

Mögliche Spiele

Spiele Engelberg

Bevor ihr loslegt, hier noch ein paar Informationen:

Der Spielparcours besteht aus 18 verschiedenen Posten. Es geht um Glück, Geschicklichkeit und Wissen. Ihr spielt entweder im Wettkampfmodus mit Punketabelle oder einfach nur zum Vergnügen. Die Spiele können in beliebiger Anzahl und Reihenfolge gespielt werden. Wenn man alle Posten spielt, sollte man 2-2.5 Std einrechnen.

Bitte tragt Sorge zu allen Spielen und deren Zubehör. Verstaubt alles wieder so, wie es beschriftet ist und schliesst die Kisten mit Zahlenschloss wieder ab.

Der aktuelle Code für die Zahlenschlösser lautet: 024

Beim Symbol  hat es jeweils Empfehlungen, wie man es für die kleineren Kinder vereinfachen oder anders bewerkstelligen kann, damit die Chancen fair verteilt sind.

Wenn ihr den Parcours fertig gespielt habt, bringt ihr den Rucksack mit dem Zubehör wieder an den Ort zurück, wo ihr ihn ausgeliehen habt. Dann bekommt ihr euer Depot zurück und ein kleines Andenken pro Gruppe dazu.

Wir haben uns entschieden, diesen Parcours grundsätzlich gratis anzubieten. Wer aber das Projekt mit einem Betrag unterstützen möchte, darf dies gerne bei der Rückgabe des Zubehörs mit einer Spende ins Würfelkassell tun. Das Geld wird verwendet, um Aufwand für Verschleissmaterial zu decken, Inserte, defekte Spielposten zu reparieren, Zubehör zu ersetzen, für die Give-Aways, ev. neue Spiele anzuschaffen und für die Preise der Jahresverlosung.

Wenn ihr am Wettbewerb für die Jahresverlosung mit tollen Preisen mitmachen wollt, dann füllt eine Wettbewerbskarte (ganz hinten im Ordner) aus und gebt sie ab.

Und jetzt viel Spass!

Covid19-Info: Bitte wartet in genügendem Abstand (min. 2m) falls ein Spielposten noch von

finanzielle Unterstützung

IG Ferienwohnungen Engelberg für das Logo-Sponsoring

Engelberg-Titlis-Tourismus für die Unterstützung und Finanzierung Marketing

Concordia Geschäftsstellen Engelberg und Wulfenschneisen für Preisponsoring

Countdown 365 für das Beiposten der Zubehör-Rucksäcke

Allen Spiele-Erbauern und Sponsoren:



und:

Engelberg-Titlis Tourismus und Trail Hotel Engelberg für die Ausgabe und Rücknahme des Zubehörs

Tourismusverein Engelberg und der Gemeinde Engelberg für die Nutzung der Spielstätten



Käse-Maus-Spiel

Eine knifflige Sache

Ort: Schaukäserei Engelberg im Klosterhof auf der Terrasse

Vorbereitung: Nehmt die Kugel aus dem Fach und legt sie in die Maus.

Anleitung: Beim Spiel geht es darum, dass man alleine oder zu zweit die Maus geschickt über den Käse möglichst weit nach oben zieht, ohne dass der Ball in ein Käseloch fällt. Je geschickter ihr seid, desto höher die Punktzahl.

Punkte: Schaut, in welches Fach eure Kugel gefallen ist und schreibt die Punktzahl ein.

 Den Kleinen darf man etwas helfen.

Dieses Spiel wird euch zur Verfügung gestellt von der Schaukäserei Engelberg:



Dem Käser bei der Arbeit zusehen, die Geschicklichkeit beim Käse-Maus-Spiel testen.



Engelsleiter

Ein himmlisches Leiterlispiel

Ort: Gand, Treppe zur Kirche

Vorbereitung: Unten an der Treppe findet ihr auf der linken Strassenseite neben dem Engel eine Kiste mit einem Zahlenschloss (Code auf Seite 1). Darin befinden sich die Spielfiguren und Würfel.

