

Triathlon ist ein Wettbewerb aus drei Proben, die eine nach der anderen ohne Pause durchgeführt werden. Triathleten konkurrieren um die beste Zeit in jeder der drei Tests zu erreichen - Schwimmen, Radfahren, Laufen - wie auch in den Momenten zwischen den Proben, die so genannte Übergänge. Die Ergebnisse nach den Proben und Übergänge beeinflussen die Stellung der Triathleten in der Gesamtwertung des Wettbewerbs.

SPIELREGEL

ERSTE AUFSTELLUNG.



KOMPONENTEN DES SPIELS:

1. Hauptspielbrett
2. Training-Spielkarten Schwimmen (33)
3. Training-Spielkarten Radfahren (33)
4. Training-Spielkarten Laufen (33)
5. Tokens für geistige Vorbereitung (Mindfulness) (4)
6. Energie Tokens (4)
7. Individuelles Spielbrett (4)
8. Rangfolge Spielkarten (3)
9. Ereignis Spielkarten (36)
10. Transition Spielkarten (12)
11. Würfel (12)
12. Chronologische Tabelle (1)
13. Zeitzeiger Token (1)
14. Verspätung Tokens (20)
15. Würfel Tokens (20)



ERSTE AUFSTELLUNG DER SPIELSTÜCKE

Sie spielen die Rolle eines Triathleten, der sein Geisteszustand und notwendige Energie zu entwickeln trainiert, um das Wettbewerb mit dem bestmöglichen Ergebnis zu beenden.

Das Spiel ist in zwei Phasen eingeteilt.

MANAGEMENTPHASE - SIE BENUTZEN DIE SPIELKARTEN UM FOLGENDES ZU VERBESSERN:

- › DIE TECHNISCHEN FÄHIGKEITEN (Schwimmen, Radfahren, Laufen)
- › DAS ENERGIENIVEAU
- › DAS NIVEAU DER GEISTIGEN VORBEREITUNG - ACHTSAMKEIT (MINDFULNESS)

TRIATHLONPHASE - SIE VERWENDEN WÜRFEL, ALS AUCH DIE BISHER ERWORBENEN FÄHIGKEITEN.

Die beiden Phasen alternieren im Laufe des Spiels.

START!

1: Setze alle Komponenten wie es auf der ersten Seite angezeigt wird

2: Sie erhalten eine individuelles Spielbrett, ein Energie Token und eins für geistige Vorbereitung (mindfulness)

3: Setzen Sie das Zeitzeiger Token auf die Position 00:06 auf der **chronologischen Tabelle**

4: Das Spiel beginnt wenn man die erste Ereignis Spielkarte aus dem Kartensatz umdreht.



AM ANFANG DES SPIELS, BEKOMMST DU EIN INDIVIDUELLES SPIELBRETT UND ZWEI TOKENS.

Diese Tokens müssen auf dem Spielbrett gesetzt werden, auf den entsprechenden Reihen, beginnend mit dem ersten Kästchen links.

ENERGIE TOKEN



TOKENS FÜR GEISTIGE VORBEREITUNG MINDFULNESS



DAS WÜRFEL NIVEAU

- ROT: Anfänger
- GELB: Intermediär
- GRÜN: Fortgeschritten

WÜRFEL TECHNISCHE FÄHIGKEITEN

WÜRFEL ENERGIENIVEAU

WÜRFEL GEISTIGE VORBEREITUNG

Die Anfangsstufe der Würfel ist **ROT - ROT - ROT** (technische Fähigkeiten - Energieniveau - geistige Vorbereitung), und dein Ziel ist diese auf **GRÜN - GRÜN - GRÜN** zu bringen.

MANAGEMENT PHASE

Nachdem man alle Komponenten gesetzt hat, bekommt man ein **individuelles Spielbrett** und zwei Tokens (**für Energie und geistige Vorbereitung**). Diese Tokens müssen auf dem Spielbrett gesetzt werden, auf den entsprechenden Reihen, beginnend mit dem ersten Kästchen links.

Die **Anfangsstufe der Würfel** ist - - (technische Fähigkeiten - Energieniveau - geistige Vorbereitung), und dein Ziel ist diese auf - - zu bringen.

DAS SPIEL BEGINNT WENN MAN DIE ERSTE EREIGNIS SPIELKARTE UMDREHT. Lies laut und leg die Spielkarte nach oben, sodass auch die anderen Spieler die Karte sehen können.

Ein **individuelles Ereignis**, wird wie folgt gespielt:

1. Man zieht eine Karte von einem **Training Kartensatz**, das vom Ereigniskarte angegeben wird (Symbol links -), und man behaltet diese Karte.
2. Das **Energieniveau** und **geistige Vorbereitung Niveau** werden eingestellt (Symbole rechts -).

