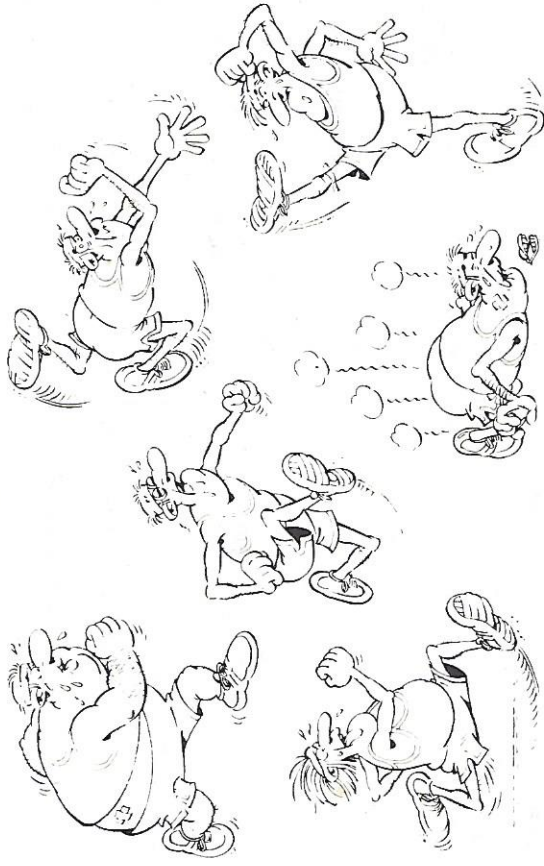


SPONSOR



spelregels règles du jeu
Spielregeln rules of the game
spelregler spilleregler
regole di gioco

323



joueur conserve son dé devant lui afin de laisser sa couleur en évidence. Chacun des joueurs doit déplacer la basket correspondante à la couleur choisie, à l'aide des cartes numérotées : 2 cases s'il pose la carte "2" sur la table... Les cartes jouées restent alors sur la table. Il est possible qu'une basket soit déplacée plusieurs fois par tour.

Quand le premier tour est terminé, le deuxième joueur jette à nouveau tous les dés. Chacun choisit à nouveau une couleur, et déplace la basket correspondante. Un joueur ne déplace donc pas toujours la même basket.

Après 5 tours, les joueurs ont épuisé leurs cartes numérotées, et reprennent alors les cartes déjà jouées.

Les cartes Sponsor :

Chaque carte d'athlète a une couleur correspondante à chacune des baskets. Le possesseur d'une carte d'athlète est donc le sponsor de la basket de même couleur. S'il y a plus de 3 joueurs, il y a également des cartes blanches, mais ces cartes ne représentent pas une basket ; il faut donc les échanger le plus vite possible avec un autre joueur, en supposant qu'il détient le meilleur athlète.

Pour échanger :

- Le joueur devra déposer une basket sur une case jaune, puis échanger sa carte (face cachée) contre celle tirée au hasard dans le jeu d'un des autres joueurs.

De cette façon, les baskets changent constamment de sponsor, et jusqu'à la fin du jeu, il est difficile de savoir qui restera en tête.

Les jetons :

Quand une basket se place sur une case bleue, le joueur reçoit un jeton.

Au tour suivant, le joueur pourra, s'il le souhaite, en rendant son jeton :

- soit reculer la basket (de la même couleur que son dé) du nombre de cases indiqué par la carte qu'il dépose sur la table.

- soit lancer à nouveau son dé pour, éventuellement, déplacer une autre basket.

Le joueur peut continuer de jeter son dé jusqu'à ce qu'il tire la couleur désirée, afin d'avancer ou de reculer la basket de son choix : à condition, bien sûr, d'avoir suffisamment de jetons.

Fin du jeu :

La basket gagnante doit tomber très précisément sur la case "Arrivée" : sinon elle doit reculer du nombre de cases restant à jouer.

Dès qu'une basket atteint cette ligne d'arrivée, son sponsor se fait connaître : il est le vainqueur.

SPONSOR

(3-4 Spieler)

Inhalt:

- Spielfeld
- 6 Schuhe in 6 verschiedenen Farben
- 8 Sponsorkarten (2 Blanko und 6 mit Abbildungen von Athleten)
- 4 Sätze nummerierter Karten (1 bis 5)
- 4 farbige Würfel
- Spielmarken

Vorbereitung

- Die 6 Schuhe werden am Start aufgestellt, jeder Schuh in einer eigenen Bahn.
- Die Anzahl der Würfel, mit denen gespielt wird, entspricht jeweils der Anzahl der Spieler

- Von den 8 Sponsorkarten werden die 6 Karten mit den Athleten auf jeden Fall benutzt. Sie werden gegebenenfalls mit Blanko-Karten ergänzt, denn jeder Spieler muß 2 Karten erhalten.

