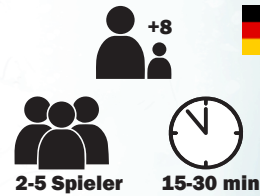
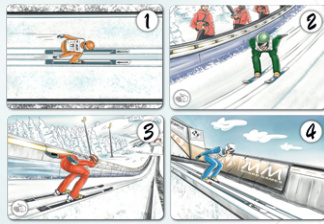


JUMP

Spielautor: Marek Klus
 Spielmechanik: Marek Klus, Renata Buryová
 Illustration: Michal Binar



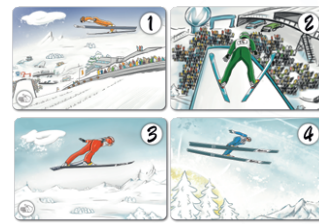
Spielmaterial



Anlauf 1 - 4 Punkte



Absprung 1 - 4 Punkte



Flug 1 - 4 Punkte



Landung 1 - 4 Punkte



Stil 1-4 Punkte

80 Sprungphasen-karten



8 Trainer-Karten



8 Wind-Karten



8 Gesundheit-Karten



2 Sprungschanze-Karten



2 Sprunglänge-Karten



1 Spielwürfel



25 Punkte-Spielmarken

Einführung in das Spiel

Im Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Skispringern, um ihre besten Sprünge zu vollführen. In jeder der fünf Sprungphasen in Form von Karten versuchen alle Springer, so viele Punkte wie möglich zu bekommen und so die Länge ihres Sprungs zu maximieren. Bei jedem Sprung kann ein Trainer helfen, aber es gibt auch Fallstricke in Form von Verletzungen oder Windzufällen. Es wird auf einer großen sowie Mammut-Sprungschanze gesprungen.

Spielvorbereitung

Nehmen Sie vor dem ersten Spiel vorsichtig alle Punkte-Spielmarken aus dem Rahmen heraus.

Wählen Sie zwei Sprungschanze-Karten und zwei Sprunglänge-Karten K-120 und K-200 aus dem Kartenstapel. Lösen Sie vor jedem Sprung die Größe der Sprungschanze aus, auf der Sie springen werden, indem ein beliebiger Spieler würfelt. Werden die Zahlen 1-3 gewürfelt, verwenden Sie die Karte K-120 für den nächsten Sprung. Werden die Zahlen 4-6 gewürfelt, verwenden Sie K-200. Platzieren Sie die ausgewählten Karten so, dass sie für alle Spieler gut sichtbar sind. Die restlichen zwei Karten legen Sie in die Schachtel zurück.

Mischen Sie die restlichen Karten im Stapel richtig und legen Sie den Stapel mit der Rückseite der Karten nach oben hin. (Bei einem Spiel mit zwei Spielern entfernen Sie alle Karten, die unten links mit dem Handfläche-Symbol gekennzeichnet sind, und legen sie in die Schachtel zurück).

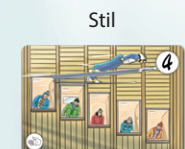
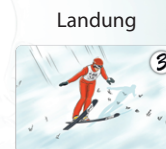
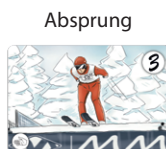
Nehmen Sie sechs Karten vom Stapel und legen Sie sie offen in zwei Reihen.

Ziel des Spiels

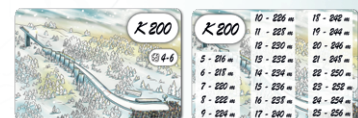
Jeder Spieler muss einen **Wettkampfsprung** sammeln, indem er fünf **Sprungphasen**-Karten in beliebigen Farbvarianten der Springeranzüge sammelt. Wenn Sie in einem Wettkampfsprung alle fünf Sprungphasen-Karten in gleicher Farbvariante des Springeranzugs sammeln, erhalten Sie automatisch die volle Punktzahl für Ihren Sprung, also 25 Punkte.

