

+++NEU+++

Pack dir die Box!

Unsere Spiele zum Ausleihen 😊

Spiele

Anleitungen

Regeln

Mega XXL Wackelturm

Turmaufbau

3 Bausteine nebeneinander legen. Die nächsten 3 Bausteine rechtwinklig obendrauf legen. Auf diese Weise den Turm Etage für Etage aufbauen.

Spielbeginn

Der erste Spieler zieht vorsichtig einen Baustein aus dem Sockel oder der Mitte des Turmes und legt ihn -rechtwinklig zur Lage darunter - auf die Turmspitze. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler, indem sie jeweils einen Stein entnehmen und ihn oben auf legen Die oberste Reihe muss aus mindestens 2 Steinen bestehen, bevor eine neue Reihen angefangen wird. Wichtig: Es darf beim Spielen nur eine Hand benutzt werden.3. Spielende: Gewinner ist, wer als letzter Spieler einen Baustein auf die Turmspitze legt, ohne den Turm zum Einsturz zu bringen. Wenn der Turm einstürzt, hat der vorherige Mitspieler gewonnen.

XXL GET KNOTTED

XXL GARDEN GET KNOTTED ist dem Spiel Twister sehr ähnlich.

Bereiten Sie die Spielmatte vor, indem Sie diese straff auf den Boden legen und darauf achten, dass keine Wellen entstehen, die die Spielbeweglichkeit beeinträchtigen könnten. Bei diesem Spiel gibt es keine Drehscheibe, allerdings 2 aufblasbare Bälle. Diese Zeigen dann an welches Körperteil auf welches Symbol platziert werden muss.

Maxi Bamboleo XXL

Spielidee

Die Spieler nehmen Holzteile von einer Spielplatte, die auf einer Korkkugel ausbalanciert ist. Dabei darf die Platte nicht von ihrem Sockel abrutschen. Wer am Ende die meisten Teile gesammelt hat ist der Sieger.

Spielvorbereitung

Gemeinsam stellen die Spieler die Holzteile auf die Spielplatte. Es dürfen nach Belieben auch zwei Teile aufeinander gestellt werden. Das Zentrum der Platte sollte frei bleiben, da die Teile in der Mitte später zu leicht weggenommen werden können. Der Sockel wird auf die Tischmitte gestellt. In die Mulde des Sockels wird eine Korkkugel eingesetzt. Nun wird die Spielplatte von einem Spieler auf der Kugel ausbalanciert.

Spielverlauf

Es wird Reihum gespielt. Der beginnende Spieler nimmt ein beliebiges Teil von der Spielplatte, ohne dabei die Spielplatte zu berühren. Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, einen Versuch.

Misslungener Versuch

Droht die Platte zu kippen, darf der Spieler das Holzteil wieder zurück stellen. Er muss dann ein Holzteil abgeben, jedoch nur, wenn er bereits Holzteile gesammelt hat. Das abgegebene Holzteil wird einfach neben den Sockel gestellt. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Fallen Holzteile von der Platte oder kippt die ganze Platte, ist die Spielrunde zu Ende.

Passen

Traut sich ein Spieler nicht, ein Teil wegzunehmen, kann er passen. Er muss jedoch dem nächsten Spieler, dem es gelingt, ein Holzteil von der Platte zu nehmen, eines seiner Teile schenken. Haben mehrere Spieler gepasst, so muss jeder dieser Spieler ein Teil an den Erfolgreichen abgeben. Passen alle Spieler direkt aufeinander folgend, ist die Spielrunde zu Ende.

Ende einer Spielrunde

Eine Spielrunde ist zu Ende, wenn:

- die Spielplatte abgestürzt ist oder Holzteile heruntergerutscht sind
- alle Spieler direkt aufeinander folgend gepasst haben
- die Holzplatte leer geräumt ist

Es kommt dann zur Wertung.

