HiT or PUTT

Excaliboule-Matte für Wurfsäcke

(engl.: footbags)

Spielanleitung Excaliboule Hit_or_Putt Wurfsack V1.4 Copyright 12.2011 by Andreas Fischer(Autor)
In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .

Welche Spiele können gespielt werden ?

1 Tic Tac Toe (3 gewinnt) Es gelten die Feldzahlen oben links !

Für die folgenden Spiele gelten die Feldzahlen unten rechts !

2 CHASE 51 (Fuchsjagd oder Duell bis 51 Punkte)

3 High Score (Hohe Hausnummer)

4 Razor‘s Edge (Niedere Hausnummer)

5 Undertaker (13 Fehlwürfe = ausgeschieden)

Die Zielmatte (Bild 3):

freigegeben für "Boule an Schulen"

Spielanleitung Excaliboule Hit_or_Putt Wurfsack V1.4 Copyright 12.2011 by Andreas Fischer(Autor)
In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .

Spielbälle (Wurfsäcke):
Es kann mit nahezu allen üblichen Footbag-Typen (ob aus Stoff, gestrickt, aus Leder etc.) geworfen werden. (Die mitgelieferten Wurfsäcke sind waschbar). Bei allen Spielen wählt jedes Team eine Ballfarbe für sich aus, die von den anderen Teams unterschiedlich sein muss. Alle Bälle eines Teams müssen gleichfarbig sein.

Tipp 1:
Als Spieluntergrund eignen sich versiegelte Böden wie Steinböden, Parkett, Pflaster, Asphalt oder auch Teppichboden. Sand ,Kies- oder Grasflächen eignen sich nicht ! (Ausnahme: Putting-Green auf Golfplätzen, da sehr kurz geschnitten.)

Tipp 2:
Gegen mögliches Wegrutschen der Matte auf glatten Böden, hilft das Befeuchten der Mattenrückseite oder das Fixieren der Vorderkante mit 2 Klebestreifen am Boden.

Pflegehinweise :
Die Matte ist mit etwas lauwarmen Seifenwasser prima zu reinigen.
Keine scharfen Reiniger verwenden !
Nach Gebrauch der Matte sollte diese sauber zusammengelegt aufbewahrt werden.
Dies verhindert Knitterfalten welche vor allem während der Aufbewahrung bei niederen Temperaturen auftreten können. Durch ein kurzes Bad in heissem Wasser, verschwinden diese Falten wie von Geisterhand.

freigegeben für "Boule an Schulen"

 Copyright 12.2011 by Andreas Fischer(Autor)
In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .

Spielvarianten:

1) Tic Tac Toe

Kann als „Tete a Tete“ (**1 gegen 1**) mit 2 x 3 Bällen ,(jeder Spieler hat 3 Bälle).
„Doublette“ (**2 gegen 2**) mit 2 x 6 Bällen ,(jeder Spieler hat 3 Bälle).
oder als
„Triplette“ (**3 gegen 3**) mit 2 x 6 Bällen ,(jeder Spieler hat 2 Bälle), gespielt werden.

Ziel eines Teams ist es, **3 eigene Bälle in einer Reihe** (je einzeln in verschiedene Zielfelder) auf der Matte zu platzieren (egal ob senkrecht, waagerecht oder diagonal).
Alternativ gewinnt das Team, welches als erstes 13 Punkte erreicht ! Gewinner der Partie ist, wer dies als erstes zweimal für sich entscheidet. Damit sind max. 3 Durchgänge möglich , quasi Hinspiel, Rückspiel und eventuell das Entscheidungsspiel.

Regeln :

- Das Los entscheidet welches Team beginnt. Dieses Team bestimmt auch die Entfernung zur Matte (4m bis 8m). Die gewählte Entfernung bleibt bis zum Erreichen der ersten gewinnenden „3er Kombination“ (oder 13 Punkte), unverändert.
- Die „Excaliboule-Matte“ wird auf die Spielbahn gelegt. Zur Ausrichtung sollte die Matte möglichst parallel zu einer möglichen Spielfeldbegrenzung liegen. Sollte ein Entscheidungsspiel notwendig sein, wird die Matte auf „die Spitze“ gedreht (Feld 7 nach vorne).
  Das Los entscheidet wer das Entscheidungsspiel beginnt und wie die Entfernung gewählt wird.
- Das 1.Team versucht nun einen Ball in eines der 9 freien Felder der Matte zu platzieren.

freigegeben für "Boule an Schulen"

Jedes Team **spielt 2 Bälle hintereinander.** Man muss dabei entscheiden, ob man seine Bälle „**platziert**“ (legt) der versucht schon platzierte Gegnerbälle zu „**neutralisieren**“(schiesst).
Will man einen Gegnerball neutralisieren muss dies vor dem Wurf angesagt werden.
Dabei muss nicht angesagt werden, welcher Ball getroffen werden soll.

