

RTL SKISPRINGEN

DAS FAMILIENSPIEL FÜR ÜBERFLIEGER



SPIELÜBERSICHT

RTL SKISPRINGEN ist ein Brettspiel für zwei bis vier Spieler. Melden Sie Schanzen beim internationalen RTL-Weltcup an und versuchen Sie, Ihren Springer durch geschicktes Management, optimales Training und die richtige Ausrüstung ständig zu verbessern und möglichst viele Sprungwettbewerbe zu gewinnen! Nur so schaffen Sie es auf der Spiel entscheidenden Weltrangliste schnell an die Spitze.

Die Spieler starten auf dem Sponsorenfeld, würfeln der Reihe nach und bewegen ihre Spielfiguren im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan. Shop- und Trainingsfelder dienen dazu, die Fähigkeiten des Springers zu verbessern.

Landen Sie mit Ihrer Figur auf einer Schanze, die noch niemandem gehört, so können Sie diese managen, indem Sie sie gegen eine einmalige Gebühr zum RTL-Weltcup anmelden. Setzen Sie hingegen Ihre Figur auf ein Schanzenfeld, das bereits von einem anderen Spieler erworben (und damit zum Weltcup gemeldet) wurde, dann findet ein Springen statt. Je nach Ausrüstungs- und Trainingswerten darf nun mit bis zu fünf Würfeln plus einem Windwürfel eine Qualifikation und anschließend das eigentliche Springen ausgetragen werden. Bei jedem Wettkampf ist auch das „restliche Teilnehmerfeld“ (in Form eines zusätzlichen Spielchips) mit von der Partie. Die höchste Augenzahl gewinnt, und die besten drei Springer (bzw. zwei beim Profi-Spiel) erhalten Punkte und klettern auf der Weltrangliste nach oben.

ZIEL DES SPIELS

Wer als erster Spieler Platz 1 der Weltrangliste erreicht, hat gewonnen.

SPIELAUSSTATTUNG

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren auf Tableau
- 4 Standfüße auf Tableau
- 4 Spielchips auf Tableau (farbige Chips für die Weltrangliste)
- 5 Sprungchips auf Tableau (farbige Chips mit Linie in der Mitte für den Sprunghügel)
- 8 Schanzenkarten
- 4 Springerkarten
- 14 Sponsorkarten
- 40 Shopkarten (Skianzug, Skier, Wachs)
- 34 Ereigniskarten
 - 1 Satz Spielgeld
 - 5 Würfel
 - 1 Windwürfel
- 36 Wertchips auf Tableau

INHALT

- I. VORBEREITUNG DES SPIELS
- II. DER SPIELABLAUF
- III. SPONSORFELD
- IV. EREIGNISFELD
- V. SKISHOPFELD
- VI. TRAININGSFELD
- VII. AUSRÜSTUNGS- UND TRAININGSWERTE
- VIII. SCHANZEN ERWERBEN
- IX. WETTKAMPF - DAS SPRINGEN BEGINNT
- X. ZUSÄTZLICHE WETTKAMPFREGLN
- XI. ENDE DES SPIELS
- XII. REGELN FÜR EIN PROFI-SPIEL
- XIII. TIPPS
- XIV. INDEX (alle Begriffe in der Übersicht)

I. VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Die Shop-, Ereignis- und Sponsorkarten werden getrennt, einzeln gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan gelegt. Die sechs Würfel (fünf plus der blaufarbene Windwürfel) werden neben den Spielplan gelegt. Die Spielchips und die Spielfiguren werden aus dem Tableau herausgetrennt. Das Geld wird nach Wert sortiert.
2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt sich sein entsprechendes Spielersetz zurecht:
 - a. Stellen Sie Ihre Spielfigur mit Standfuß, mit der Sie über das Brett ziehen wollen, auf das Sponsorenfeld!
 - b. Sie erhalten dann Ihre persönliche Springerkarte in derselben Farbe, dazu die neun Wertchips, die die Werte der drei Trainingsarten (Technik, Sprung, Fitness) anzeigen.
 - c. Die Werte der Trainingsarten liegen zu Beginn bei jedem Spieler auf +1.
 - d. Legen Sie Ihren Sprungchip (farbiger Chip mit Linie in der Mitte) zunächst neben Ihre Springerkarte! Der Sprungchip wird erst beim Springen als Weitenmarkierung genutzt.
 - e. Die verbleibenden Spielchips zeigen die Weltranglistenpositionen der Spieler an und werden zu Beginn auf Platz 20 in der Weltrangliste gelegt.
 - f. Abschließend zieht jeder Spieler eine Sponsorkarte und legt sie offen vor sich hin.
3. Einer der Mitspieler übernimmt nebenher die Bank. Er verwaltet das Spielgeld, das er vor dem Start in drei Stapel aufteilt. Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler einmalig 10.000,- in folgender Aufteilung:
 - 4 x 2.000-
 - 2 x 1.000-Der Bankhalter nimmt die Zahlungen der Spieler an die Bank entgegen und zahlt natürlich auch aus. Zusätzlich verwaltet er die Schanzenkarten, bis sie von den Spielern (oder von ihm selbst) gekauft werden.
4. Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

II. DER SPIELABLAUF

Wenn Sie an der Reihe sind, würfeln Sie mit einem Würfel und bewegen Ihre Figur entsprechend im Uhrzeigersinn über den Spielplan. Das Feld, auf dem Ihre Figur landet, bestimmt, was weiter geschieht. Es können mehrere Figuren auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld ein Spieler landet, kann er folgende Aktionen durchführen:

- den Sponsor wechseln
- eine Ereigniskarte ziehen
- im Skishop Ausrüstung kaufen
- Technik, Sprung oder Fitness trainieren
- eine Schanze kaufen bzw. einen Wettkampf beginnen

III. SPONSORFELD

Jedes Mal, wenn Sie das Sponsorfeld überqueren, erhalten Sie den auf Ihrer Sponsorkarte angegebenen Betrag von der Bank ausgezahlt. Landen Sie direkt auf dem Sponsorfeld, müssen Sie Ihre aktuelle Sponsorkarte abgeben und unter den entsprechenden Stapel legen. Ziehen Sie anschließend die oberste Karte vom Stapel. Nun erhalten Sie Ihr neues Sponsorhonorar aus der Bank. Die neue Sponsorkarte bleibt so lange in Ihrem Besitz, bis Sie erneut direkt auf dem Sponsorfeld landen. Einige Sponsoren beschenken Ihnen Rabatte, zum Beispiel beim Kauf eines Skianzugs. Diese Vergünstigungen gelten aber nur, solange die jeweilige Karte in Ihrem Besitz ist.

IV. EREIGNISFELD

Wenn Sie auf diesen Feldern landen, ziehen Sie eine Karte vom Ereigniskartenstapel, lesen den Text laut vor und befolgen die jeweiligen Anweisungen.

V. SKISHOPFELD

Im Skishop können Sie grundsätzlich drei verschiedene Ausrüstungsgegenstände erwerben:

- Skianzug
- Skier
- Skiwachs

Skianzüge und Skier haben einen Wert zwischen +1 und +9, Skiwachs den Wert +1 oder +2.

Jedes Mal, wenn Sie auf einem Skishopfeld landen, dürfen Sie die oberen drei Karten des entsprechenden Stapels offen vor sich hinlegen. Sie können dann maximal eine der drei Karten erwerben, sofern Sie über genügend Bares verfügen. Der Preis richtet sich nach dem Wert der Karte:

Wert 1 = 1.000-

Wert 2 = 2.000-

Wert 9 = 9.000-

WICHTIG: Jeder Spieler darf jeweils nur maximal eine Skianzug-, eine Skier- und eine Skiwachskarte gleichzeitig besitzen. Besitzt er beispielsweise eine Skianzugkarte mit dem Wert +4 und erwirbt eine Skianzugkarte mit dem Wert +9, so muss er 9.000,- für den neuen Anzug bezahlen und die Karte mit dem Wert +4 wieder zurück unter den Stapel legen.