Bei 3 Spielern benutzen Sie also nur die 6 Athletenkarten und bei 4 Spielern ergänzen Sie diese mit 2 Blanko-Karten.

Die Karten werden gut gemischt, und jeder Spieler bekommt zwei Karten.

- Jeder Spieler erhält einen kompletten Satz nummerierter Karten 1 bis 5.

- Die Spielmarken werden auf den Tisch gelegt.

Ziel des Spiels

Gewinner ist der Spieler, der in dem Augenblick, in dem der erste Schuh das Feld Finish passiert, im Besitz der Karte mit dem Athleten derselben Farbe ist.

Das Spiel

Der Spieler, der anfangen darf, wirft alle Würfel gleichzeitig. Er wählt eine der gewürfelten Farben. Danach wählt der Spieler zu seiner Linken einen Würfel usw., bis jeder einen Würfel hat und kein Würfel mehr übrig ist. Die Spieler legen den von ihnen gewählten Würfel mit der gewürfelten Farbe nach oben vor sich hin. Die Spieler müssen nun mit dem Schuh der soeben gewählten Farbe einen Zug machen. Ein Spieler macht also nicht immer mit demselben Schuh einen Zug. Es ist auch möglich, dass ein Schuh zweimal oder öfter pro Runde weitergerückt wird.

Die Spieler rücken einen Schuh immer einer ihrer nummerierten Karten entsprechend weiter.

Wenn Sie Ihren Schuh zwei Felder weiterrücken möchten, dann legen Sie Ihre Karte mit der Nummer 2 auf den Tisch. Möchten Sie Ihren Schuh 5 Felder weiterrücken, dann legen Sie Ihre Karte Nummer 5 auf den Tisch. Die abgelegten Karten bleiben auf dem Tisch liegen. Wenn alle Spieler einen Zug mit einem Schuh gemacht haben, würfelt der zweite Spieler. Alle Spieler wählen dann wieder eine Farbe und machen einen Zug mit dem entsprechenden Schuh. Dann würfelt der nächste Spieler usw. Nach 5 Runden haben die Spieler keine nummerierten Karten mehr und dürfen alle ihre abgelegten Karten wieder aufnehmen und erneut benutzen.

Die Karten mit Athleten

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler 2 Karten mit einem farbigen Athleten.

Diese Karten vertreten die Schuhe auf dem Spielfeld. Der Besitzer einer Athleten-karte ist vorübergehend Eigentümer oder "Sponsor" des Schuhs in derselben Farbe. Spielt man mit mehr als 3 Personen, dann sind auch Blanko-Karten dabei. Diese Karten vertreten keinen Schuh. Sie müssen also versuchen, diese Karten so schnell wie möglich mit einem anderen Spieler zu tauschen. Sie dürfen eine Karte tauschen, wenn Sie mit einem beliebigen Schuh auf ein gelbes Feld kommen. Das Tauschen geht folgendermaßen. Zuerst wählen Sie einen Spieler, mit dem Sie tauschen möchten. Dann legen Sie eine Ihrer eigenen Karten, die Sie abgeben möchten, geschlossen vor sich auf den Tisch. Als nächstes ziehen Sie eine der Karten des von Ihnen gewählten Spielers und geben ihm die Karte, die vor Ihnen liegt. Auf diese Weise wechseln die Schuhe dauernd den Besitzer und es bleibt bis zuletzt offen, wer in Führung gehen wird.

Spielmarken

Ein Spieler, der mit einem Schuh auf ein blaues Feld kommt, erhält eine Spielmarke. Wenn der Spieler an der Reihe ist und mit einer Spielmarke bezahlt, dann darf er folgendes tun: **Entweder** er setzt einmal einen Schuh zurück. Dann muß er allerdings den Würfel in der entsprechenden Farbe haben.

Der Schuh darf rückwärts ziehen entsprechend der Karte, die der Spieler abliefern.

Oder er wirft noch einmal den gewählten Würfel, so daß er (vielleicht) einen anderen Schuh ziehen darf.