- Rollen Bälle (egal ob die Spiel- oder ein Feldball) in schon besetzte Felder oder landen außerhalb der Matte, dann sind diese Kugeln ungültig. Sie werden von den jeweiligen Teams sofort aufgenommen bzw. von der Matte genommen und dienen wieder als Spielbälle. Dies gilt auch für den Fall, wenn Kugeln auf dem Mattenstegen ungültig liegen bleiben.
- Bälle gelten als „im Feld“ (gültig), sobald sie ein Feld anschneiden. Sollte mehr als ein Feld angeschnitten sein, dann ist der Ball ungültig. Dabei gilt die ausgestanzte Fläche als gültige Fläche.

Um Gegnerbälle zu **neutralisieren (**„schiessen“),gibt es **3 erlaubte Methoden**:

Methode 1:
Man muss einen eigenen Ball ins Gegnerfeld platzieren. Gelingt dies, hat man dieses Feld für sich erobert und der eigene Spielball verbleibt in diesem Feld. Der neutralisierte Gegenerball wird von der Matte genommen. (Diese Aktion zählt 1 Punkt).

In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .

… tic tac toe Fortsetzung:

(Gegnerbälle neutralisieren)

Methode 2:
Man versucht auf die Gegnerkugel aufzulaufen. Bleibt der Schussball so liegen, dass er den Zielball berührt, ist die Aktion (Neutralisation) geglückt und man hat das Feld für sich erobert. Der eigene Spielball verbleibt in diesem Feld. Der neutralisierte Gegenerball wird von der Matte genommen. (Diese Aktion zählt 1 Punkt).

Methode 3:
Es ist auch möglich durch einen direkten Ballkontakt einen Gegnerball aus dem Feld zu drängen (rausschiessen).

Bleibt der Schussball dabei in einem freien Feld liegen, ist dieser gültig solange der Zielball dabei getroffen und vom seinem Feld verdrängt wurde. Diese Aktion bringt 2 Punkte. Ist der Schuss geglückt, jedoch der Schussball bliebt außerhalb der Matte oder auf den Mattenstegen liegen, dann muss der Schussball von der Matte genommen werden und es gibt nur einen Punkt. Der verdrängte Zielball bleibt im Spiel, sofern er ebenfalls in einem freien Feld gültig liegen bleibt.

Für alle „Schuss“-Methoden gilt:
a) Es muss angesagt werden wenn man schießt.
b) Landet man mit dem Schussball in einem eigenen Feld oder läuft auf einen eigenen Ball in direktem Kontakt auf, so hat man den eigenen Ball neutralisiert. Das entsprechende Feld muss dann komplett geräumt werden.
c) Hat man die angekündigte Neutralisierung nicht erreicht, und der Schussball bleibt dabei auf der Matte liegen wird er als ungültig von der Matte genommen. Man bekommt also keine Punkte für einen Schussball der nur zufällig als Fehlschuss in ein Feld „gelegt“ wurde.

freigegeben für "Boule an Schulen"

Folgende Situation…ein Spieler oder Team hat alle Bälle gespielt…?

- Befinden sich alle Bälle eines Team-Spielers gültig auf den Feldern, muss dieser solange warten, bis min. ein Ball von Ihm neutralisiert wurde, um wieder mitspielen zu können.

Ausnahmen Tete a Tete (Einzelspieler-Partie, Mann gegen Mann):

Hat man keinen Spielball mehr darf man von den 3 eigenen Bällen die auf der Matte liegen, 1 Ball nach freier Wahl aufnehmen, um weiter spielen zu können.

Es kann vorkommen dass sich alle Bälle eines Teams gültig auf der Matte befinden, jedoch nicht als siegende „3er“- Kombination. Hier darf dieses Team wiederum einen eigenen Ball nach freier Wahl aufnehmen, um weiter spielen zu können.

