

Schema für die Wettkampfliste

+ = gestürzt; Röm. Zahl = Reihenfolge im Wettkampf; S = Sieger; F = Führer

Nummer oder Namen der Spieler	Punktzahl			
	beim Eislauf	beim Bob	beim Slalom	Skisprung
1. Else	—	I: + F (= 2 Punkte, aber gestürzt)	IV: S (= 6 Punkte)	IV: +
2. Erwin	II: + (= 2 Punkte, aber gestürzt)	II: FS (= 9 Punkte)	—	—
3. Werner	I: S (= 5 Punkte)	II: (= 9 Punkte)	—	—
4. Ursel	—	I: + (= 2 Punkte, aber gestürzt)	III: + (= 2 Punkte, aber gestürzt)	I: 45 S
5. Emmi	—	I: + (= 2 Punkte, aber gestürzt)	II: (= 11 Punkte)	III: 9
6. Hubert	—	I: + (= 2 Punkte, aber gestürzt)	I: (= 11 Punkte)	II: 45

Hubert Mumelter

Im Wintersportparadies

*Ein spannendes und neuartiges
Wettkampf- und Gesellschaftsspiel
für Kinder und Erwachsene*

Zusammengestellt von
Walter Kahnert
und
Hubert Mumelter



OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Nr. 5513

Die farbige Zeichnung des Spielfeldes stammt von Hubert Mumelter.

Einige Figuren sind mit Erlaubnis des Rowohlt-Verlages der

»Skifibel« von Hubert Mumelter entlehnt.

sondern der Verunglückte zahlt 18 Spm. Besitzt er diese nicht mehr und will er nicht neue 25 Spm. kaufen, zahlt er nur den Rest seines Reisegeldes, muß aber abreisen, also ausscheiden.

100: Wie Spielregeln für Anfänger.

109: Spieler beteiligt sich am Slalomlauf. Sieger ist, wer mit der kleinsten Punktzahl auf dem Zielnummernfeld landet. Jeder Wurf während des Wettkampfes, jeder Stilfehler (115) wird als 1 Punkt gerechnet. Der Sieger erhält ein Viertel der bei der Preisverteilung in der Sportkasse befindlichen Spm. Die Verteilung erfolgt erst, wenn der letzte als Konkurrent in Frage kommende Spieler das Ziel passiert hat.

115: Spieler reißt ein Torfährchen um, was in der Wettkampfliste als 1 Punkt gewertet wird.

120: Wie Spielregeln für Anfänger.

134: Wie Spielregeln für Anfänger, er kann aber neue 25 Spm. kaufen, wenn er 9 Spm. nicht mehr besitzt.

141: Wie Spielregeln für Anfänger.

142: " " " "

147: " " " "

Hotelfeld (150) wie Spielregeln für Anfänger.

✱

Noch ein Hinweis für einen Kreis von vielen Personen: Die nicht am Spiel Teilnehmenden können Wetten auf die voraussichtlichen Sieger der einzelnen Wettkämpfe abschließen.

Und nun Skiheil!

W. K.

Nachdruck verboten!

Copyright 1934 by Otto Maier Verlag, Ravensburg.

Druck: Otto F. Stein, Ravensburg.

natürlich nicht im gemeinsamen Bob fahren, weil es ja dann nicht zu einem Wettkampf käme. Sind andererseits zum Beispiel insgesamt 6 Spieler am Spiel beteiligt und davon 5 auf den Nummernfeldern 51 bis 60 beisammen, so kann der auf 60 befindliche Spieler die übrigen 4 (zwischen 51 bis 59) einladen und zugleich die Verteilung bestimmen, das heißt, die eingeladenen Mitspieler nach seinem Ermessen so zusammenstellen, daß zum Beispiel ein Dreierbob und ein Zweierbob gefahren wird. Diejenigen Spieler, die der Einladung Folge leisten (sie müssen es nicht tun), rücken sofort bis 60 auf. Nur die Führer der Bobs würfeln. Der Einladende wird Führer seines (1.) Bobs. Die Führer der anderen Bobs werden diejenigen Spieler, die dem Nummernfeld 60 jeweils am nächsten standen. Der Führer des ersten Bobs hat den ersten Wurf usw. Die Führer in den Dreier- und Viererbobs können (nicht müssen) mit 3 Würfeln, die im Zweierbob mit 2 Würfeln, die Spieler im Einerbob dürfen dagegen nur mit einem Würfel spielen. Sieger ist diejenige Mannschaft, die mit der kleinsten Punktzahl auf dem Zielnummernfeld (78) anlangt. Jeder Wurf innerhalb des Wettkampfes gilt als 1 Punkt. Die siegreiche Mannschaft erhält als Preis ein *Drittel* der bei der Preisverteilung in der Sportkasse befindlichen Spm. Die Verteilung erfolgt erst, wenn der letzte als Konkurrent in Frage kommende Spieler das Zielfeld passiert hat. Die nicht durch die Anzahl der im Siegerbob Mitfahrenden teilbaren Spm. erhält der Führer.

