und danach wird die Schwere des Gewichts erhöht. Jetzt wird auf der oberen Seite des Würfels, der das Gewicht darstellt, die Zahl 3 gezeigt, dann 4 usw. bis 6. Danach wird ein neues Gewicht dazugegeben (es wird ein anderer Würfel in das Quadrat mit der römischen Ziffer II gegeben) und nach Bedarf auch ein dritter Würfel in das Quadrat mit der römischen Ziffer III. Wenn der andere Würfel zu dem Gewicht dazugegeben wird, muß der erste das maximale Gewicht (6) zeigen, während mit Hilfe des anderen Würfels die Schwere der Ge-

wichte vergrößert wird, sodaß das Gesamtgewicht beider Gewichte zuerst 7 beträgt und am Ende 12. Wenn das dritte Gewicht dazugegeben wird (der dritte Würfel), müssen die zwei vorigen das maximale Gewicht zeigen. $6 + 6 = 12$ und der dritte dient zur weiteren Erhöhung der Gewichte $6 + 6 + 1 = 13$. Während nur ein Würfel als Gewicht dient, wird so ein Gewicht auch mit einem Würfel gehoben. Sobald der zweite und dritte Würfel auf das Gewicht gegeben wird, wird so ein Gewicht mit dem Wurf zweier oder dreier Würfel zusammen gehoben, wobei der Betrag der erhaltenen Zahlen auf den Würfeln gleich oder größer sein muß als das gesamte Gewicht (Betrag der Zahlen auf den Würfeln, die als Gewicht dienen). Die Gewichtheber müssen die zugeteilte Reihenfolge einhalten und können eins von den zugeteilten Gewichten nicht verpassen.

JUDO

Es wird mit sechs Standardwürfeln gespielt.

Feld: Der Kampfplatz für Judo ist mit 33 beechnet. Es besteht aus 12 Quadraten und einem rechteckigen Feld, dessen längere Seite die zweifache Länge des Quadrates beträgt. Alle Felder sind in der gleichen Richtung aufgereiht, wobei nach 6 Quadraten (in der Mitte) ein Rechteck kommt und danach die 6 restlichen Quadrate (Fig. 1).

Spielregeln: Die Spieler müssen zuerst ihre Seite der Matte und den, der mit dem Spiel beginnt, bestimmen. Der erste Spieler würfelt mit dem ersten Würfel und legt ihn in das erste, innere Feld auf seiner Seite der Mitte, sodaß auf der oberen Seite die Nummer ist, die er bekommen hat. Das ist gleichzeitig auch sein erster Vorsprung, den er in Punkten errungen hat. Danach würfelt der nächste Spieler mit einem von fünf übrig gebliebenen Würfeln. Wenn er dieselbe Zahl, die auch der erste Spieler hat, würfelt, dann erringt der erste Spieler auch den zweiten Vorsprung (Würfel) und stellt ihn neben den vorher errungenen. Wenn er aber irgendeine andere Zahl würfelt, dann erringt der zweite Spieler seinen ersten Vorsprung (Würfel) und legt ihn in das erste, innere Feld auf seiner Seite der Matte, sodaß wieder auf der oberen Seite des Würfels die Zahl ist, die er bekommen hat. Jetzt ist das Ergebnis in Punkten 1:1, wobei in der Mitte zwei verschiedene Zahlen liegen. Danach wirft der erste Spieler einen von den restlichen Würfeln. Bekommt er die Nummer, die er auf seiner Seite der Matte hat, erringt er einen neuen Vorsprung (Würfel). Bekommt er die Nummer des Gegners, erringt der andere Spieler einen Vorsprung (Würfel), bekommt er aber eine dritte Nummer, bedeutet das, daß sein Griff nicht erfolgreich war und die Initiative (Würfel) übernimmt der andere Spieler. Die Spieler werfen den Würfel dann abwechselnd, bis einer von ihnen den Vorsprung nicht erringt oder verliert (Würfel bzw. seine oder die Zahl des Gegners würfelt). Der Vorgang ist mit den restlichen Würfeln gleich. Sobald die Würfel auf der Matte sind (im Spiel), ist der Spieler, der den letzten Würfel verloren

hat, verpflichtet, einen von seinen vorher errungenen Würfeln ins Spiel zu geben. Dieser Würfel wird von dem Spieler, der in diesem Moment an der Reihe ist, geworfen. Der Vorgang ist derselbe wie vorher, wobei der Spieler, der vorher verloren hat, einen neuen Würfel ins Spiel bringt. Der Gewinner ist der Spieler, der eine komplette Überlegenheit aufweist (alle sechs Würfel erringt).

10 MODERNER FÜNFKAMPF

Für das Spiel werden die Requisiten, welche für den modernen Fünfkampf verwendet werden, gebraucht.

Unter modernem Fünfkampf versteht man folgende Sportarten: Reiten, Fechten, Schwimmen, Schießen und Cross, sodaß für dieses Spiel die Felder für diese aufgeführten Sportarten benutzt werden (Fig. 1).

Spielregeln: Für dieses Spiel nutzt man die Regeln für die Sportarten, die zum modernen Fünfkampf gehören, und die Spieler, welche die meisten ersten Plätze in diesen fünf Disziplinen erzielen, erhalten die Medaillen.

CROSS (GELÄNDELAUF)

25

Bemerkung: Cross ist eine Sportart, welche nur im Zusammenhang mit dem Modernen Fünfkampf auftritt, und nicht als gesondertes Spiel gilt. Deshalb ist dieser Sport nicht, wie die anderen Sportarten, mit einer gesonderten Nummer versehen.

30

Es wird mit einem normalen und einem besonderen Würfel mit drei Einsern und drei leeren Seiten (2C) und Spielfiguren (2D) gespielt.

35

Felder: Die Crosslaufbahn besteht aus einem Startfeld. Das Startfeld ist groß genug, sodaß sechs Spielfiguren darauf stehen können. Zwischn dem Start und dem Ziel befinden sich mindestens 85 Spielfelder (Fig. 1).

40

Spielregeln: Zuerst muß die Reihenfolge des Würfels bestimmt werden, danach werden die Spielfiguren, die die Läufer nachahmen, am Start aufgestellt. Nach jedem Würfeln muß die Zeit auf der Ampel (49) um eine Maßeinheit erhöht werden. Der Würfel wird abwechselnd geworfen, und jeder Spieler hat das Recht auf ein aufeinanderfolgendes Würfeln. Die Spielfiguren ziehen auf der Laufbahn vom Start zum Ziel, immer um die Zahl der Felder die mit dem Standardwürfel bestimmt werden. Die Zahl, die man mit dem Standardwürfel erhält, wird um eins vergrößert, wenn man mit dem besonderen Würfel eine eins erhält bzw. es wird um eins verkleinert, wenn man die leere Seite des Würfels wirft. Ebenso geht der Läufer um ein Feld mehr vor, wenn er seine Nummer würfelt, z.B. wenn der Spieler mit der Kennzeichnung (3) einen "Dreier" würfelt zieht er vier Felder vor. Das Spiel ist beendet, wenn alle Läufer ans Ziel gelangen.

55

RINGKAMPF

Es wird mit einem Standardwürfel und einer runden Tafel (2E) gespielt.

Das Spielfeld ist mit 35 bezeichnet, und besteht aus 27 der Reihe nach aufgereihten Feldern, dessen erstes, mittleres und letztes Feld mit einer Schattierung oder Farbe anders gekennzeichnet ist als die anderen (Fig. 1).

Spielregeln: Nachdem die Spieler die Seiten im Ring wählen und bestimmen, wer mit dem Spiel beginnt, würfeln sie abwechselnd. Die runde Tafel, welche die "Dusche" kennzeichnet muß man am Anfang in einen besonders gekennzeichneten Mittelkreis stellen. Jeder von den Kämpfern rückt die runde Tafel in der Richtung des Gegners für so viele Felder wieviele der Würfel angibt, wobei er anstrebend, daß er ihn in das Anfangsfeld seines Gegners treiben kann wercher so überwältigt, d.h. "geduscht", ist und den Kampf verliert.

FECHTEN

Es wird einem besonderen Würfel (2C) und einer runden Tafel (2E) gespielt.

Das Spielfeld ist mit 36 bezeichnet und besteht aus 9 aufgereihten Quadraten. Das erste und letzte (neunte) Feld ist anders gekennzeichnet (schattiert). Innerhalb des mittleren (das fünfte in der Reihe) Quadrates ist ein Kreis eingezeichnet, dessen Kreislinie die Seiten dieses Quadrates nicht berührt. (Fig. 1)

Spielregeln: Nachdem die Spieler die Kampfseiten bestimmen und wer das Spiel beginnt, stellen sie die runde Tafel im mittleren Feld auf und würfeln abwechselnd. Der Spieler behält den Würfel so lang, bis er eine Eins bekommt. Wenn der erste Spieler eine "eins" bekommt, hat er das Recht, die runde Tafel in der Richtung des schattierten Feldes des Gegners zu bewegen. Wenn er die leere Seite des Würfels würfelt, bewegt der Gegner die runde Tafel in der Richtung des schattierten Feldes des ersten Spielers und übernimmt den Würfel von ihm. Der Kampf ist beendet, wenn ein Spieler, nachdem er mit der runden Tafel in das schattierte Feld seines Gegners gelangt ist, mit dem Würfel einen "Einser" würfelt bzw. ihm den letzten Schlag gibt.