! Sollte grad eine Messe beginnen oder fertig sein, bitten wir euch, kurz zu warten, bis die Kirchgänger fort sind. Das gilt insbesondere für Beerdigungen. Vielen Dank für die Rücksichtnahme.

Anleitung: Jeder entscheidet sich für einen Engel und einen Würfel. Seid ihr mehr als 5 Personen, könnt ihr Teams bilden. Alle Engel kommen auf die Startposition vor der ersten Stufe. Der jüngste Spieler beginnt mit würfeln. Dann geht es so viele Stufen vorwärts, wie der Würfel zeigt. Achtet euch auf die kleinen Zahlen im Gras am rechten Treppenanrand, manchmal geht es weiter vorwärts, oder aber zurück. Ziel ist der Absatz nach der letzten Stufe. Er muss genau erreicht werden. Würfelt man zu viel, geht man ins Ziel hinein und wieder retour.

Punkte: Wer zuerst ankommt, bekommt so viele Punkte, wie ihr Spieler seid, der Zweite einen weniger usw.
Bitte die Spielfiguren und Würfel wieder sorgfältig in die Kiste verräumen und abschliessen.

Spielbox und Zubehör für dieses Spiel stammen vom **OX des Spielparcours**.
Wir hoffen, ihr habt Spass an diesem und den anderen Spielen und erzählt euren Freunden



Engelberg-Quiz

Was weisst du über Engelberg?

Ort: Bank vor dem Tal Museum, Dorfstrasse 6

Vorbereitung: Holt aus der Kiste den Ordner mit dem Quiz und macht es euch auf der Bank bequem.

Anleitung: Bei jeder Frage gibt es drei mögliche Antworten. Schreibt unterhalb der Punkttabelle beim Spiel 3 die gewählten Antworten auf. Am Schluss schaut ihr euch ganz hinten im Quiz-Ordner die Lösungen an.

Punkte: Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.

 Den Kleinen darf man ein bisschen helfen.

Dieser Posten wurde für euch eingerichtet vom:

TME TAL MUSEUM ENGELBERG
Strasse 6 · 8200 Engelberg · Telefon 041 810 10 11 · www.tal-museum.ch

4



Flussreise

Welcher Ball macht das Rennen

Ort: Viktoriagärtli (zwischen Tal Museum und Tourist Information)


Vorbereitung: In eurer Zubehörtasche findet ihr ein Säckli mit 5 Bällen drin. Die braucht ihr jetzt.

Anleitung: Jeder entscheidet sich für einen Ball. Seid ihr mehr als 5 Personen, könnt ihr in zwei Runden spielen oder Teams bilden. Die Bälle müssen oben am Bächli möglichst gleichzeitig ins Wasser gegeben werden. Wessen Ball zuerst unten ist, hat gewonnen. Ihr könnt die Reise interessanter machen, wenn ihr ein paar grössere Steine in den Flusslauf legt. (Bitte nachher wieder entfernen.)

Punkte: Der Sieger mit dem schnellsten Ball, bekommt so viele Punkte, wie ihr Spieler seid, der Zweite einen weniger und so weiter.

Spielidee und Zubehör für dieses Spiel stammen von:

5



Super 6

Wer hat zuerst keine Rondellen mehr?

Ort: Zwischen den Gärtnli auf der rechten Seite von Spielwaren Märkte, Dorfstrasse 11

Vorbereitung: Ihr macht es euch um den Tisch herum bequem. In eurer Spielzubehör findet ihr ein Säckli mit Rondellen und einem Würfel drin. Bei 2-4 Spielern erhält jeder 5 Rondellen, bei 5-6 Spielern jeder 3.

Anleitung: Es wird reihum gewürfelt. Ist die Zahl, die man gewürfelt hat, noch nicht abgedeckt, darf man eine seiner Rondellen dort drauf legen. Ist sie schon abgedeckt, muss man diese Rondelle zu sich nehmen. Würfelt man eine 6, darf man seine Rondelle in das Loch mit der 6 legen (die bleiben da drin). Ab der 2. Runde darf jeder so lange würfeln, bis er eine Rondelle nehmen muss, er darf aber auch vorher abbrechen. Gewonnen hat, wer zuerst keine Rondellen mehr hat. Die anderen spielen weiter, bis sie fertig sind.