ACHTUNG: Man entnimmt seinen Spielball jedoch erst dann, nachdem der Gegner seine 2 Würfe durchgeführt hat.

Hat ein Team einen „3er“, gewinnt es diesen Durchgang.

 Copyright 12.2011 by Andreas Fischer(Autor)
In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .

… tic tac toe Fortsetzung:

Rückspiel (Revanche):
Es beginnt nun die Verlierermannschaft. Dieses Team kann nun die Entfernung zur Matte und deren Lageort nach Ihrem Wunsch verändern, und das Rückspiel kann beginnen.

Sollte ein Entscheidungsspiel notwendig sein, (3.Durchgang), dann entscheidet das Los, wer die Entfernung zur Zielmatte und deren Lageort bestimmen darf.
Wichtig ist, dass bei jedem Entscheidungsspiel, die Matte um 45 Grad auf die Spitze gedreht wird, so dass sich das Feld mit dem Wert 7, vorne befindet. Dies bietet für die Spieler eine neue Herausforderung und zeigt interessierten Zuschauern an, wo evtl. ein interessantes Finale zu sehen ist.

freigegeben für "Boule an Schulen"

PUNKTE :

Jeder Ball der gültig in eines der äußeren Felder platziert wird, zählt 1 Punkt.
Ebenso 1 Punkt bekommt man, wenn man durch eine Neutralisierung (Schuss) einen Ball von der Matte eliminiert.
2 Punkte bekommt man, wenn man in das Zentralfeld der Matte platziert oder neutralisiert.

Sobald eine Mannschaft 13 Punkte erreicht hat, oder einen „3er“ spielt, hat Sie diesen Durchgang gewonnen.
Der gewonnene Durchgang wird für den Sieger automatisch mit 13 Punkten gewertet.
Der Unterlegene meldet der Turnierleitung die bis dahin in diesem Durchgang erreichten Spielpunkte.
Beispiel: Team A hat einen Punktestand von 2 Punkten und spielt nun einen „3er“.
Team B hatte bis dato mit 11 zu 2 Punkten geführt. Der Endstand in diesem Durchgang heißt dann, 13:11 für Team A. Nach jedem Durchgang (Hinspiel, Rückspiel und mögliches Entscheidungsspiel), werden die Punkte auf Null gesetzt !
Zur Ergebnismeldung zählt ausschließlich das Ergebnis des letzten Durchgangs.

 Copyright 12.2011 by Andreas Fischer(Autor)
In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .

2) CHASE 51 (Fuchsjagd oder Duell, jeweils bis 51 Punkte)

(2 bis 5 Personen)
(Jeder Spieler spielt mit insgesamt 3 Bällen.)
(Spielentfernung zur Matte 4-8m)

Ziel des Spiels ist es sich als bester Qualifikant (Fuchs), bis zur genauen Punktesumme von 51 durchzuschlagen, bevor Ihn die Gruppe der Verfolger (Meute) mit deren Punktesumme eingeholt hat.

Alternativ zur Fuchsjagd kann man auch ein Duell (Tete a Tete oder eine Doublette) spielen. Der Spieler oder die Mannschaft die als erstes genau 51 Punkte erreicht gewinnt. Das Los entscheidet wer beginnt und welchen Mattenabstand diese Mannschaft bestimmt.

Qualifikation: (Ermittlung des Fuchs)

Fuchs wird, wer beim ersten Durchgang (3 Bälle hintereinander),die höchste Summen-Zahl platziert hat. Dabei ist eine Doppel-oder Dreifachbelegung der Einzelfelder erlaubt.
Nachdem die Summe feststeht, werden die Bälle von der Matte genommen und es wirft der nächste Spieler seine 3 Qualifikations-Bälle.
Bei gleicher Punktzahl wird durch nochmaliges Platzieren (1 Ball) entschieden, wer als Gejagter beginnt.

freigegeben für "Boule an Schulen"

Die Jagd beginnt !

Von nun an sind keine Mehrfachbelegung der Einzelfelder mehr erlaubt.
Sobald sich nun einer oder mehrere Bälle zu einem schon platzierten Ball gesellen, sind diese ungültig und von der Matte zu nehmen.

Der Fuchs wirft dreimal einen Ball auf die Matte. Alle gültigen Bälle verbleiben auf der Matte. Die Summe der platzierten Feldwerte bildet den Vorsprung des Fuchs.