TISCHTENNIS

Es wird mit einem besonderen Würfel (2C) und den Spielfiguren (2D) gespielt. Das Spielfeld ist mit 37 bezeichnet. Er besteht aus einem rechteckigem Feld, das wie ein Tischtennistisch aussieht. Das Rechteck ist in der Mitte mit einer verstärkten Linie, die parallel zu den beiden kürzeren Seiten ist, in zwei gleiche Teile geteilt. Die verstärkte Linie (welche das Netz darstellt) ist ein bißchen hervorgehoben und verläuft außerhalb der Ränder des Rechtecks. Jeder neugewonnene Teil des Rechtecks ist mit einer neuen Längslinie die senkrecht auf die Linie des Netzes und der kürzeren Seite des Rechtecks steht, ebenso in zwei gleiche Teile, von welchen beide anders markiert (schattiert oder verfärbt) sind und zwar so, daß immer die diagonal entgegengesetzten Felder gleich gefärbt oder markiert sind, geteilt.

(Fig. 1)

Spielregeln: Zuerst wird bestimmt, wer den ersten Aufschlag, den ersten Wurf, macht. Jeder hat das Recht auf fünf hintereinanderfolgende Aufschläge und danach gibt er den Aufschlag an den Gegner ab. Wenn jemand den Aufschlag ausführt, muß er das so kennzeichnen, daß er seinen Spieler ins schattierte Feld auf seiner Tischhälfte stellt. Nach jedem erlangten Punkt muß das Spiel mit einem neuen Aufschlag beginnen. Wenn der Spieler während des Aufschlags einen "Einser" würfelt, bedeutet das, daß er den Ball erfolgreich über das Netz gespielt hat. Dann übernimmt der Gegner den Würfel, dessen Aufgabe es ist, auf die gleiche Weise den Wurf zurückzugeben. Wenn der Spieler während der Angabe die leere Seite des Würfels würfelt, muß die Angabe wiederholt werden.

Das ist eine sogenannte "Netzangabe". Zwei aufeinanderfolgende "Netzangaben" bringen für den Gegner einen Punkt. Wenn die leere Seite des Würfels gewürfelt wird (außer beim Aufschlag), verliert man einen Punkt und das Spiel wird mit einem neuen Aufschlag fortgesetzt. Der Set ist beendet wenn der erste Spieler 21 Punkte gesammelt hat und zwar unter der Bedingung, daß der Gegner mindestens zwei Punkte weniger hat. Im Fall des Gleichstands (20:20) wird eine Verlängerung gespielt in welcher die Angabe abwechselnd und so lange ausgeführt wird, bis einer von den Spielern nach dem Gleichstand zwei aufeinanderfolgende Punkte erzielt.

WASSERBALL

Es wird mit zwei besonderen Würfeln gespielt; einem besonderen Würfel (2C) und einem besonderen Würfel (2B), sowie den Spielfiguren (2D).

Das Spielfeld ist mit 38 bezeichnet und die optische Nachahmung des Beckens ist ein Rechteck, welches in 9 Reihen (à 6) insgesamt 54 Quadrate geteilt ist. Die erste und neunte Reihe von sechs Feldern ist mit dem Netz gekennzeichnet. Diese beiden Reihen stellen die Tore dar. Im dritten Feld eines Tores und im vierten Feld des zweiten Tores in die gleiche Richtung sehend, ist ein Kreis eingezeichnet, dessen Kreislinie die Seite des quadratischen Feldes nicht berührt. Ein solcher gleicher Kreis ist im dritten und vierten Feld der mittleren fünften Reihe der quadratischen Felder eingezeichnet (Fig. 1).

Spielregeln: Jeder Spieler hat sechs verschiedenfarbige Spielfiguren die mit Nummern gekennzeichnet sind. Der Torwart hat die Kennzeichnung 1 und die restlichen Spieler Kennzeichen von 2 bis 6. Die Spieler müssen zuerst die Spielfeldseiten wählen. Jeder Spieler muß eine Spielfigur bestimmen, welche um den Ball kämpfen wird. Er muß ihn ins Feld im Tor, welches mit einem Kreis gekennzeichnet ist, stellen, und danach bestimmen, wer den Würfel zuerst wirft. Im Kampf um den Ball wird ein Würfel mit drei "Einsern" und drei leeren Seiten gebraucht. Wenn der Spieler einen "Einser" bekommt, rückt er seine Spielfigur um ein Feld zur Mitte

des Spielfeldes vor, und wenn er die leere Seite würfelt, bleibt er am Platz stehen. Der Würfel wird abwechselnd geworfen. Den Ball bzw. den anderen besonderen Würfel hat der Spieler erkämpft, dessen Spielfigur seiner Bahn entlang schwimmend, als erster in den Kreis, welcher sich in der Mitte des Spielfeldes befindet, gelangt. Am Anfang des Spieles muß man den Torwart in das Tor stellen (eins von sechs schattierten Feldern) auf seinem Teil des Beckens. Der Torwart rückt um ein Feld nach links oder rechts (nach der Horizontale) und kann das Tor nicht verlassen oder außerhalb des Beckens gehen. Der Spieler, dessen Spielfiguren als erste vom Zentrum gehen, stellt seine Schwimmer auf die Mitte in eine Reihe von Feldern mit Kreisen im Becken. Der Spieler der sich verteidigt, verteilt danach seine Spieler in der Zone, bzw. in der ersten Reihe der Felder längs des Tors. Der Würfel bestimmt wieviele Spielfiguren verrückt werden müssen. Die Spielfiguren kommen immer nur für ein Feld vorwärts-rückwärts oder links-rechts (bzw. nach der Vertikale oder der Horizontale) weiter, und können nicht aus dem Spielfeld gehen oder in den Raum ihres Tores eindringen. Wenn der Spieler die leere Seite des Würfels würfelt, hat er einen Verstoß begangen, und verliert den Würfel. Der Würfel wird auch im Spiel, wie bei dem Kampf um den Ball, abwechselnd geworfen. Die Spieler versuchen mit ihren Verteidigungsspielfiguren die gegnerischen Angreifer aufzuhalten, so daß sie ihnen den Weg zu ihrem Tor abschneiden, und mit ihren Angriffsspielfiguren versuchen sie, in das Tor des Gegners an der Stelle, wo kein Torwart ist, einzudringen. Wenn ein Spieler in den Raum des Torwarts eindringt (eins von den schattierten Feldern) ist ein Treffer erlangt. Dann beginnt die Mannschaft, die den Treffer erhalten hat vom Zentrum aus. Nach zwei Treffern ist das erste Viertel beendet. Das Spiel ist nach vier Vierteln beendet. Zu Beginn jedes Viertels werden die Seiten im Becken gewechselt und es wird wieder mit dem Kampf um den Ball begonnen. Der Gewinner ist die Mannschaft, die in vier Vierteln mehr Treffer schafft. Im Falle eines Unentschieden, wird eine Verlängerung gespielt. In der Verlängerung wird ein Kampf um den Ball ausgeführt, der Gewinner ist die Mannschaft die zuerst einen Treffer erlangt.

SCHWIMMEN

Es wird mit einem besonderen Würfel (2C) und Spielfiguren (2D) gespielt. Das Spielfeld ist mit 39 bezeichnet. Die optische Nachahmung des Beckens ist ein Rechteck das auf 15 Reihen à 6 Quadrate aufgeteilt ist. Vor den ersten sechs Bahnen ist der Start und eine Reihe von sechs Kreisfeldern eingezeichnet. In jedem dieser Kreisfelder ist die Nummer der Bahn eingetragen, von 1 bis 6. In der letzten, fünfzehnten Reihe der Quadrate ist das Ziel. (Fig. 1).

Spielregeln: Die Zahl der Spielfiguren, welche die Schwimmer symbolisieren, bestimmt auch die Bahnen-

zahl. Zuerst muß die Würfelreihenfolge und die Bahnverteilung bestimmt werden. Jeder hat das Recht auf aufeinanderfolgendes Würfeln. Die Schwimmer werden am Start aufgestellt und die Zeit auf der Ampel (49) muß, nach jeder Würfelrunde, um eine Meßeinheit vergrößert werden.

Wenn der Spieler eine Eins würfelt, dann zieht sein Schwimmer auf seiner Bahn um ein Feld dem Ziel entgegen. Wenn er die leere Seite des Würfels würfelt, wartet er auf einen neuen Wurf. Wenn in der ersten Wurf- runde niemand einen "Einser" würfelt, ist der Start nicht geglückt und die Zeit auf der Ampel muß wieder auf die Nullposition gestellt werden und den Start nochmals ausführen. Der Wettkampf ist beendet, wenn alle Schwimmer die Bahn dreimal durchschwimmen, d.h. nachdem sie nach der Ankunft am Ziel wieder zum Start gegangen sind und das zweitemal am Ziel angelangt sind. Die schnellsten Schwimmer erringen Medaillen.

20 BOXEN

Es wird mit einem Standardwürfel und Spielfiguren (2D) gespielt.

Das Spielfeld ist mit 40 bezeichnet. Es besteht aus 16 kreisförmigen Feldern, welche ein Quadrat formen und so den Ring optisch nachahmen. Zwei Eckfelder (das erste und neunte) sind entweder markiert oder verschieden voneinander und von den anderen Feldern verfärbt. Längs des zweiten und zehnten Feldes sind Pfeile eingetragen. Beide geben die Richtung der Zeiger auf der Uhr an. (Fig. 1).

Spielregeln: Zuerst muß bestimmt werden, wer mit dem Spiel beginnt. Es wird abwechselnd gewürfelt. Zwei verschieden gefärbte Spielfiguren müssen gegeneinander aufgestellt werden, und zwar in den besonders gekennzeichneten Eckfeldern des Rings. Die Spielfiguren bewegen sich in der Richtung der Pfeile für so viele Felder, wie sie der Würfel bestimmt. Wenn einer der ersten Spieler mit seiner Spielfigur in das gegnerische Feld tritt, ist der Wettkampf beendet, weil damit der Gegner k.o. geschlagen wurde.

SEITPFERD

Es wird mit sechs Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) gespielt.