In Falle eines **Gruppenereignis**, müssen alle Spieler die oben genannten Schritte folgen. **Nur dann wird diese Runde beendet.**

ABLAUF DES SPIELS



ACHTUNG: MAN MUSS DEN ÜBERGANG, RENNEN UND RANGORDNUNG DURCHGEHEN BEVOR MAN DIE RUNDE ZUM NÄCHSTEN SPIELER WECHSELT. Der Anfang des Thriathlons (T0) wird wie ein Übergang gespielt (T1 & T2).

DIE EREIGNISKARTEN helfen dich Karten aus den Training Kartensätze zu sammeln und können dein geistiges Vorbereitungs niveau steigern oder senken.

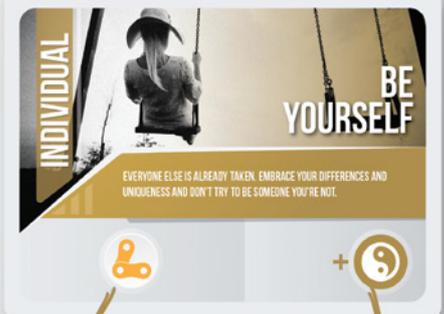
GRUPPENEREIGNIS SPIELKARTE



Alle Spieler ziehen eine Karte aus dem **empfohlenen Training Kartensätze** (eine Karte aus dem Schwimmtraining Kartensatz **oder** eine Karte aus dem Radfahrentraining Kartensatz).

Alle Spieler stellen das **Energieniveau ein** (man bewegt das Token zwei Stellen nach links, in den Grenzen des individuellen Spielbretts).

INDIVIDUELLE EREIGNISKARTE



NUR DU ALLEINE ziehst eine Karte aus dem angegebenen Kartensatz (Radfahrentraining Kartensatz).

Nur du darfst dein gestiges Vorbereitungs niveau einstellen (bewegst das Token eine Stelle nach rechts).



FÄHIGKEITEN

Bevor man eine Ereigniskarte zieht, kann man die gesammelten Trainingkarten benutzen. Diese haben fünf verschiedene Symbole, unabhängig von ihrer Art:



Um die technischen Fähigkeiten, das Energieniveau und geistige Vorbereitung zu steigern, muss man jede Trainingkartenkombination ablegen, wie folgt:

		SWIM - SCHWIMMEN	BIKE - RADFAHREN	RUN - LAUFEN
VOM		ZU		
VOM		ZU		
ENERGIE	JEDE KARTE MIT DEM SYMBOL HEISST, DASS MAN DEN TOKEN EINE STELLE NACH RECHTS BEWEGEN MUSS - VOM ZU			
GEISTIGE VORBEREITUNG	JEDE KARTE MIT DEM SYMBOL HEISST, DASS MAN DEN TOKEN EINE STELLE NACH RECHTS BEWEGEN MUSS - VOM ZU			

JEDES KARTENSATZ BEINHALTET*:

- SCHWIMM KARTENSATZ
- RADFAHREN KARTENSATZ
- LAUFEN KARTENSATZ

* Wenn ein Kartensatz endet, wird es wieder gemischt und zurück im Spiel eingeführt.

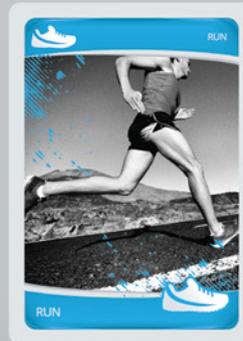
SCHWIMMTRAINING



RADFAHRENTTRAINING



LAUFTRAINING



PERSONALTRAINER



BEISPIELWERTE



ODER



Man kann die technische Fähigkeiten nur **stufenweise** steigern (von **ROT** nach **GELB** und erst dann von **GELB** nach **GRÜN**).

Die Steigerung von ROT auf GRÜN in der selben Runde ist nicht erlaubt. Mit der Steigerung des Levels bekommt man auch ein Würfel-Token mit der Farbe des neuen Levels, welches man auf dem individuellen Spielbrett setzt, neben der betreffenden technischen Fähigkeit.  

Nur die individuellen Ereigniskarten – **VERLETZUNG / INJURY** können dein technisches Niveau senken. In diesem Fall werden **alle WÜRFEL-TOKENS von dein individuelles Spielbrett die Farbe wechseln, mit der Farbe die auf der Verletzungskarte angegeben ist** (zum Beispiel, alle  Tokens werden ).