Wertung

Die Spieler stellen die gesammelten Holzteile vor sich ab. Für jedes gesammelte Holzteil gibt es einen Punkt. Wer die Holzplatte zum Herunterfallen gebracht hat muss vor der Wertung 4 Holzteile abgeben. Hat ein Spieler in der laufenden Spielrunde weniger als 4 Holzteile gesammelt, bekommt er in dieser Spielrunde dementsprechend Minuspunkte. Die Ergebnisse werden für jede Spielrunde notiert.

Sieger und Gesamtwertung

Nach der ersten Wertung beginnt eine neue Spielrunde. Das Spiel beendet als Sieger, wer als Erster 20 Punkte hat. Haben mehrere Spieler über 20 Punkte, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Cornhole Spielset

CORNHOLE SPIELFELD

- Cornhole Boards: Die Boards werden in einem Abstand der Vorderseiten von 8 Metern gegenüberliegend aufgestellt.
- Cornhole Wurfzone (Pitchers Box): Die vorgeschriebenen Wurfzonen haben eine Größe von 1,2 x 0,6 m und befinden sich an den Enden der Bahnen (engl. Lane) auf beiden Seiten jedes Boards. Insgesamt gibt es also 4 Wurfzonen.
- Cornhole Foul Line: Die vordere Kante des Boards dient als Foul Line.

CORNHOLE PUNKTEZÄHLUNG

- Traditionell wird das Spiel bis zu einem Stand von 21 Punkten gespielt. Der erste Spieler / das erste Team, das 21 Punkte (oder mehr) erreicht, hat gewonnen.
- Woody: So wird ein Cornhole Bag genannt, der auf das Board geworfen wurde und bis zum Ende der Runde (engl. Frame) darauf liegen bleibt. Jeder Woody zählt 1 Punkt.
- Cornhole: So wird jeder Bag genannt, der durch das Loch (engl. Hole) geworfen wurde oder im weiteren Verlauf desselben Frames hineinfällt. Ein Cornhole zählt 3 Punkte.
- Aufhebungsmethode (Cancellation Scoring): Bei Cornhole werden die Punkte mittels der Aufhebungsmethode gezählt, d.h. die Punktzahl des einen Spielers hebt die des Gegners auf. So kann in jeder Runde nur einer der beiden Spieler/Teams Punkte gewinnen.
- Beispiel: Rot wirft 1 Woody und 2 Cornholes. Blau wirft 2 Woodies und 0 Cornholes. 7 Punkte – 2 Punkte = Rot erhält 5 Punkte für diese Runde.
- Foul Bag: So wird ein Bag genannt der weder ein Woody noch ein Cornhole ist. Alle Bags die vor Erreichen des Boards den Boden berühren oder bei dessen Wurf die Foul Line übertreten wurde, gelten ebenfalls als Foul Bag. Erreicht ein Bag nach Berühren des Bodens das Board oder landet es auf dem Board und berührt zeitgleich den Boden, so muss dieser sofort entfernt werden.

DAS CORNHOLE SPIEL

Einzel

- Spieler A spielt gegen Spieler B.
- Jeder Spieler bleibt während des ganzen Spieles in seiner vorher festgelegten Bahn.
- Die Spieler fangen am Hauptboard an und werfen abwechselnd einen Bag auf das andere Cornhole Board, bis jeder seine 4 Bags geworfen hat.
- Anschließend laufen sie in ihrer Bahn zum gegenüberliegenden Board, zählen die Punkte und werfen die Bags wieder abwechselnd zurück auf das Hauptboard.