Das Spielfeld ist mit einer Ellipse 41 bezeichnet, wobei neben der Ellipse auf der äußeren Seite die Nummer eingetragen ist (Fig. 1).

Spielregeln: Der Spieler, der die Übung ausführt, stellt seine Spielfigur in den Raum, der mit der Ellipse abgegrenzt ist. Diese Übung ist mit der Nummer 1 bezeichnet, so daß jeder gewürfelte "Einser" dem Spieler, der ihn erhält, einen Punkt einbringt. Es werden alle sechs Würfel geworfen. Alle gewürfelten "Einser" müssen auf die Seite gestellt werden (das sind nämlich die Punkte, welche die Zensur der Übung bedeuten), und die restlichen Würfel werden nochmals geworfen. Wenn

der Spieler nicht einen "Einser" gewürfelt hat, verliert er einen Würfel. Der Vorgang wird danach mit den restlichen Würfeln so lange wiederholt, bis alle Würfel aus dem Spiel ausfallen. Dann ist die Übung beendet. Die Anzahl der erlangten "Einser" stellt die Anzahl der erlangten Punkte dar, die ein Turner errungen hat und das ist die Note für seine Übung. Danach überläßt er das Seitpferd dem nächsten Turner. Die Punkte und die endgültige Note muß auf der Ampel (49) angemerkt werden. Ins Finale kommen drei Turner mit den besten Zensuren für die Übung in der Qualifikation ein. Es können auch mehrere sein, aber nur wenn es wegen der gleichen Noten nicht möglich ist drei von den Besten zu isolieren. Die Finalisten führen noch einmal dieselben Übungen aus. Die Noten für die Qualifikationsübungen und das Finale werden addiert und drei von den besten Turnern erlangen Medaillen. Der Gewinner der Goldmedaille in dieser Sportdisziplin hat das Recht am "Gymnastischen-Mehrkampf" teilzunehmen.

RINGE

Es wird mit sechs Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) gespielt.

Das Spielfeld ist mit einer Ellipse gekennzeichnet, innerhalb welcher 42 eingetragen ist, während längs der Ellipse auf ihrer äußeren Seite die Nummer 2 eingetragen ist. (Fig. 1)

Spielregeln: Der Spieler, der die Übung ausführt, stellt seine Spielfigur in den Raum der mit der Ellipse abgegrenzt ist. Diese Übung ist mit der Nummer 2 gekennzeichnet, so daß jeder gewürfelte "Zweier" dem Spieler, der ihn erhält, einen Punkt einbringt. Der weitere Spielablauf ist ähnlich zu demjenigen für das Seitpferd, wobei anstelle der Ziffer "Eins" die Ziffer "Zwei" relevant ist.

RECK

Es wird mit sechs standardisierten Würfeln und Spielfiguren (2D) gespielt.

Das Spielfeld ist mit einer Ellipse bezeichnet, in welche 43 eingetragen ist, während längs der Ellipse auf ihrer äußeren Seite die Nummer 3 eingetragen ist. (Fig. 1).

Spielregeln: Der Spieler, der die Übung ausführt, stellt seine Spielfigur in den Raum der mit der Ellipse abgegrenzt ist. Diese Übung ist mit der Nummer 3 gekennzeichnet, so daß jeder gewürfelte "Dreier" dem Spieler der ihn erhält, einen Punkt einbringt. Der weitere Spielablauf ist ähnlich zu demjenigen für das Seitpferd, wobei anstelle der Ziffer "Eins" die Ziffer "Drei" relevant ist.

BODEN

Es wird mit sechs Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) gespielt.

Das Spielfeld ist mit einer Ellipse gekennzeichnet, in

welche 44 eingetragen ist, während längs der Ellipse auf ihrer äußeren Seite die Nummer 4 eingetragen ist. (Fig. 1).

Spielregeln: Der Spieler, der die Übung ausführt, stellt seine Spielfigur in den Raum, der mit der Ellipse abgegrenzt ist. Diese Übung ist mit der Nummer 4 gekennzeichnet, so daß jeder gewürfelte "Vierer" dem Spieler, der ihn erhält, einen Punkt einbringt. Der weitere Spielablauf ist ähnlich zu demjenigen für das Seitpferd, wobei anstelle der Ziffer "Eins" die Ziffer "Vier" relevant ist.

PFERDSPRUNG

Es wird mit sechs Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) gespielt.

Das Spielfeld ist mit einer Ellipse gekennzeichnet, in welche 45 eingetragen ist, während längs der Ellipse auf ihrer äußeren Seite die Nummer 5 eingetragen ist. (Fig. 1).

Spielregeln: Der Spieler, der die Übung ausführt, stellt seine Spielfigur in den Raum, der mit der Ellipse abgegrenzt ist. Diese Übung ist mit der Nummer 5 gekennzeichnet, so daß jeder gewürfelte "Fünfer" dem Spieler, der ihn erhält, einen Punkt einbringt. Der weitere Spielablauf ist ähnlich zu demjenigen für das Seitpferd, wobei anstelle der Ziffer "Eins" die Ziffer "Fünf" relevant ist.

BARREN

Es wird mit sechs Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) gespielt.

Das Spielfeld ist mit einer Ellipse gekennzeichnet, in welche 46 eingetragen ist, während längs der Ellipse auf ihrer äußeren Seite die Nummer 6 eingetragen ist. (Fig. 1).

Spielregeln: Der Spieler, der die Übung ausführt, stellt seine Spielfigur in den Raum, der mit der Ellipse abgegrenzt ist. Diese Übung ist mit der Nummer 6 gekennzeichnet, so daß jeder gewürfelte "Sechser" dem Spieler, der ihn erhält, einen Punkt einbringt. Der weitere Spielablauf ist ähnlich zu demjenigen für das Seitpferd, wobei anstelle der Ziffer "Eins" die Ziffer "Sechs" relevant ist.

BALKEN

Es wird mit sechs Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) gespielt.

Das Spielfeld ist mit einer Ellipse gekennzeichnet, in welche 47 eingetragen ist, während längs der Ellipse auf ihrer äußeren Seite die Nummern 1 bis 6 eingetragen sind (Fig. 1).

Spielregeln: Der Spieler, der die Übung ausführt, stellt seine Spielfigur in den Raum, der mit der Ellipse abgegrenzt ist, und wirft alle sechs Würfel. Diese Übung ist mit den Nummern 1 bis 6 gekennzeichnet, so daß

jeder Spieler so viele Punkte bekommt, wie er Würfel in eine Reihe bzw. Skala aufgereiht hat. Wenn er z.B. im ersten Wurf 2 und 3 gewürfelt hat, muß er im folgenden 1 und 4 würfeln bzw. 1 oder 4, weil er sonst einen Würfel verliert. Das zweite Beispiel: Wenn der Turner in einem Wurf 5 oder 6 bekommt, muß er im nächsten Wurf 4 bekommen, damit er die begonnene Reihe der Nummern fortführen kann usw. Der Vorgang wird danach mit den restlichen Würfeln so lange wiederholt, bis aus dem Spiel alle Würfel ausfallen. Dann ist die Übung beendet. Die Anzahl der erlangten Würfel stellt die Anzahl der erlangten Punkte dar, die ein Turner errungen hat, und das ist die Note für seine Übung. Danach überläßt er den Balken dem nächsten Turner. Die Punkte und die endgültige Note muß auf der Ampel 49 gekennzeichnet werden. Ins Finale (die letzte Runde des Wettbewerbs) kommen die drei Turner mit den besten Zensuren für die Übung in der Qualifikation. Es können auch mehrere sein, aber nur, wenn es wegen der gleichen Noten nicht möglich ist, drei von den Besten zu isolieren. Die Finalisten führen noch einmal dieselben Übungen aus. Die Zensuren für die Qualifikationsübungen und des Finales werden addiert und drei von den besten Turnern erlangten Medaillen.

GYMNASTISCHER MEHRKAMPF

Für das Spiel werden die Requisiten der Spiele, welche der Gymnastische Mehrkampf beinhaltet, gebraucht.

Felder: Für den Gymnastischen Mehrkampf werden die Felder für die Sportarten gebraucht, die der Gymnastische Mehrkampf beinhaltet. (Fig. 1).

Spielregeln: Im Gymnastischen Mehrkampf nehmen die Gewinner der Goldmedaillen in diesen Disziplinen teil: Seitpferd, Ringe, Reck, Boden, Pferdsprung und Barren. Die Turner führen der Reihe nach eine Übung auf jedem erwähntem Gerät nach den bereits beschriebenen Regeln für diese Übung, ausgehend von Gerät 1 bis 6, aus. Die Noten für jede einzelne Übung werden addiert und deren Summe ergibt die Gesamtnote bzw. das Endergebnis, nach welchem die besten Turner die Medaillen für den gymnastischen Mehrkampf erringen.

