

DIE WECHSELZONEN

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

Die letzten farbigen Würfelfeldfelder (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 Würfelfeldern ist es erlaubt zu warten, um seinen zum Beispiel roten oder blauen Würfel auch bei der nächsten Disziplin einzusetzen zu können. Wer nicht so viel Geduld hat, kann sich auch schriftweise vorarbeiten.

Für die nächste Sportdisziplin heißt es nun, einige Vorbereitungen zu treffen. Auf dem Wechselzonenzfeld 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.

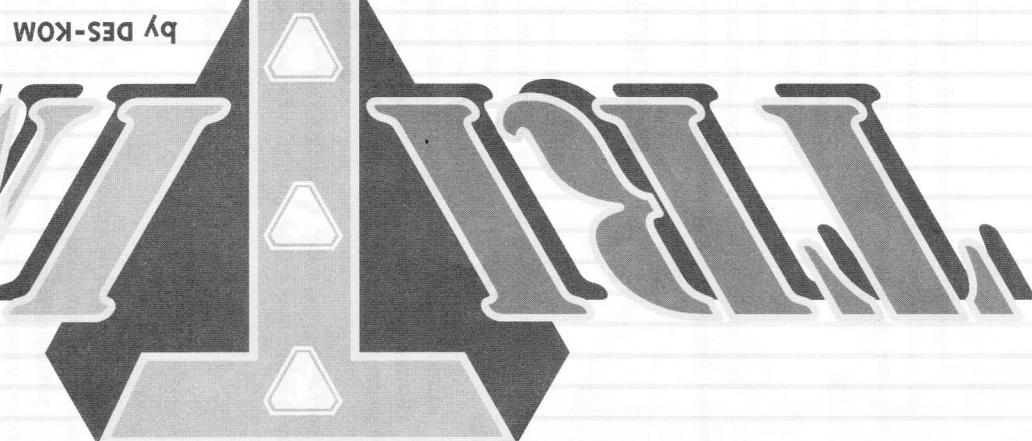
Wer durch Würfeln oder einer Aktionskartenanweisung eines der Felder betrifft, auf dem schon die Figur eines Mitspielers steht, muß **generell** seine Figur wegen einer "unerlaubten Behinderung" drei Felder zurücksetzen.

DAS ZIEL

Gewonnen hat, wer als erster mit der **exakten Augenzahl** das Zielfeld betrifft.
Die letzten Würfelfeldfelder vor dem Zielfeld sind auch hier so plaziert, daß es möglich ist, mit einem dort erworbenen Würfel auf die richtige Augenzahl zu warten.
Nichts für schwache Nerven! Denn wer sich schriftweise 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.: 0211 / 36 03 98
Fax: 0211 / 36 03 90

Autor des Spieles und Illustrationen:
Claus Werner

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

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" Triathlonwettkampf 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 beginnt sich mit seiner Schwimmfigur in das **gelbe Startfeld**. Danach würfeln alle Spieler mit ihren **gelben Würfeln gleichzeitig**.

Wer ein Dreieck würfelt, gibt den allgemeinen Startschuß und beginnt das Spiel durch nochmaliges würfeln und platziert 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 noch einmal 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



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 aussagen und geben entsprechend der Farbe des gerade benutzten Würfels eine bestimmte Anzahl an Energiekarten ab:

GELBER WÜRFEL - 1 ENERGIEKARTE

BLAUER WÜRFEL - 2 ENERGIEKARTEN

ROT WÜRFEL - 3 ENERGIEKARTEN

Ein Würfel wird so lange benutzt, bis man auf ein gelbes, blaues oder rotes Würfelwechselseitfeld 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 Würfeln ausssetzen. Diese Lockerungsübungen sind lediglich eine sportliche und gesunde Möglichkeit, sich bei einem allzu hitzigen Spielverlauf zu entspannen und seinem Körper etwas Gutes zu tun.