Doppel

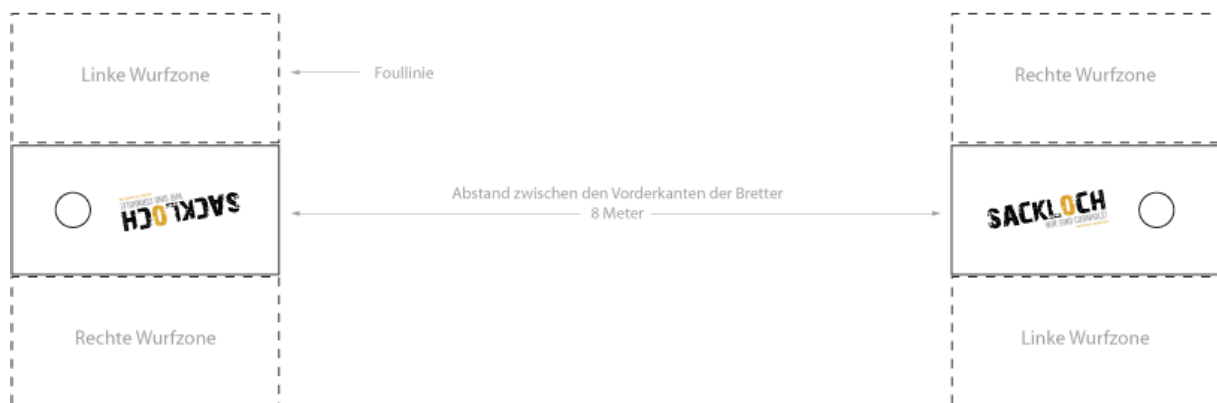
- Team A spielt gegen Team B – jedes Team besteht aus 2 Spielern.
- Jeder Spieler bleibt während des gesamten Spieles in seiner Wurfzone, wobei sich die Spieler des gleichen Teams gegenüber stehen, einer an jedem Cornhole Board.
- Die Spieler am Hauptboard beginnen und werfen abwechselnd einen Bag auf das andere Board, bis jeder seine 4 Bags geworfen hat.
- Die Spieler am anderen Board zählen die Punkte und werfen, wieder abwechselnd, alle Bags zurück auf das Hauptboard.

Werfen

- Die Spieler werfen abwechselnd (nacheinander) bis jeder Spieler all seine 4 Bags geworfen hat.
- Jeder Spieler muss alle seine Cornhole Bags aus seiner vorgeschriebenen Wurfzone werfen.
- Zum Zeitpunkt des Wurfes muss sich mindestens ein Fuß komplett in der Wurfzone befinden.
- Die Spieler dürfen die Foul Line nicht übertreten bevor der Bag gelandet ist.

Werfen in der nächsten Runde (Frame)

- Der Spieler / Das Team, das in der vorherigen Runde gepunktet hat, beginnt mit dem werfen. Wenn im vorherigen Frame niemand Punkte gemacht hat, darf der Spieler / das Team anfangen, das auch im letzten Frame den ersten Wurf hatte.
- „Harken“ (Raking) von Cornhole Bags: Wenn sich unter dem Loch des Cornhole Boards die Bags stapeln und dadurch den folgenden Wurf beeinflussen könnten, oder wenn Zweifel bestehen ob ein Bag eigentlich reingefallen wäre, so darf der Spieler darum bitten die Bags unter dem Loch zu entfernen (Die Bags werden zur Seite gelegt).
- Wichtig: Während des „Rakings“ muss darauf geachtet werden, dass alle Bags auf dem Board unberührt bleiben. Auch Bags die auf dem Rand des Lochs liegen und nicht von selbst hinein fallen bleiben liegen. Wenn ein Bag nur vom Stapel davon abgehalten wird ins Loch zu fallen und während des „rakings“ von selbst hineinfällt, so wird dieser als Cornhole gewertet.



Leitergolf

Leiter Golf wird mit 2 oder mehreren Spielern gespielt. Jeder Spieler bekommt 3 Golfball-Bolas. Eine Bola besteht aus 2 Holzkugeln, die durch ein ca. 30 cm langes Nylonseil miteinander verbunden sind. Ziel des Spiels ist, die Bolas um die Leiterstufen zu wickeln. Die Leiter besteht aus 3 Stufen: einer oberen, mittleren und unteren Stufe.