Das Energieniveau und für geistige Vorbereitung **können** von **ROT** auf **GRÜN** während der selben Runde steigern.

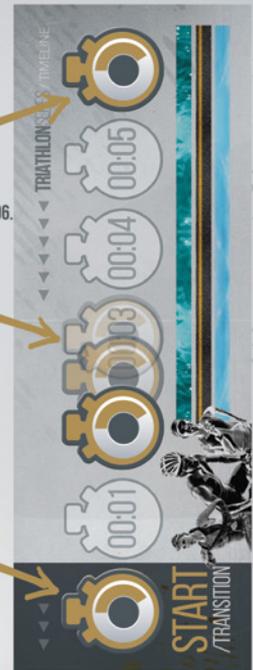
Eine komplette Managementphase endet wenn der letzte Spieler eine Ereigniskarte gespielt hat. Nach jede Phase bewegt man das Zeitzeiger Token ein Kästchen, von 00:06 bis zum START. Die geliebene Zeit bis zum Wettbewerb kann von dir beeinflusst sein, bevor du eine Ereigniskarte ziehst, durch das Ablegen der **TIMELINE (Zeitachse) Karte** und Bewegen des Zeitzeiger Tokens ein Kästchen nach hinten oder nach vorne, abhängig von deiner Strategie. – *Siehe chronologisches Spielbrettschizze.*

CHRONOLOGISCHE TABELLE

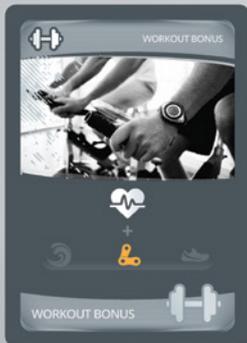
NACH DEM MAN DAS WETTBEWERB GESPIELT HAT, WIRD DAS ZEITZEIGER TOKEN IM ANFANGSPOSITION ZURÜCKGEBRACHT – 00:06.

NACH JEDER RUNDE WIRD MAN DAS ZEITZEIGER TOKEN EINE STELLE, VON 00:06 ZUR STARTPOSITION, BEWEGEN.

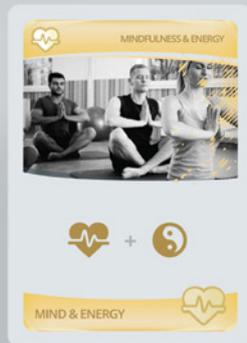
JEDES MAL ALS DAS ZEITZEIGER TOKEN ZUM START 00:00 ANKOMMT, BEGINNT DER NÄCHSTE SPIELER DAS WETTBEWERB.



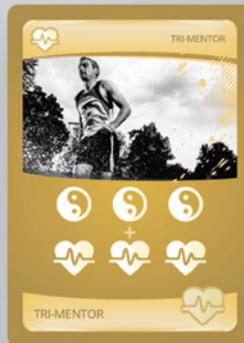
ENTRAÎNEMENT BONUS



MINDFULNESS & ENERGIE



TRIATHLON-MENTOR



ZEITLEISTE



Bevor Sie eine Ereigniskarte ziehen, **KÖNNEN SIE DIE ZEIT BIS ZUM TAG DES RENNENS ÄNDERN**, indem Sie die Zeitachsenkarte werfen.

PHOTO FINISH



SIEHE ZIELLINIE



SCHWIMMWETTBEWERB

Um man die Schwimmfähigkeiten zu verbessern, kann man Karten mit der Symbole  aus dem Schwimmtraining Kartensatz sammeln, wenn eine Ereigniskarte es erlaubt.

Man kann Karten mit der Symbole  auch in den Radfahren- und Lauftraining Kartensätze finden (die Karten PERSONAL TRAINER und WORKOUT BONUS), aber seltener.

Das Schwimmwettbewerb wird als erstes gespielt (Start T0)/Rennen/ Rangordnung) und beginnt als das Zeitzeiger Token zum ersten Mal an 00:00 ankommt.

RADFAHRENWETTBEWERB

Das Radfahren ist die ermüdenste Probe und um alle nötige technische Fähigkeiten zu entwickeln, muss man die gesammelte Trainingsnummer verdoppeln. Auch die Strafen die man während dieser Runde bekommt, sind auch verdoppelt.

Um die Radfahren Fähigkeiten zu verbessern, kann man Karten mit der Symbole  aus dem Radfahrentraining Kartensatz sammeln, wenn eine Ereigniskarte es erlaubt. Man kann Karten mit der Symbole  auch in den Schwimmen- und Lauftraining Kartensätze finden (die Karten PERSONAL TRAINER und WORKOUT BONUS), aber seltener.