Sprungphase:

- Anlauf im Wert von 1 bis 4 Punkte
- Absprung im Wert von 1 bis 4 Punkte
- Flug im Wert von 1 bis 4 Punkte
- Landung im Wert von 1 bis 4 Punkte
- Stilkarte im Wert von 1 bis 4 Punkte



ein Beispiel für einen Wettkampfsprung

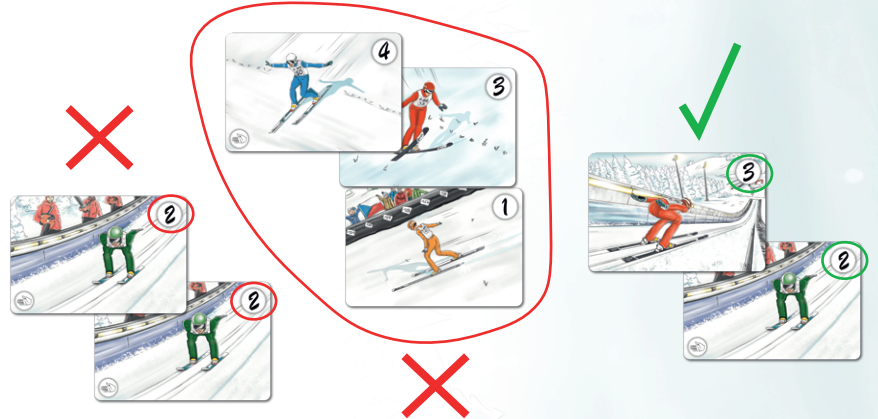


Spielverlauf

Jeder Spieler würfelt. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt zuerst.

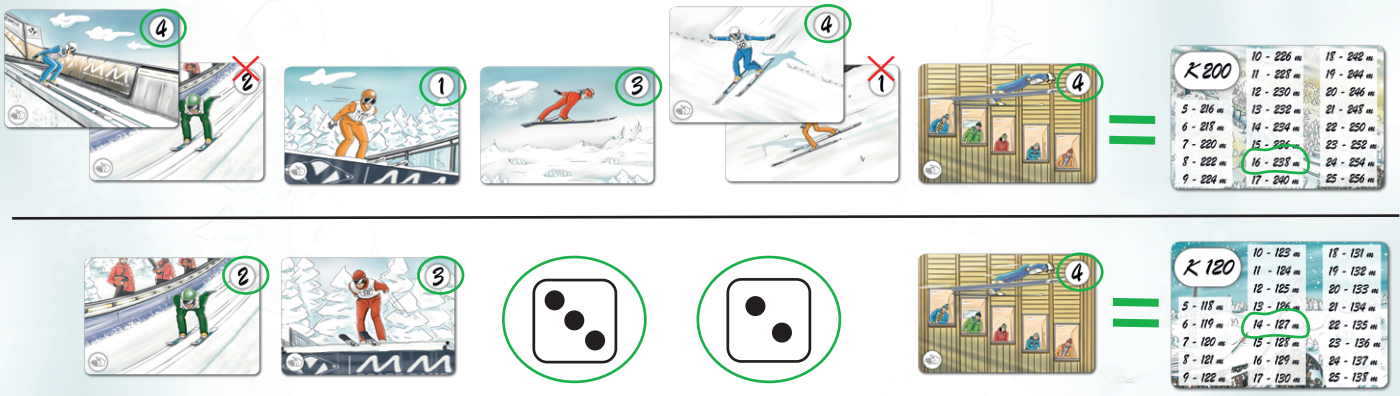
Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, muss von den sechs ausgelegten Karten zwingend eine Karte ziehen. Legen Sie diese Karte offen vor sich auf den Tisch und ersetzen Sie sie durch eine neue Karte aus dem Stapel. (Wenn der Stapel aufgebraucht ist, verwenden Sie die abgelegten Karten, um einen neuen Stapel zu erstellen). Damit ist Ihr Zug zu Ende.

Bei Ihrem Zug dürfen Sie die Sprungphase-Karte ziehen, die Sie noch nicht besitzen. Z.B. wenn Sie die Anlauf-Karte 2 haben, dürfen Sie diese Karte im aktuellen Wettkampfsprung nicht mehr nehmen. Eine Ausnahme kann nur einmal pro Sprungphase-Karte gemacht werden, wenn man eine Karte mit niedrigerem Wert besitzt. Legen Sie die gezogene Karte mit dem höheren Wert auf die Karte mit dem niedrigeren Wert, sodass ersichtlich ist, dass keine weitere Karte aus derselben Sprungphase gezogen werden kann. Sie können maximal zwei Karten für jede Sprungphase in einem Wettkampfsprung haben. Wenn Sie mit keiner der gezogenen Karten Ihren Zug machen können, legen Sie alle diese Karten auf den Ablagestapel hin und ziehen Sie sechs neue Karten aus dem Ziehstapel.



