

# START / ZIEL

Der Wettkampf läuft so ab, dass jeder Spieler nach dem Startkommando die Bahn 6x oder öfter umrundet. Dabei gilt es die Hindernisse zu überwinden. Sie sind dann korrekt genommen, wenn der Stiftstrich vor der ersten Hindernislinie abgesetzt und erst zwischen zweiter und dritter Linie zum Weiterlaufen ansetzt. Aufpassen nicht in die Hindernisse geraten: Das ist geschehen, wenn die Laufstriche zwischen erster und zweiter Hindernislinie enden und vor der zweiten oder nach der dritten Linie erst wieder fortgeführt werden.

Solche Fehler werden geahndet indem die gemessene Laufzeit um jeweils zwei Sekunden verlängert wird.

Die am Hindernislauf beteiligten Wettkämpfer nutzen die gleiche Laufbahn und benutzen unterschiedliche Farbstifte, am besten Holzmalstifte.

Möge der / die Beste gewinnen. Viel Freude beim Spielen!

**Spielmobil**