67: Bob stürzt wegen zu großer Geschwindigkeit aus der Kurve. Die Mannschaft scheidet aus der Bobkonkurrenz aus und rückt bis 78 auf.

79: Wie Spielregeln für Anfänger.

93 und 94: wie Spielregeln für Anfänger. Jedoch wird die Rettungsmannschaft nicht mit dem *Rest* des Reisegeldes bezahlt,

Im Wintersportparadies

ist ein Spiel für Kinder *und* Erwachsene.

Es kann gespielt werden

1. nach den vereinfachten »Spielregeln für Anfänger« und mit *unbewerteten* Spielmarken
oder
2. nach den »Spielregeln für Fortgeschrittene« und mit *bewerteten* Spielmarken (Geld).

Der Reiz des Spieles liegt in den 4 Wettkampfbahnen, die es in einer Spielfläche vereinigt. Die Bemühung des Spielers geht darum, sich recht lange im »Wintersportparadies« aufzuhalten, um an allen Wettkämpfen (Eislauf, Bobfahrt, Slalom und Skisprung) teilzunehmen, Preise zu gewinnen und möglichst wenige Spielmarken einzubüßen, bzw. recht viele hinzuzugewinnen.

Der Spieler ist dabei keinesfalls nur vom Glück der Würfel abhängig; er hat vielmehr die Möglichkeit, die verschiedenen Situationen durch geschickte Berechnungen für sich auszunutzen. Besonders bei der Aufstellung der »Spielregeln für Fortgeschrittene« ist durch eine neuartige Wettkampfordnung versucht worden, den Zufällen des Würfelspiels entgegenzuarbeiten.

Der Spielverlauf

Wie im wirklichen Wintersportparadies beginnt der Tag im Hotel.

Hier versammeln sich daher zu Beginn des Spieles alle Mitspieler, deren Zahl 2 bis 6 betragen kann. Von hier aus geht es

Wenn keine bewerteten Spielmarken eingelegt sind, so bestimmen sich die Werte wie folgt: gold = 6, silber = 3, rot = 1.

zum Skiübungshang, zur Eisbahn, zu den Wettkämpfen auf der Bob- und Slalombahn und schließlich zum Skiwettspringen (Sprunglauf).

Am Abend ist wieder alles im Hotel, was von den Wettkämpfen, vom Ausflug mit der Drahtseilbahn zurückgekehrt ist oder auf den Hochtouren den Gefahren des Schneesturms oder den Lawinen entrinnen konnte.

Am nächsten Morgen beginnt ein neuer Tag im Wintersportparadies: ein neues Spiel!

Zur Beachtung

Man lese sich das Heft einmal flüchtig durch und bemühe sich *nicht*, die Spielregeln auswendig zu lernen. Man beginne vielmehr nach der Lektüre gleich mit dem Spiel und mache sich von Nummernfeld zu Nummernfeld an Hand der beigegebenen Erklärungen (S. 7 uff.) den Spielverlauf klar. Die Spielregeln prägen sich dann von selbst ein.

Spielregeln für Anfänger

1. Die Reihenfolge der Spieler wird ausgewürfelt.
2. Zu Beginn erhält jeder Spieler Spielmarken (Spm.) im Wert von 25 (2 zu 6, 3 zu 3, 4 zu 1) aus dem jedem Karton beigegebenen Vorrat. Das ist sein Reisegeld, mit dem er auszukommen hat. Wenn er nicht mehr zahlen kann, muß er »abreisen«, das heißt, er scheidet bis zum Beginn eines neuen Spieles aus.
3. Ein Spiel ist beendet,
 - a) wenn der Sprunglaufpreis verteilt ist
 - oder b) wenn alle bis auf einen einzigen Spieler »abgereist«, das heißt, ausgeschieden sind. (Dieser Spieler erhält kampflos den Restbestand der Sportkasse.)

