

Regeln

DIE MANNSCHAFTEN



TRIPLETTE
3 gegen 3 Spieler
Jeder hat 2 Kugeln



DOUBLETTE
2 gegen 2 Spieler
Jeder hat 3 Kugeln



TÉTE-À-TÉTE
1 gegen 1 Spieler
Jeder hat 3 Kugeln



Zum besseren Verständnis spielen die Mannschaften **Rot** und **Blau** hier mit **roten** bzw. **blauen** Kugeln

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Durchgang wird gelost, welche Mannschaft die Zielkugel (das „Schweinchen“) zuerst werfen darf. Mannschaft Blau gewinnt in unserem Beispiel das Los und darf beginnen.

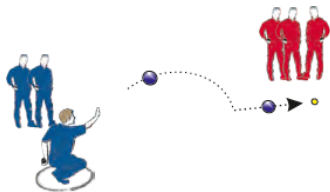
SPIELBEGINN

Ein Spieler von Blau zeichnet einen Kreis auf den Boden (\varnothing 35 bis 50 cm), aus dem zuerst die Zielkugel auf eine Entfernung von 6 bis 10 m geworfen wird. Bei jedem Wurf müssen beide Füße innerhalb des Kreises den Boden berühren.



DIE ERSTE KUGEL

Mannschaft **Blau** wirft nun eine Kugel, so nah ans Ziel wie möglich.



Dann ist ein Spieler der Mannschaft **Rot** am Zug und versucht, es besser zu machen. Das kann auf zwei Arten geschehen, entweder durch:

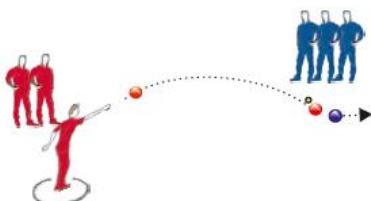
○ LEGEN

Er versucht seine Kugel näher an die Zielkugel zu legen als sein Gegner – Oder durch:



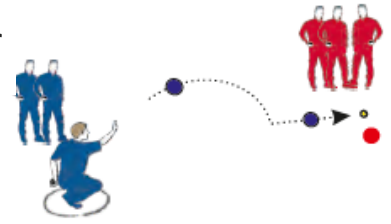
○ SCHIESSEN

Mit einem gezielten Wurf entfernt er die gegnerische Kugel.



WENN ES GELINGT

Ist wieder ein Spieler von **Blau** dran



WENN ES NICHT GELINGT

Müssen die Spieler von **Rot** so lange spielen, bis sie eine Kugel besser platzieren oder keine Kugeln mehr haben.



Wenn eine Mannschaft keine Kugeln mehr hat, dann spielt die Andere auch noch alle verbliebenen Kugeln.

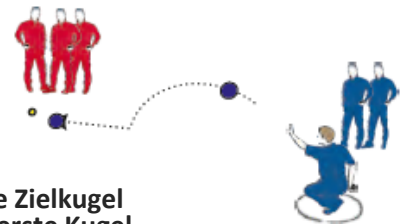
DIE PUNKTE



Jede Kugel einer Mannschaft, die dem Ziel näher liegt als die Beste des Gegners, zählt einen Punkt. In einem Durchgang werden also mindestens 1 und maximal 6 Punkte für die bessere Mannschaft vergeben. In unserem Beispiel erhält **Blau** 3 Punkte.

DER WEITERE SPIELVERLAUF

Die Mannschaft, die den Durchgang gewonnen hat, setzt das Spiel fort: Sie zeichnet den neuen Abwurfkreis dort, wo zuletzt die Zielkugel lag, wirft die Zielkugel und danach auch die erste Kugel.



DAS ENDE EINES SPIELES

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13

Die Mannschaft, die nach mehreren Aufnahmen als erste 13 Punkte erreicht hat, hat gewonnen.

Höchst simpel also – und was soll daran so faszinierend sein?

Tatsächlich lässt das einfache Prinzip der Taktik dem Spielverlauf weiten Raum. Beinahe jede Aufnahme hält überraschende Wendungen bereit.

Ein taktischer Fehler ist meist gravierender als eine schlecht gespielte Kugel.

Bei jeder zu spielenden Kugel bieten sich zahlreiche Möglichkeiten:

- Die gegnerische Kugel wegschießen
- Den Weg zum Ziel verbauen
- Mit der Kugel die Lage des Ziels verändern etc.