



DAS ZIEL

Gewonnen hat, wer als erster mit der **exakten** Augenzahl das Zielfeld betritt.

Die letzten Würfelwechselfelder vor dem Zielfeld sind auch hier so plziert, daß es möglich ist, mit einem dort erworbenen Würfel auf die richtige Augenzahl zu warten.

Nichts für schwache Nerven! Dem wer sich schrittweise vorarbeitet, hat auch eine gute Chance, als erster das Ziel zu erreichen.

DIE URKUNDE

Generell erhält jeder, der diese mörderischen Distanzen überwunden hat und glücklich im Ziel angekommen ist, eine Urkunde.



DES-KOM

Gerresheimer Straße 28

40211 Düsseldorf

Tel.: 02 11 / 36 03 98

Fax: 02 11 / 36 03 90

Autor des Spiels und Illustrationen:
Claus Werner

Nachbestellung von Spielfiguren,
Spielekarten, Würfeln und Urkunden
bei DES-KOM (Adresse s.o.)

DIE WECHSELZONEN

Am Ende einer Strecke muß jeder Spieler in die "WECHSEL-ZONE" (Schwimmen → Radfahren / Radfahren → Laufen / Laufen → Ziel). Eine Wechselzone darf nur mit der exakt gewürfelten Augenzahl betreten werden.

Die letzten farbigen Würfelwechselfelder (1 rotes, 2 blaue, 3 gelbe) vor jeder Wechselzone sind so eingerichtet, daß man mit einem dort erworbenen Würfel direkt in die Wechselzone würfeln kann.

Nur auf diesen Würfelwechselfeldern ist es erlaubt zu warten, um seinen zum Beispiel roten oder blauen Würfel auch bei der nächsten Disziplin einsetzen zu können. Wer nicht so viel Geduld hat, kann sich auch schrittweise vorarbeiten.

Für die nächste Sportdisziplin heißt es nun, einige Vorbereitungen zu treffen. Auf dem Wechselzonenfeld erhält der Spieler die neue Spielfigur und tauscht die unbenutzten Energiekarten gegen die der nächsten Disziplin ein.

Nur mit einem gewürfelten Dreieck kann die Wechselzone verlassen werden. Um nicht zuviel Zeit zu verlieren, darf hier **dreimal hintereinander** gewürfelt werden.

DAS IST UNFAIR!

Das Start/Zielfeld und die Wechselzonen sind die einzigen Spielfelder, auf denen sich während des Spielverlaufs mehr als eine Spielfigur gleichzeitig aufhalten dürfen.

Wer durch Würfeln oder einer Aktionskartenanweisung eines der Felder betritt, auf dem schon die Figur eines Mitspielers steht, muß **generell** seine Figur wegen einer "unerlaubten Behinderung" drei Felder zurücksetzen.

DAS SPIEL

Die faszinierende Welt des Triathlon - umgesetzt in einem einzigartigen Spielvergnügen - heißt **TRITIME**. Ein Sportspiel mit allen Details und Regeln, wie sie nur im "realen" Triathlon-wettkampf zu finden sind. Geist und Körper werden auch bei **TRITIME** gefordert.

Die Teilnehmer müssen taktieren und ihre Kräfte gut einteilen. Vor Spielbeginn sollten alle Energiekarten der drei Sportdisziplinen gut gemischt werden. Danach erhält jeder Spieler (max. 6 Teilnehmer) 6 Energiekarten.

Die restlichen Energiekarten werden nach Symbolen zu drei Stapel sortiert und neben jeder Disziplin am Spielfeldrand platziert. Zusätzlich wählt jeder Spieler seine Farbe und wird mit seiner Schwimmfigur und drei Würfeln (ix gelb / ix blau / ix rot) ausgestattet.

DER START

Jeder Teilnehmer begibt sich mit seiner Schwimmfigur in das **gelbe Startfeld**. Danach würfeln alle Spieler mit ihren **gelben** Würfeln **gleichzeitig**.

Wer ein Dreieck würfelt, gibt den allgemeinen Startschub und beginnt das Spiel durch nochmaliges würfeln und plazieren seiner Schwimmfigur auf der Schwimmstrecke. Die anderen folgen gegen den Uhrzeigersinn.

ACHTUNG! Wenn zwei oder mehr Dreiecke gleichzeitig gewürfelt werden, bedeutet das einen Fehlstart und alle müssen nochmal gleichzeitig würfeln.