20: Wie Spielregeln für Anfänger

27: „ „ „ „

35: „ „ „ „

43: „ „ „ „ , rückt dann auf 51 vor; ist also vom Eiswettlauf (44—51) ausgeschlossen.

44: Spieler nimmt an einem Eiswettlauf teil. Sieger ist, wer mit der kleinsten Punktzahl (nicht Augenzahl) über die Bahn (44—51) gelangt. *Jeder Wurf während dieses Wettkampfes und jeder »Stilfehler« wird als 1 Punkt gezählt.* Wenn also ein Spieler mit 4 Würfeln von 44 auf 51 gelangte, dabei aber u. a. auf 45 (Zusammenstoß) zu stehen kam, bekommt er als Wertung die Punktzahl 5 (4 Würfe plus 1 Stilfehler). Der Sieger erhält den vierten Teil der in der Sportkasse befindlichen Spm. Bruchteile werden stets auf ganze Spm. nach oben abgerundet. Alle Preise bei den Wettkämpfen werden erst verteilt, wenn der letzte in Frage kommende Konkurrent das Ziel passiert hat. Der Preis wird aus dem Spm.-Bestand errechnet, den die Sportkasse in *diesem* Augenblick hat.

45: Spieler stößt mit einem anderen Eisläufer zusammen, was in der »Wettkampfliste« als 1 Punkt gewertet wird.

50: Wie Spielregeln für Anfänger.

60: Spieler nimmt an einem Bobrennen teil. Er *kann* (nicht muß) alle oder beliebig viele der auf den Nummernfeldern 51 bis 59 befindlichen Mitspieler (nur diese) einladen, in gemeinsamen Bobs zu fahren. Es dürfen aber nicht mehr als 4 Spieler in einem Bob (Viererbob) fahren; ferner muß die Anzahl der *eingeladenen* Spieler mindestens um 2 kleiner sein als die Anzahl aller am Spiel teilnehmenden Spieler. Sind zum Beispiel überhaupt nur 2 Spieler vorhanden, so können diese

gewertet. Bei der *gleichen* Punktzahl unter einzelnen Wettbewerbern ist derjenige Sieger, der *zuerst* auf dem Zielnummernfeld anlangte. Daher muß auch jeder Teilnehmer an einem Wettkampf seine Beteiligung an diesem Kampf aufgeben, wenn er die Punktzahl des besten *vorangegangenen* Kämpfers erreicht. Der Spieler, der bei einer Konkurrenz aufgibt, rückt, wenn er wieder an der Reihe ist, ohne Wurf auf das Zielnummernfeld vor. Die Punktwertungen für jeden Wettkämpfer werden in einer besonderen »Wettkampfliste« eingetragen. Ein Schema für eine solche Liste befindet sich am Schluß dieses Heftes. Sie muß von einem Spieler genau geführt werden. Dieser Spieler soll zugleich eine Art »Sportdirektor« des Wintersportplatzes sein, das heißt, er hat darauf zu achten, daß das Spieltempo flott ist und alle Spielregeln befolgt werden.

12. Wie Spielregeln für Anfänger, jedoch werden bei *sämtlichen* Wettkämpfen jeweils 3 Würfe auf einmal getan.

13. Wie Spielregeln für Anfänger.

14. Jeder Spieler kann einen Wettkampf sogleich aufgeben, wenn er das Startnummernfeld (erst dann) erreicht hat. Er rückt, wenn er wieder an der Reihe ist, auf das Zielnummernfeld vor.

Die Bedeutung der blauen und roten Nummern
(Wie Spielregeln für Anfänger)

Im einzelnen ist folgendes zu beachten:

Hotelfeld (150): Wie Spielregeln für Anfänger.

5: Wie Spielregeln für Anfänger.

16: " " " "

19: " " " "

oder c) wenn mehr als die Hälfte der Spieler ins Hotelfeld, von dem aus das Spiel begonnen hat, wieder zurückgekehrt ist. (In diesem Fall müssen alle noch im Spielfeld befindlichen Spieler *sofort* das Spiel abbrechen, ganz gleich, ob sie sich gerade auf einer Wettkampfbahn befinden oder nicht.)

