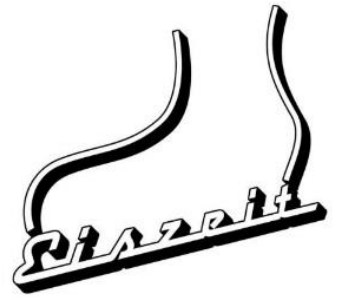


Spielregeln Eisstockschießen

2 Teams á 1-5 Spieler

Die Daube wird auf das Kreuz im Haus gelegt



Durchgang (=Kehre)

- Erster Spieler einer Mannschaft beginnt seinen Stock so nah wie möglich an die Daube heranzuworfen. (=Bestlage)
- Dann wirft der erste Spieler der gegnerischen Mannschaft.
- Nun wechseln sich die Teams immer wieder ab.
- Stöcke die nur die erste Hälfte des Spielfelds erreichen, werden von der Bahn genommen.
- Die Kehre hat das Team gewonnen, dessen Stock am nächsten zur Daube liegt, also Bestlage erreicht hat. Hat die gleiche Mannschaft sogar zwei oder mehr Stöcke näher an der Daube als der Gegner, gibt es jeweils zwei weitere Punkte für jeden Stock.

Spieldauer:

- 4-6 Kehren
- Gewinnermannschaft ist die mit der Höchstpunktzahl nach 4 bis 6 Kehren

Tipps, Tricks und Taktik:

- Es ist erlaubt, gegnerische und eigne Stöcke wegzuschießen und dessen Lage zu verändern.
- An der Bande anschlagende Stöcke werden aus dem Spiel genommen und können keine Punkte erzielen.
- Es ist ebenso erlaubt, die Lage der Daube innerhalb der rechteckigen roten Markierung durch einen Schuss zu verändern. Eine Daube, die jedoch das Rechteck verlässt, wird wieder in die Mitte des Hauses auf das Kreuz gelegt.

Spielregeln Lattlschießen

1. Option: Jeder Teilnehmer spielt für sich um Punkte und hat 5 Stöcke (=Schüsse).
2. Option: Es werden Gruppen gebildet, die gegeneinander antreten. Hier ist die Schussanzahl variabel.

Ziel ist es die am Lattl-Gestell hängenden Punktetafeln, mit den meisten Punkten zu treffen.

Jedes Lattl, welches durch den Stockschuss oben bleibt, zählt.

Wenn durch einen Schuss zwei Tafeln oben bleiben, zählt die Tafel mit der höheren Punktzahl.

Erste Variante:

alle erzielten Punkte werden aufgeschrieben und es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Zweite Variante:

es spielen immer zwei Spieler gegeneinander und es scheidet der Spieler mit der niedrigeren Punktzahl aus (KO-System). Somit gewinnt der Spieler, der die meisten Duelle für sich entscheiden konnte.