Eine Skiwachskarte bringt einen beziehungsweise zwei Weitenpunkte beim Würfeln mehr, kann einmalig bei einem Springen eingesetzt werden und muss danach wieder unter den Shopkartenstapel gelegt werden (Näheres hierzu unter X. ZUSÄTZLICHE WETTKAMPFREGELN).

VI. TRAININGSFELD

Es gibt insgesamt vier Trainingsfelder auf dem Spielbrett. Landen Sie auf einem der Trainingsfelder, können Sie Ihren Springer entweder in der Kategorie Technik, Sprung oder Fitness trainieren,

sofern Sie den zu zahlenden Betrag aufbringen können. Sie müssen aber nicht trainieren.

Haben Sie sich entschieden zu trainieren, würfeln Sie anschließend mit einem Würfel! Die Augenzahl bestimmt zwingend Ihren neuen Wert in der entsprechenden Kategorie. Trainieren Sie beispielsweise die Fitness Ihres Springers und würfeln eine 5, müssen Sie den Wertchip mit dem Wert 5 auf das vorgesehene Feld auf Ihrer Springerkarte legen.

WICHTIG: Jede Trainingseinheit sollte gut überlegt sein, da der Springer gegebenenfalls übertrainiert werden kann. Hat ein Spieler zum Beispiel den Technikwert +4 und trainiert erneut seine Technik, in der Hoffnung, den Wert +5 oder +6 zu erreichen, rutscht er je nach Wurfresultat möglicherweise auf einen niedrigeren Wert ab.

VII. AUSRÜSTUNGS- UND TRAININGSWERTE

Die Ausrüstungs- und Trainingswerte eines Spielers sind mit die wichtigsten Komponenten bei RTL SKISPRINGEN. Anhand dieser Werte definiert sich, mit wie vielen Würfeln Sie während eines Sprungwettkampfs würfeln dürfen. Der maßgebende Gesamtwert ergibt sich aus der Addition der fünf Bereiche Skianzug, Skier, Technik, Sprung und Fitness.

Jeder Spieler startet mit dem Gesamtwert +3 (jeweils +1 bei Technik, Sprung und Fitness) und kann diesen Wert auf bis zu +36 ausbauen.

Zu Beginn bestreitet jeder Spieler einen Wettkampf zunächst mit zwei Würfeln (plus Windwürfel). Je höher Ihr Gesamtwert im Verlauf des Spiels ist, desto mehr Würfel dürfen Sie beim Springen verwenden.

Der Gesamtwert errechnet sich wie folgt:

SKIANZUG + SKIER + TECHNIK + SPRUNG + FITNESS

Entsprechend des Gesamtwertes, darf die folgende Anzahl an Würfeln verwendet werden:

Bis zum Gesamtwert 17 = 2 Würfel + Windwürfel

Ab dem Gesamtwert 18 = 3 Würfel + Windwürfel

Ab dem Gesamtwert 26 = 4 Würfel + Windwürfel

Ab dem Gesamtwert 32 = 5 Würfel + Windwürfel

VIII. SCHANZEN ERWERBEN

Sobald Sie mit Ihrer Figur auf ein Schanzenfeld kommen, das noch nicht vergeben ist, dürfen Sie diese Schanze kaufen. Wenn Sie den entsprechenden Betrag (siehe Schanzenkarte oder Schanzenfeld) an die Bank gezahlt haben, erhalten Sie die dazugehörige Schanzenkarte und melden die Schanze somit automatisch bis zum Spielende beim RTL-Weltcup an.