Die Spielregeln

Beim Leitergolf treten zwei oder mehrere Spieler gegeneinander an. Pro Durchgang wirft jeder Spieler drei Bolas aus ca. fünf Metern Entfernung auf die Leiter. (Spielen Kinder mit, so kann zur Erleichterung auch ein geringerer Abstand gewählt werden). Bleibt die Bola auf der obersten Sprosse hängen, werden 3 Punkte gezählt, bei der mittleren Sprosse sind das 2 Punkte und bei der untersten Sprosse 1 Punkt. Wirft der Spieler eine Bola und fällt eine andere Bola dadurch von der Leiter, werden die Punkte der heruntergefallenen Bola nicht gewertet. Nach drei Würfen werden die Punkte zusammengezählt. Anschließend folgen so viele Durchgänge (Runden), bis ein Spieler genau 15 Punkte erreicht hat. Erreicht ein Spieler jedoch mehr als 15 Punkte, werden alle Punkte des jeweiligen Durchgangs von seinem Gesamtpunktestand abgezogen. Der erste Spieler muss alle 3 Bolas werfen, erst dann darf der nächste Spieler seine Bolas werfen. Der Gewinner der jeweiligen Runde darf in der nächsten Runde den ersten Wurf machen. Die Spieler können während des Spiels Bolas eines Mitspielers herunter werfen. Bolas, die während des Spiels heruntergeworfen wurden, zählen nicht als Punkte. Als Punkte werden nur jene Bolas gezählt, die nach dem Werfen aller Bolas nach einer Runde noch an der Leiter hängen.

Ringwurfspiel

Das Zielkreuz ist bei den jeweiligen Zielstäben mit Punktezahlen versehen. Jeder Spieler hat drei Würfe hintereinander. Als Ziel kann eine feste Punktzahl z.B. 100 festgelegt werden. Wer diese Zahl mit seinen Würfeln als Erster erreicht, ist Gewinner. Wenn ein Spieler jedoch die festgelegte Punktzahl überschreitet, indem er z.B. bei festgelegter Punktzahl von 100 bereits 90 Punkte erzielt hat und eine 20 wirft und somit 120 Punkte hat, muss er die überzähligen Punkte erst wieder werfen, die dann von der erreichten Punktzahl abgezogen werden, um genau auf die 100 zu kommen. Kommt der Spieler dann wieder unter 100 muss er so lange werfen, bis er genau 100 Punkte erreicht hat. Den Schwierigkeitsgrad des Spieles kann man noch erhöhen, indem man z.B. festlegt, dass Rechtshänder mit links und Linkshänder mit rechts werfen müssen. Es kann auch eine Wurfreihenfolge festgelegt werden: Die Spieler müssen bei der kleinsten Punktzahl beginnen und dann in der Folge die jeweils höhere Zahl in der aufsteigenden Reihenfolge werfen. Punkte, die nicht in diese Reihenfolge passen Ordnung passen, werden nicht gewertet. Natürlich können auch eigene Spielvarianten zwischen den Spielern vereinbart werden.

Crossboule

SPIELREGELN

Wer als erster 2 Sätze gewonnen hat, gewinnt das Spiel. Um einen Satz zu gewinnen, muss er 13 Punkte erreichen. Im Fall eines Gleichstandes wird weitergespielt, bis es einen eindeutigen Sieger (2 Punkte Vorsprung) gibt. Jeder Spieler erhält drei Kugeln im gleichen Design.

Der jüngste Spieler bestimmt den Startbereich und wirft das Schweinchen (Zielkugel). Dann werfen die Spieler nacheinander ihre erste Kugel. Jetzt wird nachgesehen, wessen Kugel am weitesten vom Schweinchen entfernt liegt. Dieser Spieler wirft die nächste Kugel. Um den jeweils nächsten Werfer zu bestimmen, wird von nun an nach jedem einzelnen Wurf neu festgestellt, wessen Kugeln am weitesten vom Schweinchen entfernt liegen, wobei von jedem Spieler nur diejenige Kugel betrachtet wird, die dem Schweinchen am nächsten liegt. Dies wird wiederholt, bis alle Kugeln geworfen wurden, wobei es vorkommen kann, dass ein Spieler mehrfach nacheinander dran ist. Wirft ein Spieler eine Kugel so auf eine gegnerische Kugel, dass diese zu mind. 50% bedeckt wird, so ist die bedeckte Kugel K.O. und so lange von der Wertung ausgeschlossen, wie die andere Kugel auf ihr liegt. Anschließend werden die Punkte gezählt (s.u.), die sich jeder merkt (oder die aufgeschrieben werden). Der Spieler mit den wenigsten Punkten bestimmt für die nächste Runde den Startbereich und wirft das Schweinchen. Er bestimmt auch, ob für diese Runde eine bestimmte Wurfart gelten soll (über Bande, mit links, etc.).