4. Der Sieger des Tages ist derjenige, der bei Beendigung eines Spieles den höchsten Wert an Spielmarken besitzt.

5. Bei diesem Spieler beginnt das neue Spiel. Jeder liefert die vom vorhergehenden Spiel übrig behaltenen Spm. ab und bekommt neue im gleichen Wert wie zu Anfang.

6. Das gilt auch für die im vorhergehenden Spiel Ausgeschiedenen, die jetzt wieder mitspielen dürfen.

7. Mit den Würfeln wird die Schnelligkeit der Spieler festgestellt. Jeder darf sich um so viele Nummernfelder vorwärtsbewegen, als er Augen würfelt. Im allgemeinen wird mit 1 Würfel gespielt, auch für die Eis-, Bob- und Slalombahn kommt stets nur ein Würfel in Frage, nur auf der Sprunglaufbahn wird mit 3 Würfeln gespielt.

8. Die Person des Spielers wird im Spielfeld durch eine kleine Figur vertreten.

9. Jede Zahlung erfolgt *an* oder *durch* die »Sportkasse«, die ein älterer Spieler und möglichst guter Rechner verwaltet.

10. Die Auszahlung der Wettkampfpreise erfolgt (mit Ausnahme des Sprunglaufpreises) stets sofort, das heißt, sobald der Erste das Ziel des betreffenden Wettkampfes erreicht hat.

11. Jeder Wettkämpfer hat in jedem Wettkampf dann den Kampf aufzugeben, wenn der Sieger des betreffenden Kampfes ermittelt ist. Er rückt dann aus der Kampfbahn auf das Zielnummernfeld vor. Befindet sich ein Spieler noch auf den Num-

mernfeldern 1 bis 50 bzw. 51 bis 77, während die Eisbahn- bzw. Bobkonkurrenz bereits ausgetragen sind, so rückt er sofort auf 51 bzw. 78 vor. Ebenso rücken die Spieler zwischen 95 und 126, nachdem der Sieger im Slalom feststeht, auf 127.

12. Jeder Spieler darf sich nur durch 1 Wurf vorwärts bewegen. Nur beim Skispringen macht er gleich 3 Würfe hintereinander.

Auch das nach den Regeln erlaubte Vorrücken ohne Wurf gilt als 1 Wurf. Der Spieler darf zum Beispiel nach Beendigung einzelner Wettkämpfe nicht etwa von 63 auf 78 vorrücken *und* dann noch seinen Wurf machen.

13. Jeder Wurf geht streng der Reihe nach. Die Spieler dürfen nach Beendigung eines Wettkampfes nur dann zum Zielnummernfeld vorrücken, wenn sie an der Reihe sind.

Die Bedeutung der blauen und roten Nummern

Die blauen Nummern haben in erster Linie die Bedeutung, daß sie von den Spielern unbedingt besetzt werden müssen, und zwar mit einem genau aufgehenden Wurf. Zum Beispiel muß ein Spieler, der auf Nummer 59 steht, so lange dort warten, bis er einen Wurf »1« hat; erst dann darf er auf die blaue Nummer 60 vorrücken.

Auf den blauen und roten Nummern können mehrere Spieler auf einmal stehen, auf allen anderen Nummern immer nur einer. Gerät ein Spieler auf ein bereits besetztes Feld, so muß er seine Schnelligkeit hemmen und auf dem vorhergehenden Feld halten; ist auch dies besetzt, muß er noch weiter zurück, bis er Platz findet.

Spielregeln für Fortgeschrittene

1. Wie Spielregeln für Anfänger.
2. Zu Beginn des Spieles kauft jeder Spieler nach einem festzulegenden Schlüssel (etwa 1 Spm. = 1 Pfennig) 25 Spm. aus der Spielmarkenkasse. Er legt diese Spm. in seine Reisekasse, die offen auf dem Tisch liegen muß. Zum Schluß eines jeden Spieles werden alle im Umlauf befindlichen Spielmarken von der Spielmarkenkasse eingelöst. Sobald ein Spieler seine Reisekasse erschöpft hat, d. h., sobald er zahlungsunfähig ist, muß er abermals 25 Spm. (weniger ist nicht zulässig) kaufen oder abreisen, d. h., bis zum Beginn eines neuen Spieles ausscheiden.
3. Wie Spielregeln für Anfänger.
4. " " " "
5. Bei diesem Spieler beginnt das neue Spiel. Nach der Spm.-Abrechnung kauft jeder wieder 25 Spm. für seine Reisekasse.
6. Wie Spielregeln für Anfänger.
7. " " " " , jedoch gelten für den Bobkampf besondere Regeln.
8. " " " "
9. " " " "
10. Die Auszahlung der Wettkampfpreise erfolgt erst dann, wenn der letzte für den betreffenden Wettbewerb noch in Frage kommende Konkurrent auf dem Zielnummernfeld der betreffenden Kampfbahn angelangt ist oder vorher aufgeben muß oder freiwillig aufgibt.
11. Sieger in den Wettkämpfen ist nicht wie nach den »Regeln für Anfänger« derjenige, der zuerst auf dem Zielnummernfeld anlangt, sondern derjenige, der es mit der geringsten Anzahl von Punkten (nicht zu verwechseln mit »Augen«) erreicht. Jeder Wurf, jeder Stülfehler während eines Wettkampfes wird als 1 Punkt