Punkte: Für den Gewinner gibt es so viele Punkte, wie ihr Spieler seid, für den 2. einen weniger usw.

Dieses Spiel wird euch zur Verfügung gestellt von:

6



Nageln

Wer ist der Handwerker?

Ort: Hotel Engelberg, Dorfstrasse 14 vor dem Hotel

Vorbereitung: Falls der Hammer und die Nägel nicht beim Holz-Stamm sind, Holt sie euch in der Hotel-Rezeption.

Anleitung: Bei diesem Spiel geht es darum, die Nägel mit möglichst wenig Hammerschlägen ganz ins Holz zu treiben. Die Schwierigkeit dabei ist, dass man die schmale Seite des Hammers benutzt. Der Nagel darf zuerst leicht fixiert werden (ca. 0.5cm einschlagen).

Punkte: 30 und mehr Schläge = 0 Punkte, 20-29 Schläge = 1 Punkt, 15-19 Schläge = 2 Punkte, 10-14 Schläge = 3 Punkte, 5-9 Schläge = 4 Punkte, 2-4 Schläge = 5 Punkte und wer mit einem Schlag den Nagel ganz reinreibt bekommt 7 Punkte.

Bitte den Hammer wieder zurückbringen

 Kinder dürfen die breite Seite des Hammers besitzen.

Dieses Spiel wird euch zur Verfügung gestellt vom Tal Hotel Engelberg:



Der heisse Draht

Eine ruhige Hand ist gefragt

Ort: The Core Irish Pub, Dorfzentrum

Vorbereitung: Durch Berührung eines der beiden Start-/Zielkontakte mit der Sonde wird das Spiel gestartet. Das Startsignal ertönt und der Punktezähler beginnt abwärts zu zählen.

Anleitung: Ihr führt die Sonde entlang dem Rohr, möglichst ohne es zu berühren. Beim Kontakt der Sonde mit dem Rohr ertönt ein Signal, der Punktestand wird um eine erhöhte Punktzahl verringert und der Zählerstand des Kontaktzählers erhöht sich um 1. Sobald ihr am anderen Ende des Drahtes angekommen seid, ist der Durchgang zu Ende. Auf dem Display können nun die Punkte abgelesen werden. Für den nächsten Spieler die Reset-Taste drücken. (Durch längeres Drücken der Reset-Taste kann ein Spiel abgetrochen werden.)

Punkte: Der Spieler mit der höchsten Punktzahl bekommt so viele Punkte, wie ihr Spieler seid, der 2. einen weniger usw. (Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Kontakte hatte)

 Den Kleinen darf man helfen.

Dieses Spiel wird euch zur Verfügung gestellt von:



LUTER GROOOOSSE Seifenblasen

Wer macht die schönsten und grössten Seifenblasen?

Ort: Links vom Geschäft LUTER SCHÖN SACHE, Klosterstrasse 8a

Vorbereitung: Links vom Geschäft findet ihr eine Box mit dem Seifenwasser und ein Rohr mit den Stäben drin (Code auf Seite 1). Geht damit auf die Quartierstrasse neben dem Geschäft. Bevor ihr anfangt, Seifenblasen zu machen, vergewissert euch, dass keine Personen in der Nähe sind!

Anleitung: Ihr taucht die Stäbe mit den Schnüren in das Seifenwasser und versucht, möglichst grosse Seifenblasen zu kreieren. Am Schluss bitte wieder alles so verstauen, wie ihr es angebrochen habt.

Punkte: Wir überlassen es euch, ob ihr Punkte vergeben wollt für dieses Spiel. Eine Möglichkeit wäre, die Blasen zu fotografieren und anschliessend zu bewerten. Platz 1 bekommt so viele Punkte, wie ihr Spieler seid, Platz 2 einen weniger usw.

 Den Kleinen muss man etwas helfen.

Spielzeuge und Zubehör für dieses Spiel stammen von:

Unsere Kunden sagen: "Hier findet man für **JEDEN** Etwas!" Und wir



Bilderrätsel

Was ist wo?