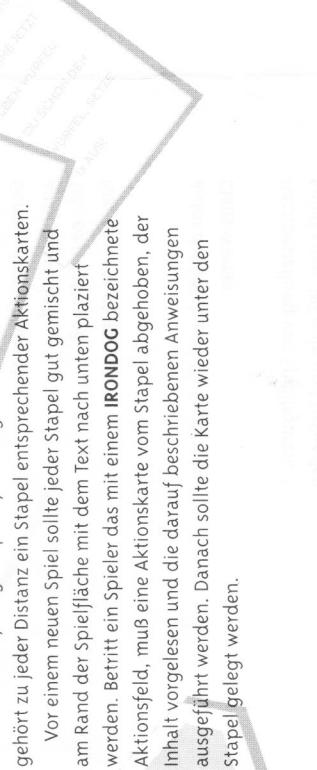
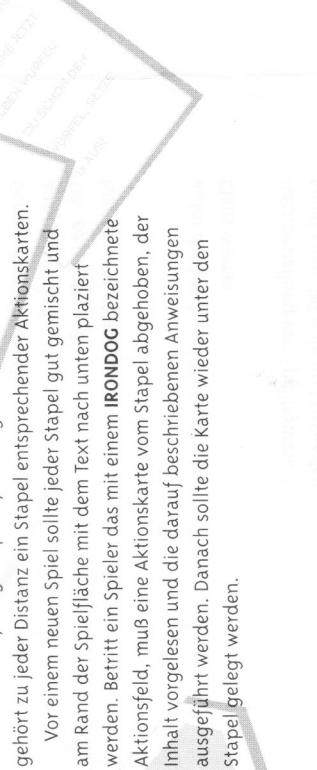
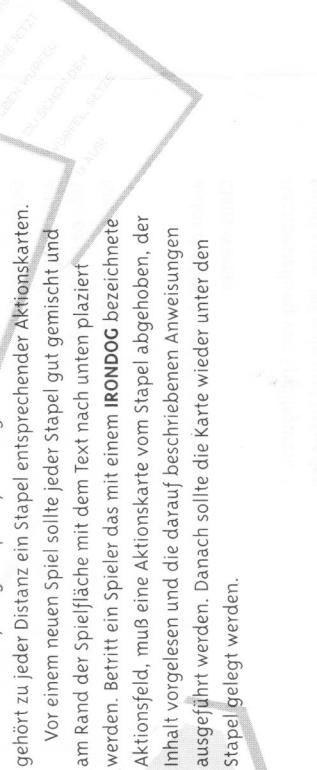
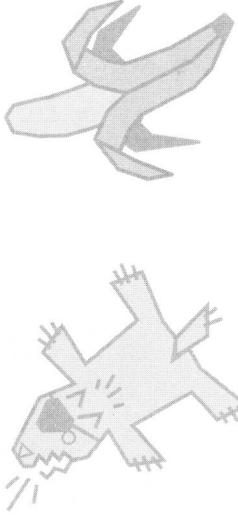
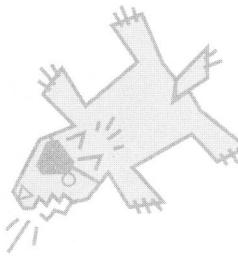
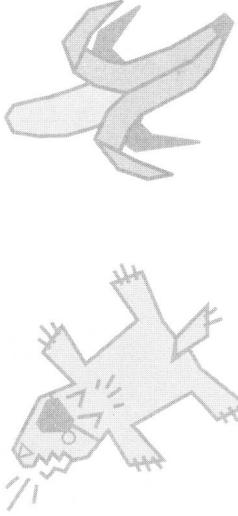
Wer beim Start oder in den Wechselzonen ein Dreieck würfelt, braucht keine Übung zu machen. Aber es wird ihm niemand daran hindern, wenn er unbedingt will!

DIE AKTIONSKARTEN UND -FELDER

TRITIME ist ein aktionsreiches Sportspiel. Während eines Wettkampfes kann einem Triathleten so allerei 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 plaziert 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 dem Stapel gelegt werden.

AKTIONSFELD



ENERGIEFELD