DIE SPIELFIGUREN

Wie beim echten Lang-Triathlon (**IRONMAN/HAWAII**) müssen drei verschiedene Sportdisziplinen ohne Unterbrechung ausgeübt werden:

SCHWIMMEN: 3,8km (30 Felder)

RADFAHREN: 180km (120 Felder)

LAUFEN: 42km (60 Felder)

Um dies im Spiel realistisch zu simulieren, erhält jeder Spieler beim Start und in den Wechselzonen eine dieser Sportarten entsprechende Spielfigur in seiner vorher ausgewählten Teilnehmerfarbe.

DIE WÜRFEL

Jedem Teilnehmer werden drei verschiedenfarbig bedruckte Würfel zu Verfügung gestellt. Sie sind wie folgt in drei Leistungsklassen unterteilt:

GELB: 1 / 1 / 2 / 2 / 3 / ▲ = **SCHWACH**

BLAU: 2 / 2 / 4 / 4 / 6 / ▲ = **MITTEL**

ROT: 3 / 3 / 6 / 6 / 9 / ▲ = **STARK**

Ein Würfel wird so lange benutzt, bis man auf ein gelbes, blaues oder rotes Würfelwechselfeld gelangt. Hier muß man seinen Würfel gegen einen der Feldfarbe entsprechenden Würfel eintauschen. Eine Seite der Würfel ist mit einem Dreieck gekennzeichnet. Wird ein Dreieck gewürfelt, muß derjenige, der gewürfelt hat, eine "Lockerungsübung" ausführen, die sich seine Mitspieler zuvor ausgedacht haben.

Wer diese "Übung" nicht machen möchte, muß einmal mit dem Würfel aussetzen. Diese Lockerungsübungen sind lediglich eine sportliche und gesunde Möglichkeit, sich bei einem allzu hitzigen Spielverlauf zu entspannen und seinem Körper etwas Gutes zu tun.

Wer beim Start oder in den Wechselzonen ein Dreieck würfelt, braucht keine Übung zu machen. Aber es wird ihm niemand daran hindern, wenn er unbedingt will!

DIE AKTIONSKARTEN UND -FELDER

TRITIME ist ein aktionsreiches Sportspiel. Während eines Wettkampfes kann einem Triathleten so allerlei widerfahren. Eine Auswahl nicht immer ernstzunehmender "Ereignisse" findet man auf den Aktionskarten gedruckt. Diese Karten sind jeweils mit einem der drei farbigen Sportsymbole gekennzeichnet und somit gehört zu jeder Distanz ein Stapel entsprechender Aktionskarten.

Vor einem neuen Spiel sollte jeder Stapel gut gemischt und am Rand der Spielfläche mit dem Text nach unten platziert werden. Betritt ein Spieler das mit einem **IRONDOG** bezeichnete Aktionsfeld, muß eine Aktionskarte vom Stapel abgehoben, der Inhalt vorgelesen und die darauf beschriebenen Anweisungen ausgeführt werden. Danach sollte die Karte wieder unter den Stapel gelegt werden.

DIE ENERGIEKARTEN UND -FELDER

Die Energiekarten sind taktische Spielkarten. Wer genügend dieser Karten besitzt, hat die Möglichkeit, im Verlauf des Spiels die **Augenzahl** seines Würfels zu **verdoppeln**. Bei Bedarf müssen dies die Spieler **vor** dem Würfeln ansagen und geben entsprechend der Farbe des gerade benutzten Würfels eine bestimmte Anzahl an Energiekarten ab:

GELBER WÜRFEL - 1 ENERGIEKARTE

BLAUER WÜRFEL - 2 ENERGIEKARTEN

ROTER WÜRFEL - 3 ENERGIEKARTEN

Wird ein "**DREIECK**" gewürfelt, hat man sozusagen seine Energie verschwendet und die **vorher** eingesetzten Karten sind verloren. Keine Panik! Auf der Rad- und Laufstrecke befinden sich genügend, mit einer **BANANE** gekennzeichnete, Energiefelder.

Um neue Energiekarten zu bekommen, muß man diese Felder anlaufen. Beim Betreten eines "Bananenfeldes" erhält der Spieler entsprechende gerade benutzten Würfel-farbe eine entsprechende Anzahl Energiekarten (siehe oben)

ACHTUNG! Die Energiekarten sind mit einem der drei Sportarten entsprechendem farbigen Symbol gekennzeichnet. Befindet man sich zum Beispiel auf der Laufstrecke, können auch nur Energiekarten mit dem Laufsymbold eingesetzt bzw. erhalten werden. Nur beim Aufenthalt in einer Wechselzone können die nicht zum Einsatz gekommenen Karten gegen die der nachfolgenden Sportart eingetauscht werden. Wer das vergrißt, muß diese Karten leider ersatzlos abgeben.

AKTIONSFELD

ENERGIEFELD