Patentansprüche

1. Brettspiel zur Nachahmung der Olympischen Sommerspiele auf einem Brett mit Würfel, Spielfiguren und Anzeigen, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem rechteckigen Brett (Fig. 1) 48 Sportgelände (1, 2, 3, 4 48) mit der fortlaufender Nummer und einem Symbol, welches die Art und Anzahl der Würfel angibt, welche für jedes einzelne Spiel zu verwenden sind, und eine insbesondere elektronischen Punkteskala bzw. Ampel (49) als Zählleinrichtung vorgesehen sind und daß die Spiele mit Hilfe von

sechs verschiedenfarbigen Standardwürfeln, deren Symbol bzw. Punktzahl auf dem Gelände die Anzahl der Standardwürfel angibt, welche in einem Spiel verwendet werden, mit einem besonderen Würfel (2A) mit einer leeren Seite und fünf Seiten mit eingezeichneten Pfeilen für die Anzeige von Richtungen, in welchen sich die Spielfiguren im Spiel bewegen müssen, und welchen auf den Spielgeländen ein Würfel mit vier sich kreuzenden Richtungen nachahmt, mit einem besonderen Würfel (2B) mit einer Seite mit einem Punkt, zwei Seiten mit je zwei Punkten, einer Seite mit drei Punkten und zwei leeren Seiten, welcher auf den Sportgeländen durch einen Würfel (2F) mit der Richtung und drei Punkten nachgeahmt ist, mit einem besonderen Würfel (2C) mit drei Seiten mit je einem Punkt und drei Seiten ohne Kennzeichen, welcher auf den Spielfeldern durch einen Würfel (2G) mit einer Richtung und einem Punkt symbolisiert ist, mit 36 Spielfiguren (2D), welche in sechs verschiedenfarbige Gruppen aufgeteilt sind und mit Nummern von bis 6 bezeichnet sind, mit sechs runden Tafeln (2E), welche als Ball verwendbar sind oder zur Anzeige von Punkten dienen, 48 Goldmedaillen, 48 Silbermedaillen, 48 Bronzemedailles und zwei insbesondere elektronischen Ampeln (49), jede mit 99 Feldern, welche mit fortlaufenden Nummern bezeichnet sind, ausführbar sind.

2. Brettspiel nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die einzelnen Spiele für das Erreichen des Finales und die Finalsiege mit dem Wurf der Standardwürfel, des besonderen Würfels (2A), des besonderen Würfels (2B), des besonderen Würfels (2C) mit der Verwendung der Spielfiguren (2D), der runden Tafeln (2E) und der Medaillen gemäß den Regeln der Olympischen Sommerspiele ausführbar sind.

3. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, in welchem das Fußballspiel mit Hilfe von Requisiten auf dem Brett auf einem Fußballgelände gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß das Fußballspiel mit Hilfe eines Standardwürfels, eines besonderen Würfels (2A), einer runden Tafel (2E) auf einem Fußballfeld (1) gespielt wird, welches aus 209 gleichen Quadrate des Fußballfeldes besteht, welche so eingezeichnet sind, daß die kürzere Seite des Spielfeldes elf und die längere Seite neunzehn Quadrate und drei quadratische Felder, die die Tore nachahmen, aufweist, welche Tore außerhalb des Spielfeldes in der Mitte der kürzeren Seiten des Spielfeldes vorgesehen sind, an welchen vor den Toren mit dicken Linien die Strafräume in rechteckiger Form eingezeichnet sind, und welche zehn Quadrate mit den Seiten von 2 x 5 Feldern umfassen, und daß innerhalb der Quadrate Kreislinien (a), (b), (c), (d), (e) und (f) eingezeichnet sind, die die Seiten des Qua-

drates nicht berühren.

4. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, in welchem das Tennispiel mit Hilfe von Requisiten und auf dem Brett auf einem Gelände für Tennis gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß Tennis mit zwei Standardwürfeln verschiedener Farben und zwei verschiedenfarbigen Spielfiguren (2D) auf dem Tennisfeld (2) gespielt wird, welches ein Rechteck darstellt, dessen Seiten den äußeren Rand des Spielfelds darstellen und mit einer verstärkten Linie gekennzeichnet sind, daß die längere Seite dieses Rechtecks ein bißchen weniger als zwei Längen seiner kürzeren Seiten ausmacht, und daß im mittleren Punkt beider längeren Seiten des Rechtecks eine Senkrechte eingezeichnet ist mit der Länge des zwölften Teils einer kürzeren Seite des Rechtecks, die nach außen vom Spielfeld gedreht ist, daß von beiden Seiten des Spielfelds außerhalb des äußeren Randes in der Nähe des rechten Ecks seiner längeren Seite die Nummer (6) eingetragen ist, daß das Spielfeld auf zwei gleiche Hälften geteilt ist, mit einem engen Feld der Breite des achtzehnten Teils der längeren Seite des Rechtecks, welche das Netz nachahmt und mit (1) gekennzeichnet ist, daß von den äußeren Rändern des Spielfelds von der kürzeren Seite des Spielfelds nach innen gehend für annähernd ein Achtel der kürzeren Seite sich je eine auf sie senkrecht stehende Längslinie befindet, welche ein neues kleineres Rechteck innerhalb des äußeren umschließen und so eine längere Seite darstellen, und daß ausgehend von den äußeren Rändern der längeren Seite dieses inneren Rechtecks nach innen für annähernd ein Fünftel der längeren Seite dieses Rechtecks von beiden Seiten eine mit einer dünneren Linie eingezeichnete Längslinie dieses auf vier neue Rechtecke teilt, von welchen zwei äußere und zwei innere längs des Netzes gleiche Dimensionen aufweisen, daß im mittleren Punkt der kürzeren Seite des äußeren Rechtecks, welche gleichzeitig auch der äußere Rand des Spielfelds ist, eine Senkrechte eingezeichnet ist, die einem Achtel der kürzeren Seite des äußeren Rechtecks gleich ist, und daß in der Mitte der rechten Hälfte eines dieser Rechtecke ein Kreis eingezeichnet ist, in welchem der Buchstabe (s) den Aufschlag darstellt, daß das innere Rechteck, in dessen Mitte auch das Feld mit dem Netz ist, auf der Mitte seiner kürzeren Seite auf zwei gleiche Teile geteilt ist und so vier neue Rechtecke gleicher Dimension bildet, dessen eine kürzere Seite gleichzeitig auch die Grenzlänge mit dem Netz ist, daß das linke von zwei Rechtecken zum Netz hin gesehen in der Mitte mit (4) bezeichnet und das rechte mit (2) und (3), wobei (2) und (3) auf der Hälfte des Spielfelds, wo der Aufschlag nicht eingezeichnet ist, in zwei identische Kreise eingezeichnet sind.

5. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem Volleyball mit Hilfe von Requisiten und auf dem Brett auf dem Volleyballfeld gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß Volleyball mit einem Standardwürfel, vier Spielfiguren (2D), von welchen jeder Spieler zwei Spielfiguren derselben Farbe erhält, und einer runden Tafel (2E), welche den Ball darstellt, auf dem Volleyballfeld (3) gespielt wird, welches von einem Rechteck gebildet ist, dessen Seiten den äußeren Rand des Spielfeldes darstellen und mit einer verdickten Linie dargestellt sind, daß die längere Seite dieses Rechtecks ein bißchen größer ist als zwei Längen seiner kürzeren Seite, daß das Spielfeld in zwei gleiche Hälften geteilt ist und zwar mit einem engen Feld (1), dessen Breite dem neunten Teil der kürzeren Seite des Rechtecks entspricht und welches ein Netz darstellt, daß jede Hälfte des Spielfelds auf vier gleiche rechteckige Felder geteilt ist, deren längere Seite parallel ist zur kürzeren Seite des Rechtecks, daß in der Mitte jedes dieser Felder eine Nummer eingetragen ist, im Feld neben dem Netz (2), und in den restlichen Feldern der Reihe nach (3), (4), (5), und daß auf beiden Seiten des Spielfelds außerhalb des äußeren Randes neben dem linken Eck die Nummer (6) und neben dem rechten Eck jeder Hälfte des Spielfelds ein leerer Kreis eingezeichnet ist.
6. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem das Handballspiel mit Hilfe besonderer Requisiten auf dem Brett auf dem Handballfeld gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß Handball mit einem Standardwürfel und zwölf Spielfiguren (2D) gespielt wird, von welchen jeder Spieler je sechs gleichfarbige und mit Nummern von (1) bis (6) gekennzeichnete Spielfiguren auf dem Handballfeld (4) hat, welches von einem Rechteck gebildet ist, welches in kleinerem Maßstab das richtige Handballfeld nachahmt, dessen verdickt eingezeichnete unterbrochene Linien den äußeren Rand des Spielfeldes darstellen, daß dieses Rechteck mit dünnen Linien auf 48 gleiche Quadrate geteilt ist, daß je sechs Quadrate längs der kürzeren und acht längs der längeren Seite des Rechtecks liegen, und daß sechs Randquadrate auf beiden kürzeren Seiten des Spielfeldes das Tor darstellen und mit einem Netz gekennzeichnet sind.
7. Brettspiel nach Anspruch oder 2, bei welchem das Basketballspiel mit Hilfe von Requisiten auf dem Brett auf einem Basketballfeld gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß Basketball mit einem besonderen Würfel (2B) und einer runden Tafel (2E) als Ball auf dem Basketballfeld (5) gespielt wird, welches durch ein Rechteck dargestellt ist, dessen längere Seite zwei Längen der kürzeren Seite ausmacht, daß dieses Rechteck auf sieben gleiche rechteckige Felder geteilt ist, deren längere Seite

parallel ist zu der kürzeren Seite dieses Rechtecks, daß das Randpaar der Felder mit den Nummern (1, 2, 3) auf beiden Seiten des Spielfelds bezeichnet ist, daß der mittlere Punkt auf beiden kürzeren Seiten des rechteckigen Spielfelds einen gemeinsamen Punkt mit der Kreislinie aufweist, in welcher die Nummern (1, 2, 3) eingetragen sind und welche den Korb darstellen, daß das anschließende Felderpaar auf beiden Seiten des Spielfelds mit den Nummern (2, 3) gekennzeichnet ist, daß in der Mitte dieses Feldes ein Kreis eingezeichnet ist, dessen Durchmesser doppelt so groß ist wie der Durchmesser der Kreislinie, die den Korb darstellt, wobei die äußeren Punkte dieses großen Kreises mit der kürzeren Seite des Spielfelds mit Punkten verbunden sind, die ein Viertel der Länge der kürzeren Seite des äußeren Rechtecks auf beiden Seiten seiner äußeren Ränder betragen und daß das dritte Paar der Felder mit der Nummer (3) auf beiden äußeren Seiten des Spielfeldes bezeichnet ist, während in der Mitte des vierten, mittleren Feldes eine Kreislinie eingezeichnet ist, deren Durchmesser mit dem Durchmesser der Kreislinie, die den Korb darstellt, gleich ist.

8. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2 für Laufen, Hindernisrennen, Stafettenlaufen, Stafettenhindernis, Marathon und Gehen mit Hilfe von Requisiten und auf dem Brett auf den Feldern für das Laufen, Hindernisrennen, Stafettenlaufen, Stafettenhindernis, Marathon und Gehen gespielt werden, dadurch gekennzeichnet, daß diese Sportarten mit einem Standardwürfel und Spielfiguren (2D) gespielt werden, wobei für das Laufen ein besonderer Würfel (2B) und die Spielfiguren (2D) mit der Kennzeichnung (1), (2) oder (3) auf dem Brett für die Laufbahn (6), die Hindernisbahn (7), die Stafettenlaufbahn (8), die Stafettenhindernisbahn (9), die Marathonbahn (10) und eine Laufbahn (11) vorgesehen sind, welche aus 60 ellipsenförmig aufgereihten Feldern und einem Startfeld, welches groß genug ist, um sechs Spielfiguren auf einmal aufzunehmen, und einem Zielfeld besteht, daß auf der Laufbahn für das Hindernisrennen (7) und auf der Laufbahn für das Stafettenhindernisrennen (9) nach jeweils sechs leeren Feldern drei Felder mit eingezeichneten Hindernissen folgen, und daß die Marathonbahn aus einer Laufbahn besteht, wobei im dritten Feld nach dem Startfeld und dem dritten Feld vor dem Startfeld eine Abzweigung vorgesehen ist, welche die Laufbahn zuerst teilt und dann noch mindestens 90 weitere Felder, die um das Spielfeld für die restlichen Sportarten aufgereiht sind, zur Verfügung stellt.
9. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem die Spiele Weitsprung und Dreisprung mit Hilfe von Requisiten und auf dem Brett auf einem Feld für Weit-

sprung und Dreisprung gespielt werden, dadurch gekennzeichnet, daß der Weitsprung mit zwei Standardwürfeln und der Dreisprung mit drei Standardwürfeln gespielt werden und daß in beiden Spielen die Spielfiguren (2D) und eine runde Tafel (2E) auf dem Weitsprungfeld (12) und dem Dreisprungfeld (13) verwendet werden, welche Felder aus einem Anlauf Feld (schattiert rechteckiges Feld) und einem Aufsprungfeld bestehen, welches aus einer Reihe von 27 rechteckigen Feldern besteht, in welchen Feldern die Ziffern 1 bis 27 eingetragen sind, und daß neben der angeführten Reihe von quadratischen Feldern noch eine Reihe von parallel angeordneten, drei gleichen Kreisen besteht, wobei in jedem einzelnen Kreis der Reihe nach je eine römische Ziffer von I bis III eingetragen ist.

10. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem die Spiele Kugelstoßen, Diskuswurf, Hammerwurf und Speerwerfen mit Hilfe von Requisiten und auf dem Brett auf Feldern für Kugelstoßen, Diskuswurf, Hammerwurf und Speerwerfen gespielt werden, dadurch gekennzeichnet, daß das Kugelstoßen mit vier Standardwürfeln, der Diskuswurf mit fünf Standardwürfeln, der Hammerwurf mit sechs Standardwürfeln, der Speerwurf mit sechs Standardwürfeln und einem besonderen Würfel (2B) und alle vier Spiele mit den Spielfiguren (2D) und der runden Tafel (2E) auf den Spielfeldern für das Kugelstoßen (14), den Diskuswurf (15), den Hammerwurf (16) und den Speerwurf (17) gespielt werden, welche jeweils aus einem Kreis für jede einzelne Sportart bestehen, daß in diesem Kreis jeweils die Nummer des Spiels eingezeichnet ist sowie ein Symbol, welches die Art des Spiels und die Anzahl der zu verwendenden Würfel anzeigt, und daß das Sportfeld weiters aus einer Skala besteht, welche aus einer Reihe von Feldern mit Nummern 1 bis 99 besteht, und daß neben der Skala eine parallele Reihe von drei Kreislinien eingezeichnet ist, in welchen die römischen Ziffern von (I) bis (III) eingetragen sind.
11. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem die Spiele Hochsprung und Stabhochsprung mit Hilfe der Requisiten und auf dem Brett auf den Feldern für Hochsprung und Stabhochsprung gespielt werden, dadurch gekennzeichnet, daß für den Hochsprung vier Standardwürfeln und den Stabhochsprung sechs Standardwürfeln und für beide Spiele die Spielfiguren (2D) und je zwei runde Tafeln (2E) auf dem Hochsprungfeld (18) und dem Stabhochsprungfeld (19) verwendet werden, welches Feld aus zwei parallel gelegten Skalen besteht und jede dieser Skalen zwei quadratische Reihen, eine innere und eine äußere, aufweist, daß die Werte, welche die Höhe angeben, in der inneren quadratischen Reihe eingetragen sind, wobei in der Hochsprungskala im niedrigsten Feld (12) und im höchsten (26)

und in der Stabhochsprungkala im niedrigsten Feld (20) und im höchsten Feld die Ziffer (35) eingetragen ist, und daß die verdickte Linie die innere Seite des quadratischen Feldes Nummer 19/20 der Hochsprungkala mit der inneren Seite der quadratischen Felder 27/28 der Stabhochsprungkala verbindet, daß die andere parallele Linie die innere Seite des quadratischen Feldes Nummer 20/21 der Stabhochsprungkala bildet, daß beide dieser Längslinien die kürzeren Seiten des schattierten Feldes ausmachen, in welchem sich ein eingekreiser Kreis, welcher die Absprungbahn nachahmt, befindet, und daß neben der Skala auch eine parallele Reihe von drei aufgereihten Kreisen vorgesehen ist, die sich gegenseitig nicht berühren ist, und daß in jedem dieser Kreise je eine römische Ziffer von I bis III eingetragen ist.

12. Brettspiel nach Anspruch oder 2, bei welchem das Fahrradfahren mit Hilfe von Requisiten und auf dem Brett auf einem Fahrradgelände gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß das Fahrradfahren mit zwei Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) auf einer Fahrradbahn (22) gespielt wird, welche aus einem Startfeld, welches groß genug ist, um sechs Spielfiguren (2D) auf einmal aufzunehmen, und einem Zielfeld besteht, wobei zwischen dem Start und dem Ziel mindestens 149 Spielfelder bestehen.
13. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem die Spiele Rudern, Segeln und Kajakfahren mit Requisiten auf einem Brett auf einem Gelände für Rudern, Segeln, Kajakfahren und Kunstspringen gespielt werden, dadurch gekennzeichnet, daß Rudern und Kajakfahren mit sechs Standardwürfeln, das Segeln mit einem besonderen Würfel mit dem Kennzeichen für die Fahrtrichtung (2A), das Kunstspringen mit fünf Standardwürfeln und alle Spiele mit den Spielfiguren (2D) auf einem Spielfeld für das Rudern (23), Segeln (24), Kajakfahren (25) und Kunstspringen (26) gespielt werden, daß das Spielfeld für das Rudern, Segeln und Kajakfahren aus dreißig parallel gelegten Reihen mit je 6 Feldern mit insgesamt 180 Feldern besteht, deren erste Reihe als Startreihe mit Nummern von 1 bis 6 gekennzeichnet ist, wobei alle anderen Reihen bis zur letzten Zielreihe leere Felder aufweisen, daß das Kunstspringgelände (26) aus einem schattierten Feld besteht, welches der oberen Seite eines Sprungturms ähnlich ist und neben den Geländen für das Rudern (23), Segeln (24) und Kajakfahren (25) liegt, und daß innerhalb des schattierten Feldes ein Kreis eingezeichnet ist, welcher das Absprungfeld nachahmt, wobei der Rand der Kreislinie in einem Punkt den Rand des Rudergeländes (23), Segelgeländes (24), Kajakfahren (25) berührt.
14. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem das

Reiten mit Requisiten auf dem Brett auf einem Reitgelände gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß das Reitspiel mit sechs Standardwürfeln und den Spielfiguren (2D) auf dem Parcours (27) gespielt wird, welcher aus einem größeren Startfeld und 51 Feldern für den Wettbewerb gebildet ist, dessen letztes Feld das Ziel darstellt, und daß vom Start in Richtung des Ziels einige Spielfelder mit den nachfolgenden Ziffern bezeichnet sind: das dritte Feld mit (2), das achte bis zehnte mit (3), das zwölfte bis fünfzehnte mit (4), das siebzehnte bis einundzwanzigste Feld mit (5), das dreiundzwanzigste bis achtundzwanzigste mit (6), das dreißigste bis vierunddreißigste mit (5), das sechsunddreißigste bis neununddreißigste mit (4), das einundvierzigste bis dreiundvierzigste mit (3), das fünfundvierzigste und sechsundvierzigste mit (2) und das achtundvierzigste mit (1).

15. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem Rugby mit Requisiten auf dem Brett auf einem Rugbygelände gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß das Rugbyspiel mit zwei Standardwürfeln und der runden Tafel (2E), die den Ball darstellt, auf dem Rugbyfeld (28) gespielt wird, welches ein Rechteck darstellt, welches an seiner längeren Seite in neun gleiche Felder geteilt ist, daß das erste und neunte Feld mit einem Netz bezeichnet ist, daß in der Mitte des fünften Feldes ein Kreis, der das Zentrum des Spielfeldes darstellt, eingezeichnet ist, daß in der Mitte des zweiten und achten Feldes, angelehnt an seine äußere, längere Seite ein Tor eingezeichnet ist, und daß zwischen den äußeren, längeren Seiten des zweiten und achten Feldes, parallel längs der längeren Seite des Rechtecks welches das Spielfeld darstellt, in einer Entfernung, die annähernd dem 25. Teil der kürzeren Seite des Spielfeldes entspricht, eine unterbrochene Linie eingezeichnet ist.
16. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem Landhockey auf dem Rasen mit Requisiten auf dem Brett auf einem Hockeyplatz gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß das Landhockey mit einem besonderen Würfel (2A) und einer runden Tafel (2E) auf dem Gelände (29) für Landhockey gespielt wird, welches ein Rechteck darstellt, das auf 5 x 7 bzw. auf insgesamt 35 quadratische Felder für das Spiel geteilt ist, wobei in der Verlängerung des dritten, mittleren, quadratischen Feldes der kürzeren Seite des Rechtecks, auf jeder Seite des Spielfeldes noch ein quadratisches Feld eingezeichnet ist, innerhalb welchem ein Netz eingezeichnet ist und das Tor darstellt, daß innerhalb der vier Eckfelder des Spielfeldes und der ersten vier Felder, welche in diagonaler Fortsetzung in bezug auf die Eckfelder angeordnet sind, und im mittleren Feld im Spielfeldzentrum ein Kreis eingezeichnet ist, dessen Kreis-

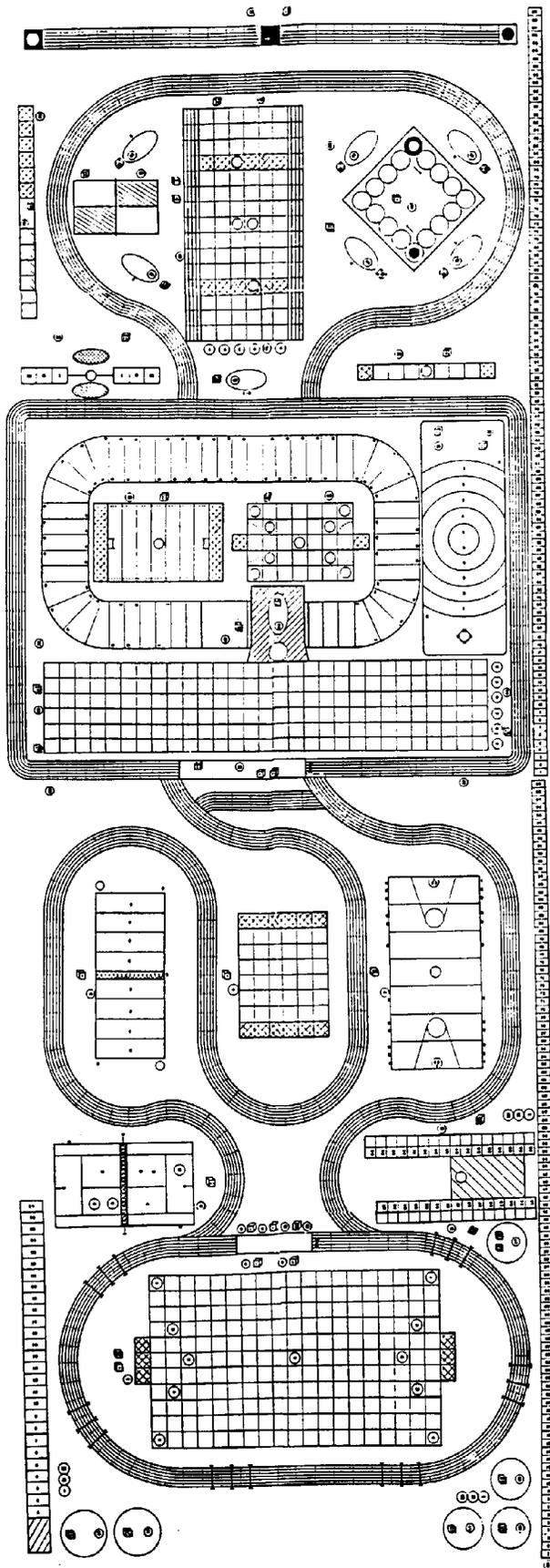
- linie die Seiten des Feldes nicht berührt, daß auf jeder Seite des Spielfeldes, d.h. der kürzeren Seite des Rechteckes, vor dem Tor eine Halbkreislinie eingezeichnet ist, deren Mitte gleichzeitig auch der Schnittpunkt der vorgegebenen Richtungen ist, die durch die Ecken der quadratischen Felder des Tores gehen, daß der äußere Punkt der Kreislinie einen gemeinsamen Punkt mit dem Punkt des ersten quadratischen Feldes, kurz vor dem Tor, aufweist, welcher der Mitte des Spielfeldes am nächsten ist, und daß sich die Halbkreislinie im Inneren des Spielfeldes befindet.
- 5
17. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem das Bogenschützenspiel und das Schießen mit Requisiten auf dem Brett auf einem Gelände für das Bogenschützenspiel und das Schießen gespielt werden, dadurch gekennzeichnet, daß das Bogenschützenspiel mit einem Standardwürfel und das Schießen mit zwei Standardwürfeln gespielt werden, und daß beide Spiele mit sechs runden Tafeln (2E) und Spielfiguren (2D) auf dem Gelände für Bogenschützen (30) und Schützen (31) gespielt werden, welches eine Nachahmung des Ziels ist, daß dieses Ziel aus fünf konzentrischen Kreislinien besteht, daß die mittlere kleinste Kreislinie einen Durchmesser der Größe von mindestens drei Durchmessern der runden Tafel (2E) aufweist, daß der Durchmesser jeder folgenden Kreislinie um die Größe wenigstens eines Durchmessers der runden Tafel größer ist, daß im mittleren Kreis die Ziffer (5) eingetragen ist, und in den folgenden Kreisen, je eine Ziffer (4), (3), (2) und (1), daß außerhalb des Ziels längs ihrer äußeren Kreislinie die Nummer (6) eingetragen ist und daß vor dem Ziel ein Kreis vorgesehen ist, der ins quadratische Feld eingetragen ist und die Schießplätze darstellt.
- 10
- 15
- 20
- 25
- 30
- 35
- 40
- 45
- 50
- 55
- Ziffer III bezeichnet sind, und daß unter dem Gewicht ein einfaches schattiertes Feld, welches mit einer Ellipse verschlossen ist, eingezeichnet ist und überhalb der Zeichnung ein doppeltes schattiertes Feld der gleichen Form.
19. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem Judo mit Requisiten auf einem Brett auf einem Gelände für Judo gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß Judo mit sechs Standardwürfeln auf dem Judo-Kampfstplatz (33) gespielt wird, welcher aus zwölf quadratischen und einem rechteckigen Feld besteht, dessen längere Seite die zweifache Länge des quadratischen Feldes ausmacht, daß alle Felder in einer Reihe aufgereiht sind, wobei nach sechs quadratischen ein rechteckiges Feld in der Mitte folgt und dann die restlichen sechs quadratischen Felder.
20. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem ein Ringkampf mit Requisiten auf dem Brett auf einem Ringkampfstplatz gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß der Ringkampf mit einem Standardwürfel und einer runden Tafel (2E) auf einem Ringkampfstplatz (35) gespielt wird, welcher aus in einer Reihe aufgereihten 27 Feldern besteht, deren erstes, mittleres und letztes Feld mit einer Schattierung oder einer Farbe von allen anderen unterschieden ist.
21. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem ein Fechtspiel mit Requisiten auf dem Brett auf einem Fechtplatz gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß der Fechtkampf mit einem besonderen Würfel (2C) und einer runden Tafel (2E) auf einem Fechtkampfstplatz (36) gespielt wird, welcher aus neun in einer Reihe angeordneten, quadratischen Feldern besteht, daß das erste und neunte, letzte Feld mit einer Schattierung oder anderen Farbe bezeichnet ist und daß im mittleren, fünften, quadratischen Feld ein Kreis eingezeichnet ist, dessen Kreislinie die Seiten dieses quadratischen Feldes nicht berührt.
22. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem Tischtennis auf dem Brett auf einem Tischtennistisch mit Requisiten gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß Tischtennis mit einem besonderen Würfel (2C) und Spielfiguren (2D) auf einem Tischtennisplatz (37) gespielt wird, welches aus einem rechteckigen, einen Tischtennistisch darstellenden Feld besteht, daß dieses rechteckige Feld in der Mitte in zwei gleiche Teile mit einer verstärkten Linie geteilt ist, welche Linie parallel zu seinen beiden kürzeren Seiten ist, und daß die das Netz darstellende, verstärkte Linie ein bißchen aus dem Rand des Teils des rechteckigen Feldes vorragt, welches mit einer weiteren Längslinie geteilt ist, die senk-

recht auf die Linie des Netzes und der kürzeren Seite des rechteckigen Feldes steht und durch zwei Schattierungen oder durch Farben anders bezeichnet ist, wobei die diagonal entgegengesetzten Felder gleichfarbig oder gleich bezeichnet sind.

23. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem Wasserball auf dem Brett auf einem Wasserballspielfeld mit Requisiten gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß Wasserball mit zwei besonderen Würfeln (2C) und (2B) und den Spielfiguren (2D) auf dem Spielfeld für Wasserball (38) gespielt wird, wobei die Nachahmung des Schwimmbeckens ein Rechteck ist, das neun Reihen mit je sechs bzw. insgesamt 54 quadratischen Felder aufweist, daß die erste und neunte Reihe von sechs Feldern mit einem Netz gekennzeichnet ist, daß diese beiden Reihen die Tore darstellen, daß im dritten Feld eines Tores und im vierten Feld des zweiten Feldes, in der gleichen Richtung gesehen, ein leerer Kreis eingezeichnet ist, dessen Kreislinie die Seite des quadratischen Feldes nicht berührt, und daß ein solcher gleicher Kreis im dritten und vierten Feld des mittleren, fünften Feldes des rechteckigen Feldes eingezeichnet ist.
24. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem Schwimmen auf dem Brett in einem Schwimmbecken mit Requisiten gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß das Schwimmen mit einem besonderen Würfel (2C) und den Spielfiguren (2D) im Schwimmbecken (39) gespielt wird, dessen Nachahmung ein Rechteck ist, das in fünfzehn Reihen je sechs quadratische Felder aufweist, daß vor den ersten sechs Bahnen der Start ist und eine Reihe von sechs Kreislinien eingetragen ist, daß in jedem von diesen Kreislinien die Nummer (1) bis (6) der Schwimmbahn eingetragen ist und daß in der letzten, fünfzehnten Reihe der quadratischen Felder das Ziel ist.
25. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem Boxen auf dem Brett in einem Boxring mit Requisiten gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß das Boxen mit einem Standardwürfel und Spielfiguren (2D) im Boxring (40) gespielt wird, der aus sechzehn kreisförmigen Feldern besteht, die ein Quadrat formen und so den Ring nachahmen, daß zwei Eckfelder, das erste und neunte, verschieden voneinander und verschieden von allen anderen Feldern markiert sind und daß längs des zweiten und zehnten Feldes im Uhrzeigersinn verlaufende Pfeile eingezeichnet sind.
26. Brettspiel nach Anspruch 1 oder 2, bei welchem Seitpferd, Ringe, Reck, Boden, Pferdsprung, Barren und Balken mit Requisiten auf dem Brett auf den Feldern für die Spiele Seitpferd, Ringe, Reck, Bo-

den, Pferdsprung, Barren und Balken gespielt wird, dadurch gekennzeichnet, daß die Spiele Seitpferd, Ringe, Reck, Boden, Pferdsprung, Barren und Balken mit sechs Standardwürfeln und Spielfiguren (2D) auf dem Gelände für Seitpferd (41), Ringe (42), Reck (43), Boden (44), Pferdsprung (45), Barren (46) und Balken (47) gespielt werden, daß das Gelände für jedes Spiel einzeln mit einer Ellipse gekennzeichnet ist, in welcher die Nummer dieser Sportart eingetragen ist (41, 42 ..., 47) und daß längs der Ellipse auf der äußeren Seite des Spielgeländes des Seitpferds die Nummer 1, neben dem Spiel Ringe 2, neben dem Spiel Reck 3, neben dem Spiel Boden 4, neben dem Spiel Pferdsprung 5, neben dem Spiel Barren 6 und neben dem Spiel Balken 1-6 eingetragen ist.

FIG. 1



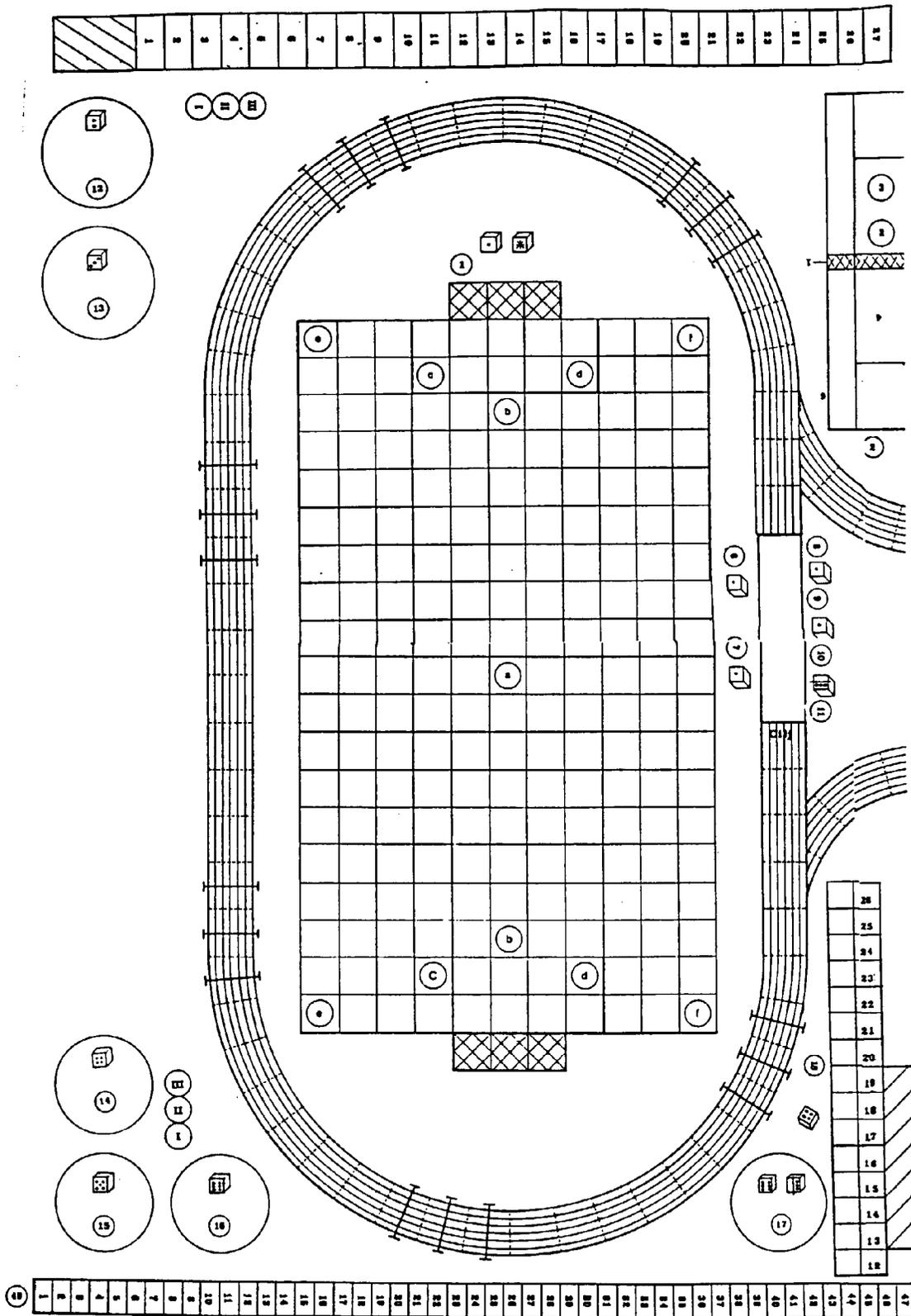
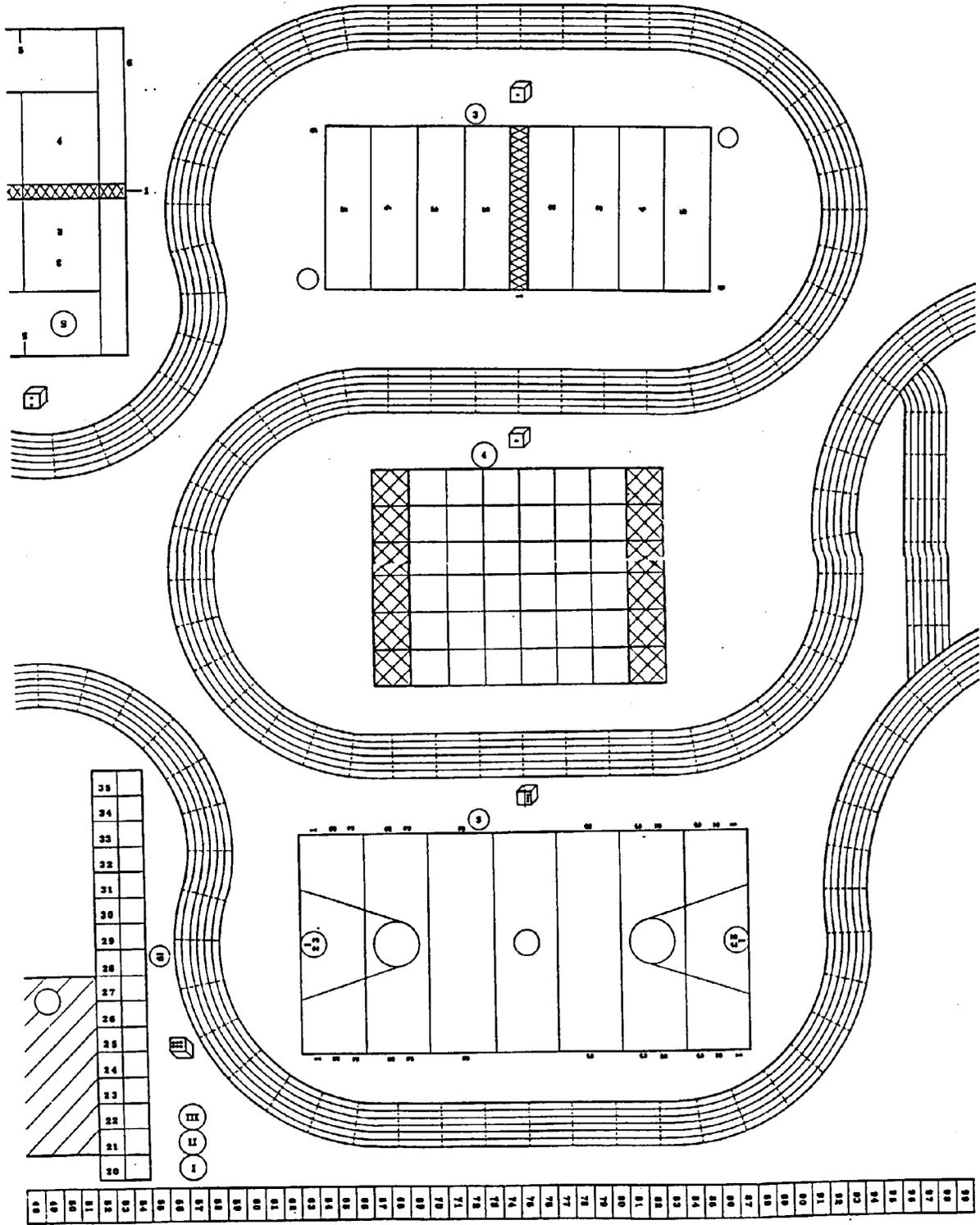


