

Sabines Bike-Challenge



Sabine Spitz
Sabine Spitz
Mountainbike-Olympiasiegerin

Spielanleitung:

Vorbereitung: Ihr braucht eine Spielfigur pro Person und einen Würfel.

Regeln: Jeder Spieler rückt entsprechend seiner gewürfelten Zahl vorwärts. Auf einem Feld darf nur eine Figur stehen. Ist das gewürfelte Feld schon besetzt, muss man im Windschatten (ein Feld dahinter) bleiben. Landet man auf einem der Aktionsfelder, muss man die dort beschriebenen Anweisungen befolgen. Die Goldmedaille gewinnt, wer als erster exakt auf dem Zielfeld zu stehen kommt. Viel Spaß und denkt daran – dabei sein ist alles!

START

ZIEL

Dopingkontrolle:

Würfle noch einmal. Bei einer 4–6 ist deine Probe negativ und du darfst noch mal würfeln. Bei einer 1–3 ist deine Probe positiv. Du musst zurück zum Start.

Rückenwind: Dein Rad fährt wie von selbst. Ziehe 2 Felder vor.

Luft raus:

Ups, du hast einen Platten und musst einmal aussetzen.

Sabine Spitz Profi-Tipp:

Du hast einen guten Tipp von Sabine bekommen und nimmst die Kurven jetzt viel schneller. Gehe 4 Felder vor.



Pfütze: Voll in die Pfützel! Du wirst langsamer. Rücke beim nächsten Zug nur 1 Feld vor.

Motivationschub: Der olympische Geist gibt dir Kraft. Du darfst noch einmal würfeln.

Hitzeschock: Die brasilianische Sonne macht dir zu schaffen. Gehe zurück zur Pfütze und kühle dich ab.

Neue Power: Volle Fahrt, offener Mund – und schon ist es passiert: Du hast eine Fliege verschluckt. Die ungewollte Proteinversorgung gibt dir neuen Schub. Gehe 3 Felder vor.

Dicke Waden: Langsam verlassen dich deine Kräfte. Rücke beim nächsten Zug nur 1 Feld vor.

Anstieg: Es geht steil nach oben. Jetzt bloß nicht verschalten. Würfle eine 1–3 um 1 Feld vorzurücken – bei einer 4–6 musst du 1 Feld zurück.

Abkürzung: Du bist richtig mutig! Nimm die rasante und kürzere Downhill-Strecke.

Fankurve: Die brasilianischen Rhythmen der Fans beflügeln dich. Rücke 4 Felder vor.

Sturz: Aua, du riskierst zu viel und stürzt. Setze 2 Runden aus.

Ast-Alarm: Bei deiner waghalsigen Fahrt bricht ein Ast ab und blockiert den Weg. Der Spieler, der hinter dir steht, muss eine Runde aussetzen.