17 Augen = gestandener Sprung von 51 Metern

18 „ = gestürzter „ „ 54 „

Wenn also ein Spieler die Zahlen 5, 13 und 18 Augen gewürfelt hat, so entspricht das Sprungweiten von 15, 39 und 54 Metern. Gezählt wird aber nur der beste gestandene Sprung: 39 Meter. Er kann also von Mitspielern geschlagen werden, die bei einem Wurf 15 oder 17 Augen erzielen. Der Sieger erhält die restlichen, bei der Preisverteilung noch in der Sportkasse befindlichen Spm., muß aber ein Viertel davon abgeben, wenn bereits ein Spieler ins Hotelfeld zurückgekehrt ist. Sind bereits mehrere dort, so erhält nur der zuerst angekommene den Preisanteil (vgl. Hotelfeld 150). *Der Preis darf aber nicht eher verteilt werden, bis alle noch in Frage kommenden Wettkämpfer gesprungen sind.* Bei gleichen Resultaten erhält derjenige Spieler den Preis, der zuerst über die Sprungschanze ging.

142: Spieler stellt sich nach dem Sprung *sofort* hier auf und setzt beim nächsten Wurf seinen Weg ins Hotel fort.

147: Spieler läuft Skijöring, zahlt 3 Spm. für die Mietung des Pferdes und gelangt, wenn er wieder an der Reihe ist, ohne weiteren Wurf direkt ins Hotelfeld.

Hotelfeld (150): Der zuerst angekommene Spieler erhält als »Quartiermacher« ein Viertel des Sprunglaufpreises. Die Auszahlung erfolgt erst bei der Verteilung dieses Preises. Wird der Sprunglaufpreis nicht gewonnen, weil keiner der Spieler einen gestandenen Sprung erzielte, dann fällt er zu gleichen Teilen an die bereits im Hotelfeld befindlichen Spieler, bzw. wenn noch niemand dort ist, restlos an den zuerst ankommenden Spieler.

Im einzelnen ist folgendes zu beachten:

Hotelfeld (150): Ist der Ausgangspunkt aller Spieler. Vor dem ersten Wurf zahlt jeder Spieler 6 Spm. Pension. Das Hotelfeld muß am Schluß der Spielbahn mit einem genau aufgehenden Wurf erreicht werden.

5: Spieler nimmt an einem Skikurs teil, zahlt 3 Spm.

16: Spieler kehrt auf 5 zurück, um an einem (bzw. *nochmals* an einem) Skikurs teilzunehmen. Er zahlt 3 Spm.

19: Spieler kommt durch einen gelungenen Stemm-, Christiania oder Telemarkbogen gleich auf 21.

20: Spieler stürzt, wird einmal beim Wurf übergangen.

27: Spieler verliert einen Ski, muß von 21 an wieder aufsteigen.

35: Spieler stürzt, steigt von 27 wieder auf.

43: Spieler nimmt als Zuschauer an einem Eishockeywettkampf teil, zahlt 3 Spm., wird einmal beim Wurf übergangen.

44: Spieler nimmt an einem Eiwettlauf teil. Sieger ist, wer zuerst im Ziel (51) anlangt. Er erhält als Preis sofort den vierten Teil der in der Sportkasse befindlichen Spm. Bruchteile werden stets auf ganze Spm. nach oben abgerundet.

45: Spieler stößt mit einem anderen Eisläufer zusammen, wird einmal im Wurf übergangen.