WICHTIG: Grundsätzlich ist es für einen Spieler sinnvoll, eine Schanze zu erwerben. Wenn Sie eine Schanze besitzen, haben Sie die Chance, ein Springen auszutragen und Startgelder zu kassieren. Je mehr Schanzen im RTL-Weltcup gemeldet sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass einer der Mitspieler (oder der Besitzer selbst), der auf ein Schanzenfeld trifft, einen Wettkampf starten kann. In diesem Fall bedeutet das für den Besitzer bis zu 1.500,- Startgeld-Einnahmen pro Springer (Näheres hierzu unter IX. WETTKAMPF - DAS SPRINGEN BEGINNT).

IX. WETTKAMPF - DAS SPRINGEN BEGINNT

Sobald Sie mit Ihrer Figur auf ein Schanzenfeld kommen, dessen Schanze bereits von einem der Mitspieler (bzw. von Ihnen selbst) beim RTL-Weltcup angemeldet wurde, startet ein Wettkampf, sprich ein Sprungwettbewerb. Gehen Sie nun wie folgt vor:

1. Startgeld

Der Besitzer der entsprechenden Schanzenkarte lädt zum

Springen (an dem er natürlich auch selbst teilnehmen darf). Er zieht von jedem Spieler, der mitspringen möchte UND das Startgeld aufbringen kann, den auf der Schanzenkarte vermerkten Startgeldbetrag ein.

WICHTIG: Das Springen ist freiwillig. Wer nicht teilnehmen möchte, muss nicht. Wer das Startgeld nicht aufbringen kann, darf allerdings auch nicht mitspringen. Um Weltranglistenpunkte zu bekommen und somit aufzusteigen, ist es ratsam, Wettkämpfe nicht auszulassen. Denn Sie haben auch als Springer mit nicht so guten Trainingswerten immer die Chance auf einen Sieg.

2. Das restliche Teilnehmerfeld (schwarzer Sprungchip)
Zusätzlich zu den Spielern, die das Startgeld entrichtet haben, nimmt an jedem Springen auch das restliche Teilnehmerfeld teil. Der Ausrichter (Besitzer der Schanzenkarte) erhält einmal zusätzlich den auf der Schanzenkarte vermerkten Startgeldbetrag aus der Bank.

3. Der Wettbewerb startet

Jeder Wettbewerb besteht grundsätzlich aus einem Qualifikations- und einem Finalspringen. Der Spieler, der auf das Schanzenfeld gekommen ist, eröffnet die Qualifikationsrunde.

3a. Die Qualifikation

Jeder Spieler ermittelt seinen Gesamtwert (Skianzug + Skier + Technik + Sprung -t- Fitness) und prüft, mit wie vielen Würfeln (plus Windwürfel) er den Wettkampf bestreiten darf.

Gelingt es einem Spieler, in der Qualifikationsrunde insgesamt mindestens eine 7 zu erzielen, so ist er für das Finalspringen qualifiziert und darf seinen Sprungchip (farbiger Chip mit Linie in der Mitte) auf das erste der Qualifizierungsfelder auf dem Spielbrett legen, die oberhalb der Sprungschanze zu finden sind. Danach sind die weiteren Teilnehmer im Uhrzeigersinn an der Reihe. Jeder, der sich qualifiziert hat, legt seinen Sprungchip auf das nächste freie Qualifikationsfeld.

Erst, wenn alle Teilnehmer die Qualifikation durchlaufen haben, ist das restliche Teilnehmerfeld (symbolisiert durch den schwarzen Sprungchip) an der Reihe. Diese Regel gilt grundsätzlich für die Qualifikationsrunde und das Finalspringen. Zudem gilt, dass das restliche Teilnehmerfeld IMMER mit drei Würfeln (plus Windwürfel) antritt. (Die Spieler entscheiden jeweils spontan, welcher Mitspieler für das restliche Teilnehmerfeld würfeln darf. Nimmt ein Spieler nicht am Springen teil, erhält er diese Aufgabe. Im Streitfall würfelt der Bankhalter für das restliche Teilnehmerfeld.)