Ort: Obwaldner Kantonalbank, Dorfstrasse 25, im Schaukasten links vom Aussen-Bancomat

Vorbereitung: -

Anleitung: Auf dem Plakat seht ihr 10 Bilder von Gebäuden mit Zahlen nummeriert. Rechts sind 10 Orte notiert, die in zu einem Bild gehören. Schreibt euch in die Felder von Spiel 9 unter der Punkte Tabelle eure Buchstaben-Zahlenkombination ein. Am Schluss könnt ihr im Eingangsbereich der Kantonalbank auf der rechten Seite an der Pinwand die Lösung kontrollieren.

Punkte: Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.

 Den Kleinen darf man ein bisschen helfen.

Dieser Posten wurde für euch eingerichtet von:





Nur vom Feinsten

Ein Blick in die Vorratskammer von Christen Beck

Ort: Vor Christen Beck, The Tea Room an der Dorfstrasse 31 links vom Eingang

Vorbereitung: -

Anleitung: Auf der Rückseite findet ihr die Fragen zu den 8 Gläsern, die ihr vor euch sieht. Tragt eure Antworten unter der Punkztabelle in die Felder von Spiel 10 ein. Am Schluss könnt ihr die Lösung unten am Holzrahmen kontrollieren.

Punkte: Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt.

 Den Kleinen darf man ein bisschen helfen.

Dieser Posten wurde für euch eingerichtet von:

Welche folgenden Rohstoffe aus den Christen Beck Vorratskammern befinden sich in den 8 Gläsern?
Tragt die Zahl vor dem scheinbar richtigen Rohstoff in die Felder unter der Punkztabelle in dem Vermerk Spiel 10 ein. Habt ihr alle eure Lösung eingetragen, dann könnt ihr sie kontrollieren unten am Holzrahmen. Viel Spass beim Knobeln.

Welches IP Swiss Getreide befindet sich in welchem Glas?

Glas 1: 1 Weizen 2 Mais 3 Gerste

Glas 2: 1 Hirse 2 Hafer 3 Dinkel

Glas 3: 1 Roggen 2 Weizen 3 Amaranth

Glas 4: 1 Kamut 2 Hirse 3 Emmer

Die Roastery Engelberg röstet für «The Tea Room Engelberg» welches Produkt

Glas 5: 1 Erdnüsse 2 Kaffeebohne 3 Guarana

Welche Nüsse gehören traditionell in einen Stanser Nusskuchen

Glas 6: 1 Walnuss 2 Haselnuss 3 Pistazie

Venezuela liefert das Rohprodukt für eine weitere Christen Beck Spezialität

Glas 7: 1 Mandel 2 Cashews 3 Kakaobohne

Diese Obwaldner Spezialität gehört ins Ranfbrot

Glas 8: 1 Dörrobirin 2 Dörropfel 3 Dörpflaumen



Panorama-Klett-Dart

Beweist eure Treffsicherheit!

Ort: Haus an der Dorfstrasse 34, Sitz der Sparkasse Schwyz und PRIME, an der rechten seitlichen Hauswand.

Vorbereitung: Im Rucksack findet ihr ein Säckli mit 3 Klettballen, die braucht ihr jetzt.

Anleitung: Nacheinander wirft jeder die 3 Bälle an das Panorama-Bild und versucht dabei, die Filz-Felder zu treffen. Die kleineren Felder geben mehr Punkte, die grösseren weniger. Ziel ist es, mit den 3 Bällen möglichst viele Punkte zu sammeln.

Punkte: Zählt eure Punkte zusammen und tragt sie ein

 Die kleinen Kinder dürfen näher ran gehen, müssen ev. hochgehoben werden.