50: Spieler stürzt, muß den Wettkampf aufgeben und rückt, wenn er wieder an der Reihe ist, auf 51 vor.

60: Spieler nimmt an einem Bobrennen teil; Sieger ist, wer zuerst im Ziel (78) landet. Er erhält als Preis sofort ein Viertel der in der Sportkasse vorhandenen Spm.

67: Spieler stürzt wegen zu großer Geschwindigkeit seines Bobs aus der Kurve. Er scheidet aus dem Bobwettkampf aus und rückt, sobald er wieder an der Reihe ist, bis 78 vor.

79: Spieler benutzt die Drahtseilbahn zum »Weißhorn«, zahlt 6 Spm. und rückt bis 99 vor.

Spieler, die nicht auf 79 gelangen, nehmen für ihren »Weißhorn«-Aufstieg wegen der lawinengefährlichen Hänge ratsamerweise einen Bergführer. Man umgeht mit ihm die Nummernfelder 90—95, zieht also von 89 gleich über 96 weiter (vgl. 93 und 94). Der Führer kostet 9 Spm. Die Spieler sind aber nicht gezwungen, einen Bergführer zu nehmen.

93: Spieler wird von einer Lawine erfaßt und verschüttet (vgl. 79, Führer!). Er darf — außer der Reihe — sofort noch einmal würfeln, und zwar mit 3 Würfeln. Gelingt es ihm, 13 Augen zu werfen, so kann er sich selbst aus der Lawine befreien und seinen Weg fortsetzen. Gelingt ihm der rettende Wurf nicht, so wird er zwar trotzdem aus der Lawine befreit, jedoch durch eine Rettungsmannschaft, die er bezahlen muß; der ganze Rest seines Reisegeldes geht in die Sportkasse! Er muß »abreisen« und scheidet aus.

94: wie 93.

100: Spieler, der mit der Drahtseilbahn gefahren ist (nur dieser!), schaut sich die Aussicht an, wird einmal im Wurf übergangen.

109: Spieler beteiligt sich am Slalomlauf (ein Skiabfahrtsrennen, bei dem es gilt, mit größter Geschwindigkeit durch viele enge »Tore« zu fahren, die durch Fähnchen markiert werden; die Fähnchen dürfen nicht umgerissen werden). Sieger ist, wer zuerst im Ziel (127) anlangt. Er erhält als Preis sofort ein Viertel der in der Sportkasse vorhandenen Spm.

115: Spieler reißt ein Torfahnchen um, wird einmal beim Wurf übergangen.

120: Spieler bricht eine Skispitze und scheidet daher aus dem Slalomrennen aus. Er rückt, wenn er wieder an der Reihe ist, auf 127 vor.

134: Spieler hat beim Aufstieg zur Sprungschanze ein Wegzeichen übersehen, verirrt sich, gerät in Nebel und Schneesturm. Es gelingt ihm aber, eine kleine bewirtschaftete Alpenhütte zu erreichen, wo er für 9 Spm. einen Führer mietet, der ihn zur Sprungschanze leitet. Besitzt er keine 9 Spm., zahlt er den Rest seines Reisegeldes und muß »abreisen«. Er scheidet aus. Spieler rückt, nachdem er einmal beim Wurf übergangen wurde und gezahlt hat, ohne Wurf wieder in die Nummerbahn ein, und zwar direkt auf 141.

141: Spieler nimmt am Sprunglauf teil. Jeder Spieler darf dreimal springen, das heißt, er hat hintereinander 3 Würfe mit 3 Würfeln. Nur der *beste gestandene* Sprung wird gewertet und zwar nach folgendem Schema: Jeder ungerade Wurf gilt als gestandener, jeder gerade Wurf als gestürzter Sprung. Das Dreifache der gewürfelten Augen gibt die Sprungweiten an:

3 Augen = gestandener Sprung von 9 Metern

4	= gestürzter	»	»	12	»
5	= gestandener	»	»	15	»
6	= gestürzter	»	»	18	»
7	= gestandener	»	»	21	»
8	= gestürzter	»	»	24	»
9	= gestandener	»	»	27	»
10	= gestürzter	»	»	30	»
11	= gestandener	»	»	33	»
12	= gestürzter	»	»	36	»
13	= gestandener	»	»	39	»
14	= gestürzter	»	»	42	»
15	= gestandener	»	»	45	»
16	= gestürzter	»	»	48	»