Nun setzt sich die Meute in Bewegung… von jetzt ab ist auch „Neutralisieren“ (Schiessen) erlaubt. (Die 3 erlaubten Schussmethoden sind beim tictactoe-Spiel genau beschrieben).

Neutralisieren kann man nur dann, wenn sich mindestens ein gültiger Ball auf der Matte befindet. Will man Neutralisieren, dann kündigt man dies vor dem Wurf an. Ist der Schuss und damit die Neutralisierung des Feldes geglückt. Dann bekommt die Punktezahl des Zielfeldes, gut geschrieben. Bleibt ein ungeglückter Schussball auf der Matte liegen wird dieser als ungültig von der Matte genommen.

Reihum platziert bzw. schießt jetzt jeweils einmal ein Verfolger und einmal der Fuchs.
Bälle die auf der Matte gültig liegen bleiben, erhöhen entweder den Vorsprung des Fuchs bzw. vermindern der Rückstand der Verfolger.

Der Fuchs ist Sieger, wenn er genau 51 Punkte erreicht hat … er hat verloren, wenn sein Vorsprung auf 0 zusammen geschmolzen ist.
Sollten alle 3 eigenen Bälle auf der Matte liegen, entnimmt man zum weiterspielen, nachdem der Gegner gespielt hat, einen eigenen Ball der auf dem Feld mit der niedersten Punktzahl liegt.

 Copyright 12.2011 by Andreas Fischer(Autor)
In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .

3) High Score (hohe Hausnummer)

(2 bis 5 Personen) Jeder Spieler benötigt 3 gleichfarbige Bälle, wobei sich jeder Ballsatz farblich von denen der anderen Spieler unterscheiden muss.
Zur Notierung der Ergebnisse bitte entsprechendes Material bereithalten. Eine Tafel oder ein Flipchart wäre optimal, ein einfacher Notizzettel reicht natürlich auch aus.

Ziel des Spiels ist es, selbst (in Summe) die höchste 3 stellige Zahl zu erreichen.
Dabei werden mindestens so viele Durchgänge gespielt wie die Anzahl der Mitspieler.
Somit fängt jeder einmal an.
Der Beginnende bestimmt die Entfernung zur Matte (zw. 4 und 8m).
Jeder gültig auf der Matte platzierte Ball, ergibt eine von drei Stellen.
(Hunderter-,Zehner-,Einerstelle)
Das höchste Zahlenergebnis eines Durchgangs (Score), ist logischerweise 999.
Ungültige Würfe zählen 0.
Es gilt nun, die einzelnen Punktzahlen möglichst geschickt zu notieren.
Folgende Notierungsmöglichkeiten können vorher abgemacht werden:

1. Das Ergebnis jedes Wurfs, wird von vorn nach hinten notiert.
2. Das Ergebnis jedes Wurfs, wird von hinten nach vorn notiert.
3. Der Spieler benennt vor jedem Wurf die Stelle der Notierung.
4. Der Spieler benennt nach jedem Wurf die Stelle der Notierung.

Es wird der Reihe nach gespielt. Jeder Spieler wirft sobald er dran ist, einen Ball.
Dabei gilt:

- Mehrfachbelegung einzelner Felder sind erlaubt.
- Alle gültigen Bälle verbleiben auf der Matte.
- Fehlwürfe, zählen als 0.
- **Gegenerbälle dürfen auch „neutralisiert“ werden** um die Feldpunkte zu holen.
  (Die 3 Methoden hierfür sind sind bei tictactoe beschrieben)
  Achtung: Neutralisieren muss angesagt werden.

freigegeben für "Boule an Schulen"

Nachdem alle vereinbarten Durchgänge gespielt wurden, werden Einzelergebnisse addiert.
Sieger ist, wer die höchste Summe erreicht.
Bei jedem neuen Durchgang wird auf die leere Matte gespielt.

 Copyright 12.2011 by Andreas Fischer(Autor)
In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .

4) Razor's Edge (niedere Hausnummer):

(2 bis 5 Personen) Jeder Spieler benötigt 3 gleichfarbige Bälle, wobei sich jeder Ballsatz farblich von denen der anderen Spieler unterscheiden muss.
Zur Notierung der Ergebnisse bitte entsprechendes Material bereithalten. Eine Tafel oder ein Flipchart wäre optimal, ein einfacher Notizzettel reicht natürlich auch aus.