Das Rennfahren ist die zweite Probe die gespielt wird (Übergang T1)/Rennen/ Rangordnung) und beginnt als das Zeitzeiger Token zum zweiten Mal an 00:00 ankommt.

LAUFRENWETTBEWERB

Um die Lauffähigkeiten zu verbessern, kann man Karten mit der Symbole  aus dem Lauftraining Kartensatz sammeln, wenn eine Ereigniskarte es erlaubt.

Man kann Karten mit der Symbole  auch in den Schwimmen- und Radfahrentraining Kartensätze finden (die Karten PERSONAL TRAINER und WORKOUT BONUS), aber seltener.

Das Laufen ist die dritte Probe die gespielt wird (Übergang T2)/ Rennen/ Rangordnung) und beginnt als das Zeitzeiger Token zum dritten Mal an 00:00 ankommt. Diese Runde ist von der Endspurt gefolgt.

WETTBEWERB TAG

Jedes Mal als das Zeitzeiger Token in der Startposition (00:00) ankommt, beginnt der nächste Spieler die Probe. Damit es einfacher ist vermuten wir, dass du dieser Spieler bist!

DU MUSST DIE ÜBERGANG, WETTBEWERB UND RANGORDNUNG PHASEN NACHEINANDER AUSFÜHREN, BEVOR DU DIE STELLE DEM NÄCHSTEN SPIELER ÜBERLÄSST.

An diesem Punkt müsst du drei Würfeln nehmen, die den Farben der technischen Fähigkeiten, Energie und geistige Vorbereitung von deinen individuellen Spielbrett entsprechen. Diese werden die Würfel sein, mit denen du dein erstes Übergang durchführst.

ÜBERGANG

Jede Übergangsphase wird wie folgt gespielt: **Drei Übergangskarten werden umgedreht, die für alle Spieler gültig sind.** Jede dieser Karten hat eine Ziffer in der Mitte (0, 1 oder 2) und Symbole auf der unteren Seite.



Alles was du machen müsst, **ist mit den Würfeln die Zifferkombination die auf den Karten angegeben ist**, zu treffen. Beim jedes Werfen der Würfeln, jedesmal wenn eine Korrelation Würfel-Übergangskarte erfolgreich ist, wird diese Karte aus dem Spiel herausgenommen.

Das Übergang (Vorbereitung für das Wettbewerb) ist die Phase wo man Zeit verlieren kann, Aktion die im Spiel durch die Hinzufügung eines vierten Würfels markiert wird.

Wenn man beim **ersten Versuch** erfolgreich ist, dann beginnt man die Probe ohne jede Verspätung und man behaltet nur seine drei Würfeln. Wenn man beim **zweitem Versuch** erfolgreich ist, bekommt man ein . Wenn man beim **dritten Versuch** erfolgreich ist, bekommt man ein . Wenn man auch dann nicht erfolgreich ist, bekommt man ein .

VOR DAS ERSTE WERFEN, hat man die Möglichkeit die Erfolgchancen zu steigern. Man kann eine, zwei oder alle Überganskarten entfernen, wenn man das angegebene "Preis", auf den Symbole von jeder Karte angegeben, bezahlt und die gesammelte Trainingskarten ablegt.



Auf dieser Weise würde es einfacher sein eine oder zwei Karten mit drei Würfeln zu treffen.



WENN MAN BEIM ERSTEN VERSUCH ERFOLGREICH IST

DANN WIRD KEIN WÜRFEL HINZUGEFÜGT

WENN MAN BEIM ZWEITEM VERSUCH ERFOLGREICH IST

BEKOMMT MAN EIN GRÜNES WÜRFEL



WENN MAN BEIM DRITTEM VERSUCH ERFOLGREICH IST

BEKOMMT MAN EIN GELBES WÜRFEL



DANN...

BEKOMMT MAN EIN ROT WÜRFEL



WIE EIN ÜBERGANG GESPIELT WIRD

MAN MUSS DEN WÜRFEL WERFEN UND DIE FOLGENDE KOMBINATION TREFFEN:



DEINE WÜRFEL, ENTSPRECHEND DES INDIVIDUELLEN SPIELBRETTES.

DAS ERSTE WURF



DIE KARTEN DIE DIR BLEIBEN



DAS ZWEITE WURF



DIE KARTEN DIE DIR BLEIBEN



DAS DRITTE WURF



DIE KARTEN DIE DIR BLEIBEN



DU BEKOMMST EINEN ROTEN WÜRFEL FÜR DEN ÜBERGANG.

