

# Spielanleitung Teamsprint

## Idee:

Einen Sieg zu erringen ist schön, ihn mit einem Team zu erreichen ist noch schöner. Und wenn man dann noch anderen zum Sieg verhelfen kann, ist das Glück perfekt.

## Inhalt:

1 Spielfeld, 2 Teams à 6 Sprinter, 1 Würfel

## Vorbereitung:

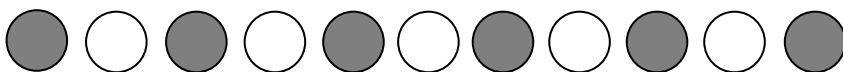
Die Sprinter werden in die markierten Startlöcher gesteckt, dann geht's los.

## Spielverlauf:

Ein Spieler aus jedem Team würfelt, wer die höhere Augenzahl hat beginnt. Entsprechend der gewürfelten Zahl darf er mit irgendeinem Sprinter aus seinem Team ziehen. Dann würfelt das andere Team. So versucht jedes Team, seine sechs Sprinter einmal um das Oval zu bringen, wobei es dem einzelnen Mitspieler jeweils überlassen bleibt, mit welchem Sprinter aus seinem Team er zieht. Am Ende müssen alle Sprinter wieder im markierten Bereich stehen.

**Aber Achtung:** Die einzelnen Sprinter müssen zusammen bleiben. Eine Lücke von einem Loch zwischen zwei Sprintern ist jederzeit erlaubt. Eine Lücke von zwei Löchern maximal ein Mal.

Erlaubt ist:



oder (Beispiel):



Nicht erlaubt ist:



oder eine Lücke von mehr als zwei Löchern.

Wenn die geworfene Augenzahl nicht gesetzt werden kann, muss das Team "stehen bleiben".

Schafft es ein Team, den letzten Sprinter des gegnerischen Teams zu überholen, ist das Rennen beendet. Das geht allerdings nur, wenn zwischen den letzten beiden Sprintern eine Lücke ist, in die man sich hinein drängeln kann. Also, immer schön zusammen bleiben.

Für zwei bis zwölf Spieler. Ab 8 Jahre

**Achtung!**  
Nicht für Kinder unter 3  
Jahren geeignet.  
Erstickungsgefahr.



Lübzer Straße 15  
D-19370 Parchim  
info@rainbowgames.de  
www.rainbowgames.de  
© rainbowgames 2011  
Made in Germany

# Instruction TeamSprint

## Idea:

It's nice to win a game, but to win in a team is even better.

## Contents:

1 board, 2 Teams à 6 Sprinter, 1 dice

## Preparation:

The sprinters of both teams are placed in the marked holes. Then the teammates build two teams.

## Course of the game:

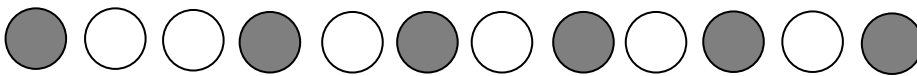
The first player throws the dice. According to the thrown number, he can draw with any of his „sprinters“. Then the first player of the other team throws the dice. In this way both teams try to run with all their "sprinters" once around the oval, and reach the marked area again. Therefore each player can draw with any sprinter of his team. At the end, all sprinters have to be placed in the marked area.

**But attention:** The sprinters have to be kept together. A gap of one hole between two sprinters is allowed anytime. A gap of two holes just for one time. More than two holes are not allowed.

## Allowed is:



or (example):



## Not allowed is:



or more.

If the thrown number cannot be drawn, the team has to stay. If one team can manage to overtake the last sprinter of the opposite team, the race is won. But this only works, if there is a gap between the last two sprinters, so: keep together.

From 8 years up.

---

## Instruction de jeu „TeamSprint“

**L'idée:** Remporter une victoire est beau, y parvenir avec une équipe est encore plus beau. Et si en plus on peut aider les autres à la victoire, le bonheur est parfait.

**Contenu:** 1 planche, 2 équipes à 6 sprinteurs, 1 dé

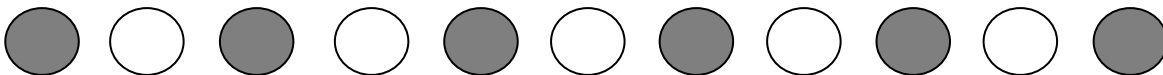
**Préparation:** Les sprinteurs sont posés aux marques et c'est parti!

**Déroulement de jeu:** Un joueur de chaque équipe joue aux dés et celui qui obtient le plus grand nombre

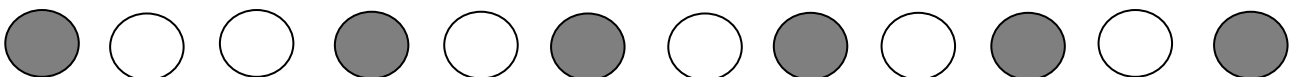
**Commence.** Conformément au nombre obtenu, il peut avancer avec un quelconque sprinteur de son équipe. Alors l'autre équipe joue aux dés. Ainsi chaque équipe tente d'apporter ses six sprinteurs une fois autour de l'ovale pendant il est chaque fois la décision du individuel joueur avec quel sprinteur de son équipe il avance.

**Mais Attention :** Les sprinteurs individuels doivent rester ensemble. Une distance d'un trou entre deux sprinteurs est permise à tout moment. Une distance de deux trous au maximum une fois.

### C'est permis :



### ou (exemple) :



### Pas permis :



ou une distance de plus de deux trous.

Si le nombre obtenu ne peut pas être converti, l'équipe doit rester en place. Si une équipe réussit à dépasser le dernier sprinteur de l'équipe adverse, la course est finie. Cela est seulement possible, si entre les derniers deux sprinteurs il y a une place libre, dans quoi on peut se bousculer dedans. Tâchez donc de rester groupés.