Ein Spieler darf mehrere Spielmarken einsetzen, wenn er an der Reihe ist. Er darf weiterwürfeln, bis er die gewünschte Farbe würfelt, oder er darf würfeln und zusätzlich rückwärtssetzen, vorausgesetzt, er hat genug Spielmarken.

Finish

Der schnellste Schuh muß genau auf dem Feld Finish ankommen. Bei einer "zu hohen" Karte muß der Spieler zurückzählen.

Sobald ein Schuh auf dem Feld Finish landet, wird der Gewinner bekanntgegeben, und das Rennen ist beendet.

SPONSOR

(3-4 players)

Contents

Playing board

6 shoes in 6 different colours

8 Sponsor cards (4 blank + 6 with athletes)

4 sets of numbered cards (1-5)

4 coloured dice

Chips

Warming-up

- The 6 shoes are placed on the starting-line. Each shoe in its own lane.

- As many dice should be used as there are players.

- Of the 8 Sponsor cards the 6 with the athletes pictured on them will be used in all cases. They are to be supplemented with the blank cards so that every player will have two cards. Thus 3 players use only the 6 athlete cards and 4 players use all the athlete cards plus 2 blank cards.

The cards are shuffled well and each player receives 2 cards.

- Each player gets additional cards numbered 1-5.

- The chips are put on the table.

Object of the game.

The winner is the player holding the athlete card of the same colour as the first shoe to land on the finish line.

The Game

The first player throws all the dice and then chooses one of the colours thrown. Then the player to his left chooses a die and so on until everyone has a die. Each player places before him the chosen die with the thrown colour up. The players move the shoe of the corresponding colour. Thus a player will not always be moving the same shoe. In this way it is possible that the same shoe will be moved two or more times per round. The distance a shoe moves must agree with one of the numbered cards. If you want to move your shoe 2 spaces then put card 2 down on the table. Do you want to move your shoe 5 spaces, then put down card 5. These cards are to remain on the table. When all the players have moved a shoe the second player throws the dice. All the players again choose a colour and move the corresponding shoe. Then the next player throws the dice and so on. After 5 turns all the numbered cards are used up and the players can pick them up to use over again.

The athlete cards

At the beginning of the game each player gets 2 cards with the picture of an

athlete in one of 6 colours on each.

These cards represent the shoes on the playing board. The holder of an athlete card becomes the owner or 'sponsor' of the shoe of the same colour. If you play with 3 or more players there will be the chance of a getting a blank card. These cards do not represent a shoe so you must try to trade them with another player as soon as possible. You are allowed to trade whenever your shoe, regardless of colour, lands on a yellow space. Trading is done as follows. First choose the player you want to trade with. Then lay the card you want to trade before you on the table. Pick one of the cards from the player you have chosen and give him the card lying before you. In this way the owners of the shoes continue to change, and it remains uncertain until the very end who actually comes in first.

Chips

A player whose shoe lands on a blue space receives a chip. When a player's turn comes and he pays a chip he may do one of the following:

either he moves one shoe backwards. Naturally he must have the die of the same colour. The shoe may be moved backwards as many moves as are indicated by the number on the card the player puts down.

or he throws a chosen die another turn so that he may (perhaps) get the chance to move another shoe.

A player may use several chips a turn. He can continue throwing the dice until the desired colour comes up, or he may throw the dice for an extra move backwards, as long as he has enough chips.

Finish

The fastest shoe must end up exactly on the finish line. If a card is 'too high' the player has to count backwards.

As soon as a shoe lands on the finish line, the winner makes himself known and the race is over.

SPONSOR

(3 till 4 deltagare)

Innehåll

Spelplan

6 skor i 6 olika färger

8 sponsorkort (2 utan bild + 6 med bilder av idrottsmän)

4 set numererade kort (1 t.o.m. 5)

4 färgtärningar

Spelmarker

Uppvärmning

- De sex skorna ställs upp vid starten. Varje sko i sin egen bana.

- Det spelas med lika många tärningar som det är deltagare.

- Av de 8 sponsorkorten används de 6 korten med idrottare alltid. De kompletteras med korten utan bild, för varje deltagare skall ha två kort. Alltså om man spelar med 3 deltagare används bara korten med idrottare och med 4 deltagare kompletteras med 2 kort utan bild.

Korten blandas väl och varje deltagare får två kort.

- Varje deltagare får ett komplett set numererade kort 1 t.o.m. 5.

- Spelmarkerna läggs på bordet.

Spelets mål

Vinnare är den deltagare som i det ögonblick den första skon passerar målet, har kortet med idrottaren i samma färg.