DEINE WÜRFEL FÜR DAS RENNEN SIND:



DAS WETTBEWERB

Man spielt das Wettbewerb mit den Würfel aus dem Übergang (drei oder vier). Man wirft alle Würfeln auf einmal. Die Summe bestimmt deine Stelle für diese Probe. Konsultiere dieentsprechende Rangordnungskartefür diese Probe und stelle das Energieniveau und geistige Vorbereitung ein, die auf der Karte neben der erworbenen Stelle angezeigt werden. Jetzt bekommst du auch das Verspätungstoken.

Wenn du die unglaubliche Leistung gelingt, 0-0-0 oder 0-0-0-0 zu werfen, wird dass als "sasons best" aufgezeichnet und du entkommst alle bis jetzt gesammelte Verspätungen (in alle Proben). Das Energieniveau und geistige Vorbereitung bleiben unverändert. Jetzt kommt die Reihe des nächsten Spielers.

Nachdem alle Spieler die Abfolge Übergang - Wettbewerb - Rangordnung durchführen, setzt man das Zeiteiger Token im Anfangsposition (00:06) und dieses Prozess wird mit einer neuen Managementphase fortgesetzt. Das erste Rennen ist Schwimmen, dann Radfahren und Laufen.



ALTER **14+**SPIELZEIT **90'+**SPIELER **2-4**

ENDSPURT

Nach der Beendigung der Laufprobe und die Aktualisierung der Rangordnung (Energieniveau, geistige Vorbereitung und Verspätungen) **folgt die Endspurt**. Diese ist die letzte Phase und wird wie ein Übergang gespielt, aber mit einer Besonderheit: **Statt einen neuen Würfel, bekommst du jetzt ein Verspätungstoken**.

Man wählt wieder aus den Würfeln die den individuellen Spielbrett entsprechen (Laufen-Energie-geistige Vorbereitung). Man dreht drei Übergangskarten und versucht die Zifferkombination die auf den Karten erscheint, von so wenige Versuche wie möglich, zu treffen. Beim jedes Werfen der Würfeln, jedesmal wenn eine Korrelation Würfel-Übergangskarte erfolgreich ist, wird diese aus dem Spiel herausgenommen.

Wenn man beim ersten Versuch erfolgreich ist, dann bekommt man kein Verspätungstoken. Wenn man beim zweiten Versuch erfolgreich ist, bekommt man **ein Verspätungstoken**. Wenn man beim dritten Versuch erfolgreich ist, bekommt man ein **Verspätungstoken mit dem Wert 2**. Wenn man auch dann nicht erfolgreich ist, bekommt man ein **Verspätungstoken mit dem Wert 3**.

Man kann eine, zwei oder alle Übergangskarten entfernen, wenn man das angegebene "Preis", auf den Symbole von jeder Karte aufgegeben, bezahlt und die gesammelte Trainingskarten ablegt.



Auf dieser Weise würde es einfacher sein eine oder zwei Karten mit drei Würfeln zu treffen, wie in der Übergangphase.



WENN MAN BEIM ERSTEN VERSUCH ERFOLGREICH IST

DANN WIRD KEIN VERSPÄTUNGSTOKEN HINZUGEFÜGT.

WENN MAN BEIM ZWEITEM VERSUCH ERFOLGREICH IST

BEKOMMT MAN 



WENN MAN BEIM DRITTEN VERSUCH ERFOLGREICH IST

BEKOMMT MAN 



WENN MAN AUCH DANN NICHT ERFOLGREICH IST

BEKOMMT MAN 

ZIELLINIE



Nach der Endspurt, zählen **alle Spieler die Verspätungstokens und der Gewinner des Spiels wird bestimmt**.

Wenn zwei Spieler den selben Platz erreichen, und einer die PhotoFinish Karte besitzt (nur eine einzige solche Karte befindet sich im Spiel, in den Lauftraining Kartensatz), dann gewinnt dieser diesen Platz und der andere fällt um einen Platz.

DER SPIELER MIT DEN WENIGSTEN VERSPÄTUNGEN IST DER GEWINNER DES TRIATHLONS. UM DAS EINFACHER ZU MACHEN, WERDEN WIR ANNEHMEN, DASS DU DER GEWINNER BIST! 😊



GIB UNS EIN LEBENSZEICHEN!

Wir warten auf dich mit Nachrichten!
Scheibe uns jederzeit am:
hi@afterracegames.com

WILLST DU MEHR ÜBER DIE SACHEN DIE UNS BESCHÄFTIGEN ERFAHREN?

Gehen Sie auf www.afterracegames.com

AFTER RACE GAMES

AfterRace srl

Str. Bahluiului nr. 17 | Bucuresti, Romania
© 2016 AfterRace srl. Toate drepturile rezervate.
Concept & Design: AfterRace ltd.