**Spielanleitung Takeshi**

Es gibt eine Werfer- und eine Läufermannschaft. Die Läufermannschaft muss versuchen den Parcours zu durchqueren, ohne von der Werfermannschaft abgetroffen zu werden. Wer abgeworfen wird, beendet sofort den Parcours und stellt sich erneut an.

Gespielt wird auf Zeit in mehreren Durchgängen (3-5 Minuten pro Durchgang reichen aus, da das Spiel sehr anstrengende ist!). Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

Einen Punkt bekommt derjenige, der den Parcours ohne Treffer durchquert hat und hinten an der Wand anschlägt (sonst wird gerne „abgekürzt“). Zur Zählung wird ein (!) Bierdeckel aus einem Kasten (Eimer) Kasten genommen und in den „Zählkasten (“Zähleimer“) gelegt.

Der nächste Läufer darf starten, wenn der Vorgänger auf dem ersten Hindernis ist.

Alle Hindernisse (außer Verstecke) müssen überwunden werden (nicht hinterher laufen).

Auf Hindernissen (oder hinter Verstecken) darf gewartet werden, jedoch dürfen nie mehr als 2 (3) Schüler auf einem Hindernis sein. Es muss derjenige, der am längsten dort ist, weiter laufen. Tut er dies nicht, ist er ausgeschieden.

Geworfen werden darf nur hinter den Bänke, die Bälle müssen wiedergeholt bzw. zurückgerollt werden ohne die Läufer zu behindern.