PUNKTE

Jede Kugel kann nur einmal gewertet werden. Gibt es mehrere Möglichkeiten, wird die höhere Gesamtpunktzahl gewertet. Berührt keine Kugel das Schweinchen, erhält nur Punkte, wer die am nächsten zum Schweinchen liegende Kugel geworfen hat. Er erhält für jede Kugel, die näher als die nächste gegnerische Kugel liegt, 1 Punkt (maximal 3 Punkte). Haben mehrere Spieler ihre Kugeln gleich nah geworfen (nach Augenmaß reicht), bekommt jeder der Spieler 1 Punkt. Berührt mindestens eine Kugel das Schweinchen, werden Kugeln, die das Schweinchen berühren oder über eigene Kugeln mit dem Schweinchen verbunden sind, nur aufgrund dieser Combos gewertet (s.u.). Ergeben sich bei einem Spieler mehrere Möglichkeiten, Combos zu

werten, zählt nur die wertvollste. Erzielen mehrere Spieler Combos, erhalten alle die entsprechenden Punkte. Für jede Kugel, die nicht Teil einer Combo ist, aber dennoch näher am Schweinchen liegt als alle gegnerischen Kugeln, erhält der Spieler 1 Punkt. Maximale Punktzahl: 9 Punkte. 5 für „King of the Hill“ sowie je 2, wenn beide andere Kugeln das Schweinchen berühren. Da immer die wertvollste Combo zählt, ist es unerheblich, ob diese sich untereinander berühren.

Kegeln

Spielen nach Belieben/ Regeln sind bekannt

Kanjam Frisbee

Das Spiel wird mit zwei Teams aus je zwei Personen gespielt. Die Wurfart benötigt keine eigenen Plätze, sondern kann in jeder öffentlichen Grün- oder Sportanlage mit ausreichend Platz gespielt werden. Vor Spielbeginn werden die beiden Tonnen 50 Fuß (= 15,24 m) voneinander entfernt aufgestellt. Die Tonnen bestehen aus stabilen Kunststoffbahnen, die sich zu Zylindern von 50 cm Höhe und 40 cm Durchmesser zusammenstecken lassen. An der Vorderseite jeder Tonne befindet sich ein Schlitz mit den Maßen 3" × 12" (7,5 cm × 30 cm). Die Mitspieler eines Teams stehen an den jeweiligen gegenüberliegenden Tonnen. Pro Runde fungiert einer der Spieler als Werfer („Thrower“), sein Partner an der gegenüberliegenden Tonne als Ablenker („Deflector“). Der werfende Spieler versucht die Tonne zu treffen oder im Idealfall den Frisbee direkt in die Tonne zu werfen. Der Ablenker kann den Werfer bei ungenauen Würfen unterstützen, indem er die Frisbee-Disc ablenkt oder verlängert, so dass sie doch noch die Tonne trifft. Dazu darf der Ablenker die Scheibe mittels eines Schlages oder Blocks umlenken. Der Frisbee darf dabei aber nicht mehrmals berührt, gefangen oder getragen werden. Danach wechseln Werfer und Ablenker, bevor die zweite Mannschaft an der Reihe ist. Für die Treffer werden folgende Punkte vergeben:

- 1 Punkt: der Wurf wird vom zweiten Spieler umgeleitet und trifft die Tonne an der Außenseite
- 2 Punkte: der Werfer trifft die Außenseite der Tonne ohne Hilfe des Ablenkers oder der Werfer trifft den Zielschlitz, aber der Frisbee fliegt wieder aus der Tonne heraus
- 3 Punkte: der Wurf wird vom zweiten Spieler umgeleitet und landet in der Tonne („Slam Dunk“)