Ziel des Spiels ist es, selbst (in Summe) die niederste 3 stellige Zahl zu erreichen.
Dabei werden mindestens so viele Durchgänge gespielt wie die Anzahl der Mitspieler.
Somit fängt jeder einmal an.
Der Beginnende bestimmt die Mattenentfernung (zw. 4 und 8m).
Jeder gültig auf der Matte platzierte Ball, ergibt eine von drei Stellen.
(Hunderter-,Zehner-,Einerstelle)
Das niederste Zahlenergebnis eines Durchgangs (Score), ist logischerweise 111.
Ungültige Würfe zählen 9.
Es gilt nun, die einzelnen Punktzahlen möglichst geschickt zu notieren.
Folgende Notierungsmöglichkeiten können vorher abgemacht werden:

1. Das Ergebnis jedes Wurfs, wird von vorn nach hinten notiert.
2. Das Ergebnis jedes Wurfs, wird von hinten nach vorn notiert.
3. Der Spieler benennt vor jedem Wurf die Stelle der Notierung.
4. Der Spieler benennt nach jedem Wurf die Stelle der Notierung.

Es wird der Reihe nach gespielt. Jeder Spieler wirft sobald er dran ist, einen Ball.
Dabei gilt:

- Mehrfachbelegung einzelner Felder sind erlaubt.
- Alle gültigen Bälle verbleiben auf der Matte.
- Fehlwürfe, zählen als 9.
- **Gegenerbälle dürfen auch „neutralisiert" werden,** um die Feldpunkte zu holen.
  (Die 3 Methoden hierfür sind sind bei tictactoe beschrieben)
  Achtung: Neutralisieren muss angesagt werden.

freigegeben für "Boule an Schulen"

Nachdem alle vereinbarten Durchgänge gespielt wurden, werden Einzelergebnisse addiert.
Sieger ist, wer die niedrigste Summe erreicht.
Bei jedem neuen Durchgang wird auf die leere Matte gespielt.

 Copyright 12.2011 by Andreas Fischer(Autor)
In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .

5) Undertaker (13 Fehlwürfe = ausgeschieden)

(2 bis 5 Personen) Jeder Spieler benötigt 3 gleichfarbige Bälle, wobei sich jeder Ballsatz farblich von denen der anderen Spieler unterscheiden muss.
Zur Notierung der Ergebnisse bitte entsprechendes Material bereithalten. Eine Tafel oder ein Flipchart wäre optimal, ein einfacher Notizzettel reicht natürlich auch aus.

Sieger des Spiels ist derjenige, vor dem alle anderen Spieler mit 13 Strafpunkten ausgeschieden sind und der sozusagen, als letzter übrig bleibt.

Welcher Spieler beginnt ist egal, es sollte jedoch immer eine gleiche Reihenfolge eingehalten werden.
Man einigt sich auf eine Mattenentfernung (zw. 4 und 8m).

Mehrfachbelegung einzelner Felder sind nicht erlaubt.

freigegeben für "Boule an Schulen"

Alle gültigen Bälle verbleiben auf der Matte.

Platziert man einen gültigen Ball oder man neutralisiert (schießt) einen Gegnerball, passiert gar nichts. Hat man einen Fehlwurf oder man hat einen eigenen Ball neutralisiert, bekommt man einen Strafpunkt.
(Die 3 erlaubten Neutralisierungsmethoden sind beim Tictactoe-Spiel genau beschrieben.)

Wer auf die leere Matte platziert, bekommt einen „Negativ-Merker“. Bei 3 „Negativ-Merkern“ bekommt man einen Strafpunkt.

Wer ins Feld 9 platziert oder im Feld 9 eine Gegnerkugel neutralisiert , bekommt einen „Positiv-Merker“.
Bei 3 „Positiv-Merkern“ wird ein Strafpunkt abgezogen.

Sobald man 13 Strafpunkte verbucht, scheidet man aus.

Hat man keinen Ball mehr auf der Hand, holt man sich einen eigenen Ball der auf dem niedersten Feldwert liegt. Alle anderen Bälle die nicht auf der Matte befinden dienen immer wieder erneut als Spielbälle.

---

weitere auf www.excaliboule.com

 Copyright 12.2011 by Andreas Fischer(Autor)
In Verkehr bringen von Kopien oder Abschriften dieser Anleitung sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors gestattet .