Dieses Spiel wurde für euch gefertigt von:

sparkasse **PRIME**



Fun-Golf

Mit möglichst wenigen Schlägen zum Ziel

Ort: Spielort Kurpark, Ausleihe Golf-Tasche: Da das H+ Hotel und Spa bis auf weiteres geschlossen ist, kann die Golf-Tasche an folgenden Orten bis spätestens 16:40 abgeholt werden (Intour bis 17.00!):
Montag bis Freitag Sparkasse Schwyz Dorfstrasse 34
Samstag und Sonntag Christen Beck Dorfstrasse 31 (Posten 10)

Vorbereitung: Holt euch die Tasche bei Sparkasse Schwyz oder Christen Beck ab und sucht euch einen Platz auf dem Rasen im Kurpark. Stellt die Zielflagge auf und achtet dabei darauf, dass sich im Umkreis von mind. 5m keine Personen und sonstige Gegenstände befinden. Nun legt ihr die Abschlagsmatte in der gewünschten Entfernung auf den Rasen (max. 60m). Der Pfeil zeigt in Richtung Zielflagge.

Anleitung: Der Spieler stellt sich parallel zur Abschlagsmatte auf und schaut zuerst, dass mind. 2m um ihn herum keine Personen oder Gegenstände sind (Verletzungsgefahr). Nun legt der Spieler einen Ball auf die Abschlagsmatte und schlägt den Ball mit einer Pendelbewegung in Richtung Zielflagge. Der nächste Schlag wird ohne Abschlagsmatte von der Stelle ausgeführt, wo der Ball nach dem ersten Schlag liegt.

Das Ziel ist, dass der Ball mit möglichst wenigen Schlägen an der Zielflagge festbleibt. Ihr zählt die Schläge, die ihr braucht.

Die Kleinen dürfen näher ran, die Anzahl Schläge wird halbiert oder die Eltern helfen.

Wichtige Hinweise:
Bitte nehmt Rücksicht auf die anderen Gäste im Kurpark!
Abstand halten: Vor jedem Schlag muss der Spieler sicherstellen, dass sich im Umkreis von 2m keine Personen oder sonstige Gegenstände befinden.
Die Benutzung von Fun-Golf erfolgt auf eigene Gefahr; jede Haftung wird abgelehnt.

Nach dem Spiel das Material bitte vollständig gemäss Liste zurückbringen an den Ort, wo abgeholt habt (Sparkasse oder Christen Beck). Vor 17.00 Uhr!

Dieses Spiel wird euch zur Verfügung gestellt vom Golfclub Engelberg-Titlis:



Möchtet ihr mehr über "Golf" erfahren? Der Golfclub Engelberg-Titlis betreibt im Gebiet Elenwäldli und Eyen eine Driving Range und eine 18-Loch-Golfanlage. Einheimische und Gäste sind herzlich willkommen.
www.golfclub-engelberg.ch



Hufeisenwerfen

Mit dem Glücksbringer in der Hand zum Sieg

Ort: Kurpark, in der Nähe vom Pavillon

Vorbereitung: Hinter der Bank am Rande des grossen Platzes vor dem Pavillon (siehe Plan) findet ihr die Kiste mit dem Zubehör (Code auf Seite 1). Am Wegrand Richtung Alte Gasse ist ein Loch orange markiert. Dort legt ihr die Matte drüber und steckt den Stab ein. Mit der Scheur könnt ihr den Abstand bestimmen, den ihr vom Stab einnehmt, es sollte einfach für alle der gleiche sein. Bevor ihr mit Werfen beginnt, stellt bitte sicher, dass sich keine Personen in der Nähe der Wurfbahn befinden.

Anleitung: Jeder hat 3 Würfe. Ziel ist es, das Hufeisen möglichst um den Stab herum zu legen oder aber an den Stab.

Punkte: Ein Eisen, das um den Stab herum liegt, gibt 3 Punkte. Ein Eisen, das den Stab berührt, 2 Punkte. Ein Eisen, das auf der Matte liegt oder sie berührt, gibt 1 Punkt.

Für die Kleinen verkürzt man die Distanz.

Spielidee und Zubehör für dieses Spiel stammen von:






Milchkannen-Wurfspiel

Wer trifft die Kannen?

Ort: Molkerei Hurschler, Blumenweg 17, auf der linken Seite vom Eingang

Vorbereitung: Nehmt die Säcke aus den Milchkannen heraus und positioniert euch. Erwachsene an der 2m Markierung, Kinder bei der 1,2m Markierung

Anleitung: Nacheinander werft ihr die Säcke und probiert, die Milchkannen zu treffen. Je kleiner die Kanne, desto mehr Punkte gibt es. Jeder hat 5 Würfe.

