

SPIELANLEITUNG

1 Ihr braucht:

- Einen **freien Bereich ohne Möbel** oder zerbrechliche Gegenstände, damit es keine bösen Überraschungen gibt.
- Eine **Stoppuhr** und einen **Timer**, zum Beispiel im Handy.
- Eine **flache Unterlage**, am besten einen Tisch.

Bildet 2 Teams und denkt euch legendäre Teamnamen oder einen richtig coolen Schlachtruf aus.

2 Wer fängt an? Das Team, das zuerst einen Gegenstand bringt, der – Trommelwirbel! – rot ist!

3 Wählt eine Karte. Die Challenges sind **mit Flammen** und in **3 Farben** nach **Intensität** und **Platzbedarf** klassifiziert: **grün**, **gelb** und **rot**.

Die Karten können **einzelne Personen pro Team**, ein **Duo** **Paar** oder **alle gleichzeitig** auf die Probe stellen.

Intensität/ Platzbedarf:



Niedrig/gering



Mittel/mittel



Hoch/hoch

Startposition:

Die Figuren zeigen euch, wie ihr euch für den Start aufstellen sollt.



4

Nur ein Team kann aus jeder Challenge als Sieger hervorgehen. **Das Team, das zuerst 5 Siege einfährt**, sichert sich die Goldmedaille.

Alles oder nichts: Wenn ihr einverstanden seid, spielt eine letzte Runde mit der Challenge, die euch am meisten gefallen hat. **Der Gewinner dieser letzten Runde kann dem anderen Team die Medaille wegschnappen.**



Was passiert, wenn...? Bevor ihr euch an die Startlinie stellt, beachtet bitte Folgendes:

- ➡ **Wenn ein Team weniger Spieler:innen hat**, muss eine Person aus diesem Team die Challenge wiederholen.
- ➡ **Wenn ein Team weniger Spieler:innen hat und es sich um eine K.-o.-Challenge handelt**, bekommt das kleinere Team ein Extraleben.
- ➡ **Wenn nicht genug Platz für alle gleichzeitig ist**, spielt nacheinander und stoppt die Zeit für jedes Team.
- ➡ **Wenn ihr so richtig eins auf den Deckel bekommt**, fordert eine Revanche und nutzt euer Köpfchen, um in der „**Alles-oder-nichts**“-Runde doch noch zu gewinnen.

AUF DIE PLÄTZE, FERTIG... LOS!

hellofon!