Beispiele:

Der Springer von Spieler A hat einen Gesamtwert von + 16. Demnach darf er mit zwei Würfeln (plus Windwürfel) antreten. Er würfelt eine 6 und eine 3, der Windwürfel zeigt - 2 an. Somit hat er mit der Augenzahl 7 die Qualifikation gemeistert.

Der Springer von Spieler B hat einen Gesamtwert von + 24. Demnach darf er mit drei Würfeln (plus Windwürfel) antreten. Er würfelt eine 2, eine 4 und eine 5, der Windwürfel zeigt + 2 an. Somit hat er mit der Augenzahl 13 die Qualifikation gemeistert.

3b. Finaldurchgang

Nun wird es ernst: In der Reihenfolge, in der sich die Spieler qualifiziert (und demnach vor der Schanze postiert haben), wird nun im Finaldurchgang gesprungen. Die Anzahl der Würfel hat sich im Vergleich zur Qualifikation bei den einzelnen Spielern nicht geändert. Der erste Spieler würfelt, zählt seine Augenzahl zusammen und setzt seinen Sprungchip passgenau auf die entsprechende Weitenlinie des Sprunghügels in der Mitte des Spielbretts.

Es folgen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn und abschließend das restliche Teilnehmerfeld.

Nach Beendigung des Springens erhält der Spieler, dessen Springer am weitesten gesprungen ist, drei Punkte in der Weltrangliste, der Zweitplatzierte erhält zwei Punkte und der Drittbeste einen Punkt. (Beim Profi-Spiel erhalten nur die besten zwei Spieler Punkte. Siehe hierzu unter XII. REGELN FÜR EIN PROFI-SPIEL.)

Stechen

Sofern zwei oder mehrere Spieler dieselbe Weite erzielt haben, kommt es zwischen diesen Spielern zum Stechen.

Beispiel:

Spieler A und Spieler B haben die Weite 20 erreicht, das restliche Teilnehmerfeld die Weite 17 und Spieler C die Weite 15. In diesem Fall ist Spieler C Vierter und erhält keine Punkte, das restliche Teilnehmerfeld ist Dritter (und erhält theoretisch einen Punkt, da dieser aber nicht relevant ist, wird er nicht vermerkt), und nur Spieler A und Spieler B würfeln ein weiteres Mal mit der gleichen Anzahl an Würfeln wie zuvor (plus eventuelle Wachspunkte). Spieler A würfelt eine 14, Spieler B eine 12. Spieler A gewinnt damit und erhält 3 Weltranglistenpunkte. Spieler B erhält als Zweitplatzierte zwei Punkte.

Bei nochmaligem Gleichstand entscheidet ein erneutes Stechen usw.

4. Siegrämie

Der Gewinner erhält aus der Bank die Siegrämie. Abzulesen ist diese auf der entsprechenden Schanzenkarte.

5. Weltranglistenpunkte

Abschließend werden den Spielern ihre errungenen Weltranglistenpunkte gutgeschrieben, indem die entsprechenden Chips auf der Weltrangliste verschoben werden. Danach wird wieder ganz normal auf dem Spielbrett weitergespielt.

X. ZUSÄTZLICHE WETTKAMPFREGLN

1. STÜRZE

Während der Qualifikationsrunde und des Finaldurchgangs kann es selbstverständlich auch zu Stürzen kommen. Eine Augenzahl unter 4 gilt grundsätzlich als gestürzt!

Als gestürzt gilt auch derjenige, der bei einem Qualifikations- oder Finalsprung mindestens zwei Einsen gewürfelt hat. Achtung! Der Windwürfel wird dabei nicht beachtet, nur die „normalen“ Würfel werden berücksichtigt.