FIG. 1a

FIG. 1b



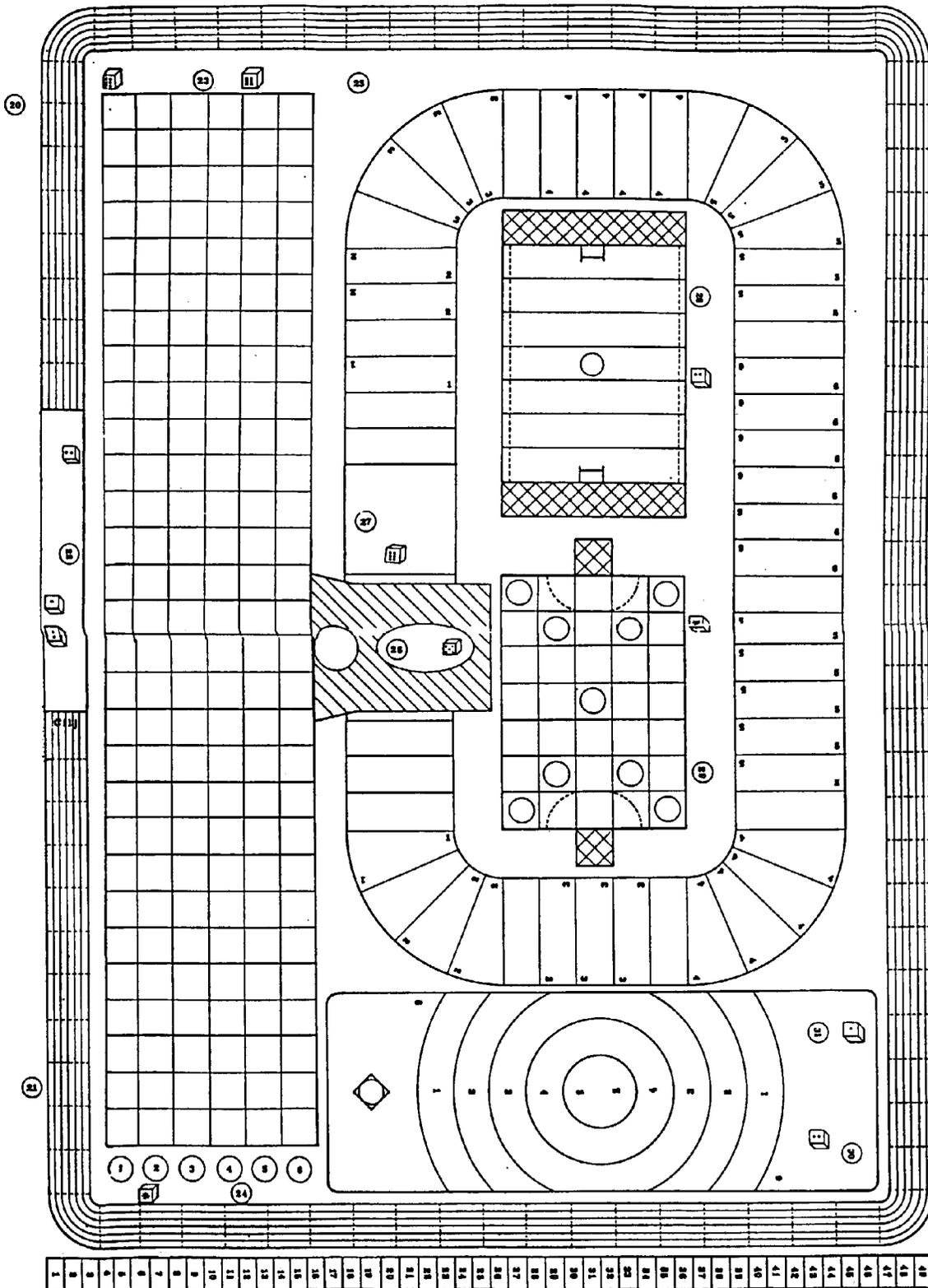


FIG. 1c

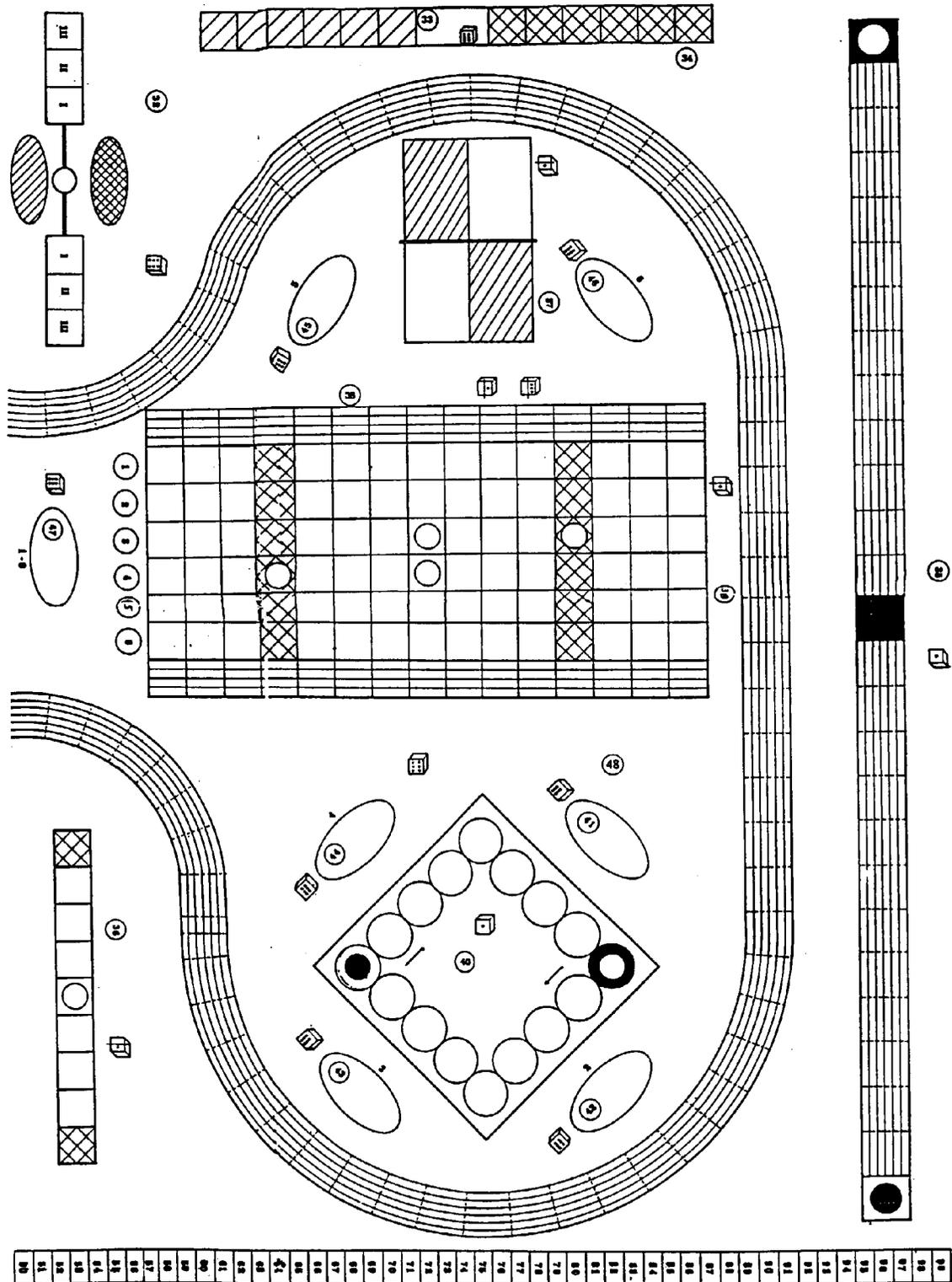
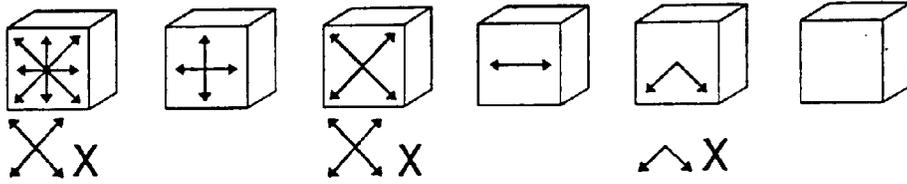


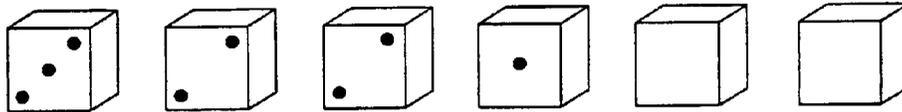
FIG. 1d

FIG. 2

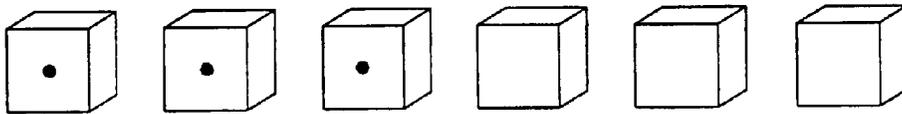
2A



2B



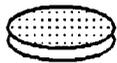
2C



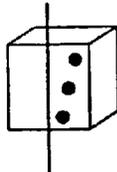
2D



2E



2F



2G

