



SPIELANLEITUNG



Spielanleitung

Der Vorteil von BINDOOR besteht darin, dass die Spielregeln dem herkömmlichen freien Eisstock- oder Asphalt-schießen vollkommen gleichen, sodass die weitere Beschreibung nur dem „Neuling“ dienen soll.

Es wird nachfolgend der im Hobbybereich übliche Spielablauf (ohne Anspruch auf absolute Gültigkeit) beschrieben.

Inhalt des BINDOOR Sets:

- BINDOOR – Stöcke
- 2 Etiketten für die Daubenauflage
- 2 Dauben
- Kennzeichnungsmanschetten (Ringel)
- 1 Maßband
- 1 Spielanleitung

Die **BINDOOR - Stöcke** sind im Set mit laufenden Nummern versehen, sodass jeder Schütze weiß, welcher Stock ihm gehört.

Die **Etiketten** dienen zur Kennzeichnung der Daubenauflagepunkte beziehungsweise der Standpunkte der Schützen.

Die **Daube** ist ein der Dimension der BINDOOR - Stöcke angepasster Holzquader. Sie wird jeweils bei Beginn eines Spieles als beweglicher Zielgegenstand auf den Daubenauflagepunkt gelegt.

Die **Kennzeichnungsmanschetten** (=Ringel) werden am Griff des BINDOOR - Stockes angebracht und dienen dazu, die jeweilige Moarschafts (=Mannschafts)zugehörigkeit zu erkennen.

Das **Maßband** hilft, bei annähernd gleichen Abständen von zwei gegnerischen Stöcken zur Daube, den genauen Abstand zu bestimmen.

Spielvorbereitung:

Außer der Markierung der Daubenauflagepunkte und eventueller Begrenzungsmaßnahmen der Spielfläche sind keine weiteren Vorbereitungsarbeiten notwendig.

In der Praxis hat sich ein Abstand von ca. 11 Meter zwischen den Daubenauflagepunkten als zweckmäßig erwiesen. Die BINDOOR - Bahn kann aber beliebig verkleinert oder erweitert werden. (Je nach Lust und Laune, bzw. Alter und Können der Teilnehmer) **Die Markierung erfolgt einfach durch Aufkleben der Etiketten am Boden.**



Spielanleitung

Spielablauf:

1.) Einteilung der Moar(=Mann)schaften:

Zu Beginn eines jeden Spieles werden die **Teilnehmer in zwei Moarschaften aufgeteilt**. Dies erfolgt meistens durch das „Zamsteßn“(Zusammenstoßen) d.h. die im Kreis um die Daube stehenden Spieler stoßen auf ein Kommando mit dem Fuß ihren BINDOOR - Stock zur Daube. Jene Stöcke (die Hälfte der Stockanzahl), die dann am nächsten zur Daube stehen, bilden eine Moarschaft, die so genannten „Engen“, die andere Hälfte der Stöcke ist die Moarschaft der „Weiten“.

Die Stöcke der „Engen“ werden mit den Ringeln versehen, um die Stöcke der zwei Moarschaften unterscheiden zu können.

Weiters muss pro Moarschaft ein Moar (=Kapitän) bestimmt werden. Der Moar beginnt mit dem 1. Schuss pro Mannschaft, und übernimmt in weiterer Folge die taktische Führung seiner Moarschaft. Bei ungleicher Anzahl der Spieler muss der „Engmoar“ zum Ausgleich der Spieler mit einem 2. Stock schießen.

2.) Schießen der Stöcke:

Üblicherweise beginnt der „Engmoar“ (Spielführer und Ansager der „Engen“) mit einem Schuss zur Daube, ihm folgt der „Weitmoar“ (Spielführer und Ansager der „Weiten“). In Folge hat diejenige Moarschaft das Spiel fortzusetzen, die nicht im Besitz der Daube ist, d. h. deren Stock sich nicht am nächsten zur Daube befindet.

Ist dies nicht klar zu erkennen, oder sind sich die beiden Moar nicht einig, kann jeder Moar eine Messung des kürzesten Abstandes von der Daube zum Stock mit dem Maßband verlangen und vornehmen. Bei gleichem Abstand muss neuerlich jene Moarschaft schießen, die zuletzt nicht im Besitz der Daube war. Erst wenn es gelingt, einen oder mehrere eigene Stöcke näher an der Daube zu platzieren als der nächste gegnerische Stock, ist wieder die andere Moarschaft an der Reihe.

Sämtliche Aktionen der Moarschaften (gefühlvolle Maßschüsse, Wegschießen des Gegners oder der Daube, taktische Stellungen usw.) werden vom jeweiligen Moar angesagt und wenn er Glück hat auch von seinen Mitspielern befolgt.



Spielanleitung

3.) Spielwertung („sechse“, „neune“, „aus“)

Sind alle Stöcke beider Moarschaften geschossen, kommt es zur Wertung. Der erste Stock, der sich am nächsten zur Daube befindet, bekommt 6 Punkte, jeder weitere Stock zählt 3 Punkte.

Wertungsbeispiele:

am nächsten zur Taube:

- 1. Stock „Eng“, 2. „Weit“, 3. „Eng“, 4. „Weit“ **6 Punkte für „Eng“**
- 1. Stock „Eng“, 2. „Eng“, 3. „Weit“, 4. „Eng“ **9 Punkte für „Eng“**
- 1. Stock „Weit“, 2. „Eng“, 3. „Eng“, 4. „Eng“ **6 Punkte für „Weit“**
- 1. Stock „Weit“, 2. „Weit“, 3. „Weit“, 4. „Eng“ **12 Punkte für „Weit“ und Spielgewinn**

Es wird solange und es werden so viele Kehren geschossen, bis eine Moarschaft die **vorgegebene Punkteanzahl von 12 Punkten** erreicht hat. Nach der ersten Kehre (Anschluss „Engmoar“) hat jeweils die Moarschaft anzuschließen, die in der letzten Kehre gepunktet hat. Bei 12 Punkten (=„aus“) ist das Spiel (=„Schanze“) gewonnen.

Vergessen Sie nicht das Spiel mit lustigen Kommentaren zu begleiten, den Ehrgeiz zu beherrschen und nach jedem Spiel den als Ansporn vorher vereinbarten Spieleinsatz zu begleichen oder freudig entgegenzunehmen.

Und nun viel Spaß beim BINDOOR !

BINDOOR ist ein Produkt von

First Class Holz
www.mehrvomleben.eu