- Zeigen beim Weitenwurf zwei Würfel eine 1, ist der Springer gestürzt und scheidet aus dem Wettkampf aus. Er bleibt bei diesem Wettkampf ohne Weltranglistenpunkte.
- Bei drei Einsen sind zusätzlich entweder der Skianzug oder die Skier bei dem Sturz beschädigt worden. Der Spieler muss nun wahlweise seine Skianzug- oder die Skierkarte zurück unter den Stapel legen. Besitzt er nur einen der beiden Ausrüstungsgegenstände, wandert dieser automatisch unter den Stapel zurück. Besitzt er keine Ausrüstungskarte, ist er mit dem Schrecken davon gekommen.
- Fallen beim Weitenwurf vier oder fünf Einsen, wurden sowohl der Anzug als auch die Skier beim Sturz beschädigt und müssen zusammen zurückgegeben werden.

WICHTIG:

Diese Regel gilt selbstverständlich auch für das restliche Teilnehmerfeld. Bei zwei oder drei gleichzeitig gewürfelten Einsen scheidet das restliche Teilnehmer umgehend aus.

2. SKIWACHSKARTEN

Skiwachskarten bringen einen oder zwei Weitenpunkte zusätzlich zum tatsächlich erzielten Würfelergebnis. Sie dürfen grundsätzlich nur VOR der Qualifikation eingesetzt werden, gelten allerdings für den gesamten Wettkampf, sprich für die Qualifikationsrunde, das Finalspringen und gegebenenfalls für das Stechen.

Beispiel:

Spieler A bringt vor der Qualifikation seine Skiwachskarte mit dem Wert + 2 ins Spiel.

Sein Springer hat einen Gesamtwert von +15.

Demnach darf Spieler A mit zwei Würfeln (plus Windwürfel) antreten.

Er würfelt eine 1 und eine 3, der Windwürfel zeigt + 2 an. Somit hat er die Augenzahl 6 erzielt und wäre normalerweise nicht für den Finaldurchgang qualifiziert.

Zu der Augenzahl 6 darf er allerdings nun noch den Wert +2 seiner Skiwachskarte addieren und hat dadurch mit der Gesamtzahl 8 die Qualifikation gemeistert.

Im Finaldurchgang würfelt er dann eine 5 und eine 6, der Windwürfel zeigt -1 an. Zu seiner erzielten Weite von 10 darf er auch diesmal den Wert +2 seiner Skiwachskarte addieren und seinen Sprungchip dementsprechend auf die Weitenlinie 12 legen.

3. EREIGNISKARTEN

Wie die Skiwachskarten müssen in der Regel auch die Ereigniskarten, die bei einem Springen zum Tragen kommen, VOR Beginn des Wettkampfs eingesetzt werden. Pro Wettkampf darf ein Spieler jedoch nur eine Ereigniskarte verwerten.

Beispiele:

„Als Titelverteidiger bist Du automatisch für das nächste Springen qualifiziert.“

„Einer Deiner Konkurrenten benutzt Skier, die nicht für den Wettkampf zugelassen sind. Melde ihn umgehend bei der Wettkampfleitung!“

Allerdings gibt es auch Ausnahmen. So muss die folgende Karte selbstverständlich NACH einer verpassten Qualifikation eingesetzt werden:

„Aufgrund ungünstiger Wetterbedingungen darfst Du einmalig einen missglückten Qualifikationssprung wiederholen.“

XI. ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler nach Beendigung eines Sprungwettbewerbss auf Platz 1 der Weltrangliste steht. Sofern nach einem Wettbewerb zwei Spieler auf Platz 1 der Weltrangliste stehen, kommt es zum Stechen.

(Näheres hierzu unter IX. WETTKAMPF - DAS SPRINGEN BEGINNT, 3b. Finaldurchgang.)