Bei einem direkten Innentreffer durch die obere Öffnung oder den Zielschlitz ohne Hilfe des Ablenkers gewinnt das Team sofort. Ansonsten gewinnt das Team, welches als erstes genau 21 Punkte erzielt. Für den Spielgewinn müssen exakt 21 Punkte erzielt werden. Im Falle der Überschreitung von 21 Punkten werden die zuletzt erzielten Punkte von den Gesamtpunkten abgezogen. Erzielt ein Team beispielsweise bei einem Spielstand von 19 Punkten einen Slam Dunk mit drei Punkten, dann wird ihr Punktestand auf 16 reduziert.

Weiterhin gelten folgenden Regeln:

- Der werfende Spieler muss beim Wurf hinter der gegnerischen Tonne stehen. Überschreitet er diese Linie, erhält das Team keinen Punkt.
- Berührt der Frisbee den Boden, bevor er die Tonne trifft, wird kein Punkt vergeben.
- Berührt der Ablenker den Frisbee mehrfach oder fängt bzw. trägt er den Frisbee, bevor dieser die Tonne trifft, wird kein Punkt vergeben.
- Falls das gegnerische Team in den Wurf eingreift, um das Tor zu verteidigen, erhält das werfende Team drei Punkte. Bei einem Spielstand von 19 bzw. 20 Punkten werden nur ein Punkt bzw. zwei Punkte vergeben.
- Außer bei einem Sofortsieg müssen beide Teams die gleiche Anzahl an Würfen ausführen. Kommt es dabei zu einem Punktegleichstand, wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Team in einer Runde mehr Punkte erzielen kann als das andere.

Boule Set

Es kann grundsätzlich auf jedem Untergrund gespielt werden. Speziell eignen sich Kiesplätze wie sie in Parkanlagen anzutreffen sind. Der Untergrund sollte nicht zu hart, aber auch nicht zu tief sein. Unebenheiten machen das Spiel interessant, aber natürlich auch anspruchsvoll.

Pétanque (Boule) kann in folgenden Formationen gespielt werden:

- a) Tête à Tête = 2 Einzelspieler mit jeweils 3 Kugeln.
- b) Doublette = 2 Mannschaften à jeweils 2 Spielern. Jeder Spieler hat 3 Kugeln.
- c) Triplette = 2 Mannschaften à jeweils 3 Spielern. Jeder Spieler hat 2 Kugeln.

Der Münzwurf entscheidet, welche Mannschaft beginnt. Ein Spieler dieser

Mannschaft zieht auf dem Boden einen Kreis von einem Durchmesser von 35cm - 50cm.

Ein Spieler stellt sich in den Kreis und wirft das Cochonnet (Zielkugel aus Holz) in eine Entfernung zwischen 6 und 10 Metern. Die Zielkugel sollte mind. 1m von einem Hindernis (Baum, Mauer ect.) entfernt sein. Danach versucht ein Spieler dieser Mannschaft eine Kugel so nahe wie möglich an das Cochonnet zu platzieren.

Nun wechselt das Wurfrecht an die andere Mannschaft. Diese spielt so lange ihre Kugeln, bis eine ihrer Kugeln näher an der Zielkugel liegt als diejenige der gegnerischen Mannschaft. Danach ist die andere Mannschaft wieder an der Reihe. Ect...

Eine gutgelegte Kugel des Gegners darf auch weggeschossen werden: z. B. Team A hat eine Kugel sehr nah an das Cochonnet gelegt. Team B schießt nun diese Kugel weg und hat so die Möglichkeit, ggf. mit der nächsten Kugel besser zu platzieren als Team A.