Auswertung des wettkampfsprungs

Sobald einer der Spieler alle Karten der Sprungphase gesammelt hat, beenden die anderen Spieler ihren Zug. Wenn einem der Spieler eine oder mehrere Sprungphase-Karten fehlen, ersetzen sie jede fehlende Karte durch einen Würfelwurf. Der Wert auf dem Würfel gibt den Wert der fehlenden Sprungphase-Karte an. Z.B. wenn Ihnen zwei Sprungphase-Karten fehlen, würfeln Sie zweimal. Nur die Werte 1-4 sind gültig. Wird die 5 oder 6 gewürfelt, würfelt der Spieler noch einmal. Jeder der Spieler berechnet die Summe der Werte auf allen fünf Karten der Sprungphase bzw. auf dem Würfel. (Wenn Sie beispielweise zwei Anlauf-Karten mit dem Wert von 2 und 4 haben, berechnen Sie nur die Karte mit dem höheren Wert.) Je nachdem, wie viele Punkte Sie erspielt haben, lesen Sie die Länge Ihres Sprungs auf der Sprungschanze-Karte ab.



Dann würfeln Sie. (Der Würfelwurf in dieser Phase des Spiels simuliert einen zufälligen Windfaktor). Addieren Sie das Ergebnis des Wurfs zur erhaltenen Länge Ihres Sprungs.



Legen Sie die Reihenfolge entsprechend der erreichten Sprunglänge jedes Spielers fest. Wenn 3 Spieler spielen, nimmt der Spieler mit dem weitesten Sprung eine Spielmarke mit 3 Punkten, der zweitplatzierte Spieler mit zwei Punkten und der letzte Spieler mit einem Punkt. Legen Sie die Karten Ihres Wettkampfsprungs nicht zurück auf den Ablagestapel. Sie können sie behalten. Damit wird ein Wettkampfsprung beendet.

Sobald alle Spieler Ihre Spielmarken erhalten, geht das Spiel mit einem zweiten Wettkampfsprung nach denselben Regeln wie beim ersten Sprung weiter. Lösen Sie die Größe der Sprungschanze aus. Mischen Sie den Kartenstapel nicht, tauschen Sie die ausgelegten Karten nicht aus und setzen Sie das Spiel fort. Der Spieler mit den wenigsten Punkten startet zuerst seinen nächsten Wettkampfsprung. Das Spiel endet, wenn alle Spieler vier Wettkampfsprünge absolviert haben. Der Gewinner des Spiels ist der Spieler mit der höchsten Summe der Werte auf seinen Spielmarken. Stehen die Spieler nach vier Wettkampfsprüngen unentschieden, machen sie einen Wettkampfsprung untereinander oder sie machen einen Würfelwurf und die höhere Zahl gewinnt.

Spezielle Karten

Trainer – ersetzt jede Sprungphase-Karte. Sein Punktwert beträgt immer 4 Punkte. Sie können einen Trainer nur für einen Wettkampfsprung nehmen.

Gesundheit – diese Karte steht für Verletzungen oder Behandlung. Erscheint unter den offen gelegten Karten die Karte Gesundheit, muss der Spieler, der am Zug ist, diese Karte nehmen und spielt eine Runde nicht. Wenn der Spieler, der am Zug ist, eine Gesundheit-Karte bereits besitzt, kann er sie als Behandlung verwenden. Er nimmt seine bestehende Gesundheit-Karte und legt sie zusammen mit der neuen Gesundheit-Karte auf den Ablagestapel. An der fehlenden Stelle fügt er eine neue Karte vom Ziehstapel hinzu und kann seinen Zug fortsetzen. Wenn der Spieler die Karte nicht in einem Wettkampfsprung nutzt, kann er sie im nächsten Wettkampfsprung nutzen.

Wind – diese Karte steht für Windzufall. Sie können sie auf zwei Arten nutzen:

1. Wenn Ihnen keine der sechs ausgelegten Karten passt, können Sie die Wind-Karte für deren Ersetzen nutzen. Legen Sie die Wind-Karte danach auf den Ablagestapel.
2. Sie können die Karte am Ende Ihres Wettkampfsprunges nutzen. Jede Wind-Karte erhöht die Sprunglänge um einen Meter. Legen Sie die Karten danach auf den Ablagestapel.