

Skispringen

Die nachfolgende Regelversion basiert auf der Version 1.0 von Peter Herwig von 1992.

0. Der Einstieg in dieses Spiel ist jederzeit möglich. Die Teilnehmerzahl ist unbegrenzt.

1. Für jede Spielblättchen-Ausgabe gibt der GM eine Schanze bekannt. Außerdem nennt er die minimale und maximale Sprungweite dieser Schanze.

2. Die Spieler geben für die betreffende Schanze je eine Trainings- und Wettkampfweite innerhalb der vorgegebenen Sprungweiten in 0,5 m Schritten an.

Überschreitet der angegebene Wert die maximale Sprungweite, wird er automatisch auf diese erniedrigt.

Unterschreitet der angegebene Wert die minimale Sprungweite, wird er automatisch auf diese erhöht.

Wird ein nicht durch 0,5 teilbarer Wert angegeben, wird dieser auf den nächsten teilbaren Wert abgerundet.

3. Der GM berechnet den Mittelwert aller Trainingsweiten. Dies ist dann der kritische Punkt der Schanze. Alle Wettkampfsprünge, die über diesen Punkt hinausgehen, enden mit einem Sturz.

Der

Spieler mit der größten gestandenen Weite gewinnt.

4. In einer Saison finden 10 Skisprungwettbewerbe statt. Die Spieler auf den ersten sieben Plätzen eines Wettbewerbs erhalten Punkte aufgrund folgender Tabelle:

1. 13 Punkte
2. 8 Punkte
3. 5 Punkte
4. 3 Punkte
5. 2 Punkte
6. 1 Punkt
7. 1 Punkt

Teilen sich mehrere Spieler einen Platz, so erhalten sie alle die diesem Platz entsprechenden Punkte.

Weltcupsieger ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl einer Saison.

c Spielblättchen, 1993