Die Lage der Zielkugel kann sich während des Spiel verändern (durch Kugelkontakt). Sie muss allerdings immer für alle Spieler sichtbar sein. Sie darf nicht näher als 3

und nicht weiter entfernt als 20m vom Wurfkreis entfernt liegen. Prallt die Kugel gegen ein Hindernis, muss neu begonnen werden (dieselbe Mannschaft beginnt wieder). Erst wenn alle Kugeln gespielt sind, werden die Punkte gezählt. Die Mannschaft, die der Zielkugel am nächsten liegt, erhält einen Punkt. Hat sie sogar 2 oder noch mehr Kugeln näher als der Gegner, bekommt sie 2 oder mehr Punkte. In einer Mène (Durchgang) kann nur eine Mannschaft punkten. Theoretisch können also pro Durchgang maximal 6 Punkte erreicht werden. Innerhalb der Mannschaft kann die Spielreihenfolge beliebig gewechselt werden. Diejenige Mannschaft, die im letzten Durchgang gepunktet hat, zieht ungefähr an der Stelle wo die Zielkugel lag einen neuen Wurfkreis. Und weiter geht's... Das Spiel ist gewonnen, wenn eine Mannschaft 13 Punkte erreicht hat.

Carrom Set

Carrom kommt aus Indien, wie die meisten einfachen, aber umso spannenderen Gesellschaftsspiele. Die folgenden Spielregeln erklären zwar den Spielverlauf, doch die Faszination des Carrom erleben Sie erst nach einigen Partien.

Mitspieler

Carrom kann zu zweit oder zu viert (Doppel) gespielt werden.

Die Spielsteine

Auf die Windrose inmitten des Spielfeldes werden rund um die Königin (im roten Feld) die anderen Steine (siehe Abbildung) gesetzt. (9+9+1).

Die Sitzposition

Im Einzel sitzen sich die Gegner gegenüber, im Doppel die Partner. Die Stühle sollten nicht zu nahe am Carrombrett stehen. Zu nahes Sitzen blockiert die Bewegungsfreiheit!

Der Schußstein

Schießen darf man nur mit dem Schußstein (Striker) und zwar nur von der eigenen Grundlinie aus. (Der Striker muß beide Grundlinien bedecken). Die roten Eckpunkte dürfen dabei entweder überhaupt nicht berührt oder müssen durch den Schußstein vollständig bedeckt werden.

Die Auslosung des Spielbeginnes

Durch Los wird bestimmt, wer mit welchen Steinen spielt. Wer die hellen Steine

„gewinnt“ darf anfangen. Nach jedem Spiel wird die Farbe gewechselt. Die Königin ist neutral.

Spielverlauf: Der Striker darf nur mit einem Finger „geschnippt“ (nicht geschoben !) werden. Ziel ist es, die 9 Steine der eigenen Farbe in möglichst wenigen Versuchen in die Ecklöcher zu schießen. Solange ein Spieler einen eigenen Stein „versenkt“ (auch wenn gleichzeitig ein Spielstein des Gegners in ein Loch rutscht), bleibt er an der Reihe. Erst wenn ihm dies nicht mehr gelingt, oder er nur einen gegnerischen Stein einlocht, ist der Gegner dran.

Schuld- oder Strafsteine: Wer den Striker in eines der Ecklöcher schnippt, muß zur Strafe einen bereits eingelochten Stein wieder in die Mitte legen. Wenn er noch keinen eingelocht hat, muß er dies später nachholen (Schuldstein). In jedem Fall ist nun wieder der Gegner an der Reihe.

Die Königin: Darf nicht als erster Stein versenkt werden und muß nach dem Einlochen erst noch durch das Einschießen eines eigenen Steines „bestätigt“ werden. Wenn das nicht gelingt, muß die Königin wieder in die Mitte des Spielfeldes gelegt werden und der Gegner darf weiterspielen.

Spielende: Ein Spiel (board) ist zu Ende, wenn ein Spieler-(paar) alle seine Steine eingelocht hat und die Königin von einer der beiden Parteien erspielt wurde.

Gewinnpunkte: Der Sieger erhält für jeden auf dem Spielfeld verbliebenen Stein, 1 Punkt. Hat er selbst die Königin regelrecht versenkt, gibt es drei Zusatzpunkte.