XII. REGELN FÜR EIN PROFI-SPIEL

Eine Partie RTL SKISPRINGEN dauert je nach Spieleranzahl ca. 45-75 Minuten. Für Spieler, die gern ein längeres Spiel bevorzugen, ist folgende Variante empfehlenswert: Der Sieger eines Sprungwettbewerbs erhält jeweils nur zwei Punkte statt drei, der Zweitplatzierte einen Punkt, und der Drittplatzierte geht leer aus. Alle anderen Regeln bleiben bestehen. Bei dieser Spielvariante haben alle Mitspieler mehr Zeit, ihren Springer auszubauen und somit stärker zu machen.

XIII. TIPPS

Wie schon erwähnt, ist der Ausbau der Fähigkeiten Ihres Springers eines der wichtigsten Ziele bei RTL SKISPRINGEN. Denn dadurch verbessert sich Ihre Chance, viele Wettkämpfe zu gewinnen und dementsprechend viele Weltranglistenpunkte zu erhalten. Trotzdem sollten Sie darauf achten, nicht zu viel Geld auszugeben, indem Sie vorrangig Ihren Springer trainieren oder Ausrüstungsgegenstände kaufen. Es macht selbstverständlich auch Sinn, Schanzen zu kaufen, da diese neben den Sponsorengeldern die einzige Einnahmequelle darstellen. Zudem sollte nach Möglichkeit immer eine kleine finanzielle Reserve vorrätig sein, um gegebenenfalls ein Startgeld entrichten zu können.

Das Schöne bei RTL SKISPRINGEN ist, dass jeder Spieler mit seiner ganz eigenen Strategie ans Ziel kommen kann, da man niemals Gefahr läuft, Bankrott zu gehen und aus dem Spiel

auszuscheiden. Denn spätestens beim nächsten Überqueren des Sponsorenfelds gibt es wieder neues Geld.

XIV. INDEX (alle Begriffe in der Übersicht)

| | |
|------------------------------|--|
| Ausrüstung | V. |
| Ausscheiden | X. 1. |
| Bank/Bankhalter | I. 3. |
| Ereigniskarte | IV, X. 3. |
| Finaldurchgang/Finalspringen | IX. 3b. |
| Fitness | VI. |
| Gesamtwert | VII. |
| Profi-Spiel | XII. |
| Qualifikation | IX. 3a. |
| Restliches Teilnehmerfeld | IX. 2. |
| RTL-Weltcup | VIII., IX. |
| Schanzenfeld | VIII., IX. |
| Schanzenkarte | VIII., IX. |
| Schwarzer Sprungchip | IX. 2. |
| Shopkarten | V. |
| Siegprämie | IX. 4. |
| Skianzugkarte | V. |
| Skier/-karte | V. |
| Skiwachs/-karte | V., X.2. |
| Spielende | XI. |
| Spielersset | I. 2. |
| Spielvariante | XII. |
| Sponsorkarte | III. |
| Springer | IX. 3b., XIII. |
| Sprung | VI. |
| Sprungchip | IX. 3a. |
| Startgeld | I. 3., IX. 1. |
| Stechen | IX. 3b. |
| Strategie | XIII. |
| Stürze | X. 1. |
| Technik | VI. |
| Weltranglistenpunkte | IX. 3b., IX. 5. |
| Wertchip | VI. |
| Wettbewerb | IX. 3. |
| Credits: | |
| Spielidee und Design | Johannes Odenthal |
| Game & Content | © 2002 Indigo Pearl GmbH und Co. KG |
| Beta-Tester | Maris Feldmann, Nils Hegerding, Thomas Hellwig |
| Lektorat | Thomas Hellwig |

Besonderer Dank an Julia Schmidt-Schröder, Jula Abdolali, Leon & Roya, Marc Voller, Marjon Leenen, Klaus Kock, Nils Kedeeinis, Annette Kunze

Copyrights

RTL Skispringen Logo © RTL Television 2002, vermarktet durch RTL Enterprises

Game & Content © 2002 Indigo Pearl GmbH und Co. KG
Licensed to HASBRO, Inc durch Indigo Pearl GmbH & Co. KG
Parker and HASBRO Logo © 2002 HASBRO, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.