

# Zehnkampf

Für 2 – 4 Spieler  
ab 8 Jahren

Ein Spiel mit der sportlichen Spannung  
eines echten Zehnkampfes.

## SPIELREGELN

### Sinn des Spieles:

Der leichtathletische Zehnkampf wird in diesem Spiel wettkampfmäßig sowohl in Form einer Einzel- als auch einer Mannschaftswertung wiedergegeben (jede Mannschaft besteht aus zwei Athleten). Die erzielten Zeiten, Weiten und Höhen werden entsprechend der „Leichtathletischen Mehrkampfwertung“ nach Punkten gewertet. Der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl ist Sieger. Für die Mannschaftswertung werden die Punkte der beiden Partner addiert und so der **Mannschaftssieger** ermittelt.

### Ausrüstung:

- 1 Spielplan
- 20 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Notizblock

### Spielablauf:

Durch Würfeln wird ermittelt, wer anfängt. Es ist immer derjenige, der die höchste Farbe (angefangen bei gold, silber usw.) würfelt. Diese Reihenfolge ist durch das ganze Spiel einzuhalten.

Die bei jeder Disziplin erreichte Punktzahl ist sofort in das vorgesehene Feld des beigefügten Notizblocks einzutragen.

Die **zehn** Disziplinen werden in zwei Etappen in dieser Reihenfolge durchgeführt:

|             |                |
|-------------|----------------|
| 100 m-Lauf  | 110 m Hürden   |
| Weitsprung  | Diskuswurf     |
| Kugelstoßen | Stabhochsprung |
| Hochsprung  | Speerwurf      |
| 400 m-Lauf  | 1500 m-Lauf    |

### 4 Lauf-Wettbewerbe:

Die Läufer werden am jeweiligen Start aufgestellt. Die mit dem **Farbwürfel** erzielten Farben bestimmen die Reihenfolge der Aufstellung der Läufer und das nächste Farbfeld. Als Erster wer „Gold“ gewürfelt hat, dann „Silber“, „Bronze“, „Purpur“ (rot), „Blau“ und zuletzt „Schwarz“. - Wird für einen Läufer „Schwarz“ gewürfelt, rückt er zwar auf dieses Farbfeld vor, muß aber beim nächsten Würfeldurchgang **einmal aussetzen!**

Wird für die Läufer Gold, Silber oder Bronze gewürfelt, darf für diese **noch einmal** gewürfelt werden. Sie haben den Vorteil der Führung.

### 6 technische Disziplinen:

Nach der Aufstellung der Athleten bei der durchzuspielenden Disziplin wird für jeden mit dem Farbwürfel **dreimal** gewürfelt (drei Versuche)!. Die Durchführung am besten dreimal hintereinander. Das **beste** Ergebnis dieser drei Versuche gilt für die Wertung und die erreichte Punktzahl wird aufgeschrieben. - Zur optischen Übersicht, wer führt, wird der Athlet, für den gerade gewürfelt wurde, auf das erreichte Farbfeld gestellt.

Ein Würfeln mit „Schwarz“ wird nicht gewertet, der Athlet hat „die Latte gerissen“ oder ist „übergetreten“. Dreimaliges Würfeln von „Schwarz“ bedeutet **keine** Wertung in dieser Disziplin, aber weitere Teilnahme.

### Extra-Wurf:

Jedem Teilnehmer wird die Chance gegeben, sein Ergebnis im Finale zu verbessern.

Für **jede** „Gold“-Platzierung auf den Teilstrecken beim Laufen bzw. bei den Vorrunden der techn. Disziplinen erhält der Teilnehmer einen Extra-Wurf im Finale; d. h. bei 100 m, 110 m Hürden, 400 m und bei den 6 techn. Disziplinen sind jeweils **zwei**, beim 1500 m-Lauf **drei** Extra-Würfe möglich. Für denjenigen, der im Finale bereits auf „Gold“ steht, entfällt der Extra-Wurf. Es ist dabei zu beachten, daß das Ergebnis des Extra-Wurfs voll gültig ist. z. B. Platzierung im Finale auf „Rot“, beim Extra-Wurf wird nur „Blau“ gewürfelt, in diesem Fall ist „Blau“ für die Wertung gültig.

Es bleibt natürlich jedem Teilnehmer überlassen, inwieweit er riskiert, sein Ergebnis im Finale durch die Extra-Würfe zu verbessern oder gar zu verschlechtern!



**PARKER SPIELE**  
DER BROHM SPIELWAREN GMBH

Copyright by  
Brohm Spielwaren GmbH