Gewinner; Sieger einer Partie (game) ist, wer zuerst 21 Punkte erreicht oder nach 8 boards die meisten Punkte gesammelt hat

XL Tisch Domino – Double twelve

(91 Steine)

Spielregeln im Dominopaket für:

- Domino Original
- Ungarisches Domino
- Sepastopol
- Russisches Domino
- Bergen
- Italienisches Domino
- Amerikanisches Domino
- Hühnerfüße
- Gable
- Zweiundvierzig
- Mexican Train
- Gin Domino
- Sackgasse
- Elf Punkte
- Räuber Domino
- Cyprus

My Minigolf

Minigolf-Spielregeln in Kürze

- Für das Spiel an einer Bahn ist pro Spieler nur ein Ball zugelassen.
- Die Bahnen sind in der Reihenfolge 1 bis 18 zu spielen.
- An jeder Bahn ist der Ball zu Beginn oder wenn er das Hindernis nicht überwunden hat, vom Abschlag zu spielen.
- Ist die Bahn nur vom Abschlag spielbar, ist jeder Schlag von dort auszuführen! Der Ball darf nur aus der Ruhestellung gespielt und vom Schläger nur im Moment des Schlages berührt werden.
- Verlässt der Ball nach korrekter Überwindung des Hindernisses die Bahn, wird er ohne Zusatzpunkt dort, wo er sie verlassen hat, wieder eingelegt.
- Bleibt der Ball an einem Hindernis oder an der Bande liegen, so darf er rechtwinklig auf die weiße Linie abgelegt werden. Bleibt ein Ball in einem Hindernis liegen, so muss er in die Richtung abgelegt werden, aus der er gekommen ist.
- Jeder Schlag zählt als Punkt.
- Bei sechs erfolglosen Versuchen wird als Höchstpunktzahl eine „Sieben“ notiert.
- Der Spieler mit der geringsten Gesamtpunktzahl hat gewonnen.

<p>Spielregeln Im Prinzip wird myminigolf gespielt wie man es vom herkömmlichen Minigolf kennt. Mit der Ausnahme, daß es keine festen Bahnen mit Banden gibt. Für jedes Loch wird ein Abschlagpunkt markiert und schon gehts los.</p> <p>Punkten: Jeder Schlag wird als Punkt gewertet. Hat ein Spieler mit dem 6. Schlag nicht eingelocht, wird eine 7 gewertet. Gewinner ist der Spieler mit den wenigsten Punkten.</p>	<p>1. warm up Zum Aufwärmen beginnt das Match mit einem einfachen Endloch, 4 mal im Set enthalten dient es auch als Ziel für die Hindernisse Bridge, 360 und Daytona.</p> 	<p>2. wave Das Loch am höchsten Punkt der Welle wird genau angespielt sein sonst muss man es von der anderen Seite wieder versuchen...</p> 	<p>3. towers Die vier Zinnen erschweren das Einlochen. Nur wer dazwischen durchspielt findet ins Ziel.</p> 	<p>4. maze Nur die mittlere Bahn führt beim Labyrinth zum Ziel... sonst kommt der Ball zurück.</p> 
<p>5. bridge Erst muss die Brücke überwunden werden um am separaten Endloch erfolgreich zu sein.</p> 	<p>6. 360 Der Looping sollte mit genug Power angespielt werden damit der Ball auf der anderen Seite auch wieder herauskommt. Danach muss er ja noch ins Endloch befördert werden.</p> 	<p>7. acapulco Die Spirale steigt sanft aber beständig an und verlangt die richtige Dosierung damit der Ball ganz oben am Loch ankommt.</p> 	<p>8. daytona Zwei Steilwandkurven werden beliebig hintereinander aufgestellt um mit Speed durchspielt zu werden. Dahinter muss man den Ball auch noch ins Endloch bringen.</p> 	<p>9. volcano Die Steigung des Vulkan muss überwunden werden um den Ball im Krater zu versenken. Führungsstege geben dabei den nötigen Seitenhalt.</p> 
				
				