Punkte: Grösste Kanne= 1Punkt pro Treffer, mittlere Kanne=2 Punkte, Kleine Kanne=3 Punkte

 Ganz kleine Kinder kann man noch näher rangieren lassen.

Dieses Spiel wird euch zur Verfügung gestellt von:



Molkerei Hurschler das Käsefachgeschäft in Engelberg




Tuifels Fuischtel (Teufels-Hammer)

Gute Reaktion gefragt

Ort: Hotel Crystal, Dorfstrasse 45 hinter dem Haus bei der Gartenterrasse

Vorbereitung: In eurem Spielzubehör findet ihr einen Behälter mit getrockneten Erbsen, diese braucht ihr jetzt.

Anleitung: Ihr macht euch unten am Hobstamm mit dem Plastikhammer bereit. Ein Mitspieler wirft oben eine Erbse in den Trichter. Sobald sie unten aus dem Schlauch rollt, sollt ihr sie mit einem gezielten Hammerschlag treffen. Man darf pro Erbse nur einmal zuschlagen. Jeder darf 5 Erbsen versuchen.

Punkte: Es gibt so viele Punkte, wie ihr Erbsen getroffen habt.

 Den kleinen darf man helfen oder man zählt ihre Punkte doppelt.

Dieses Spiel wurde für euch erbaut von:




Glücksrad/Spin the wheel

Hier entscheidet das Glück allein

Ort: GO-IN Sport Shop, Dorfstrasse 39 in der Aussenwand

Vorbereitung: Kurzes Stossgebet zu Fortuna :-)

Anleitung: Nacheinander dreht ihr am Glücksrad und schaut, wie viele Punkte es euch beschert.

Punkte: Jede Farbe gibt eine Anzahl Punkte.

- hellblau = 7 Punkte
- blau = 5 Punkte
- grün = 3 Punkte
- pink = 2 Punkte
- orange = 1 Punkt

Tragt eure Punktzahl ein.

Dieses Spiel wurde für euch gefertigt von:



Engelberger Kegel

Ein Spiel, das in Engelberg Tradition hat

Ort: Eilipark beim Bahnhof

Vorbereitung: Holt die Kegel und die Kugel aus der Kiste (Code auf Seite 1) an der Mauer rechts vom Kegelplatz. Die Kugel wird am vorhandenen Seil befestigt und die Kegel entsprechend dem Plan aufgestellt. Auf der Rückseite findet ihr den Plan der Aufstellung.



Anleitung: Der Spieler stellt sich mit der Kugel auf den Standplatz. Die Kugel muss um die Kegel herum geschwungen werden und die Kegel von hinten abräumen. Jeder Spieler darf die Kugel dreimal nacheinander werfen, sie wird immer gleich aufgefangen, wenn sie zurückkommt. Eine Proberunde empfiehlt sich, es braucht ein bisschen Übung bis man den Dreh raus hat.

Punkte: Vereinfachte Form der Punktzählung: Pro umgeworfenem Kegel gibt es einen Punkt. Wer nach den originalen Regeln spielen will, findet sie auf der Rückseite. Dann macht ihr am Schluss eine Rangliste und der 1. bekommt so viele Punkte, wie ihr Spieler seid, der zweite einen weniger usw.

Die Kleinen können sich mit der Kugel zusammen zum Masten stellen und so zielen.

Kegel und Kugeln wurden gefertigt von: **BELLEVUE**
Platz und Vorrichtung erbaut durch Werkhof Engelberg und gesponsert von: **BELLEVUE**

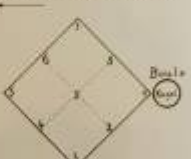
Blätter



Original historische Regeln



Spielregel für Engelberger Kegelspiele.

Es werden drei Würfel nacheinander geschossen.



Ungeworfene Kegel zählen:

Nr. 3 oder 7	80 Punkte
2, 4, 6, 8, 9	48
3, 5, 7, 9	44
3, 4, 8, 9	40
2, 3, 4, 6, 7, 9	30
9 (König)	24
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (Kreuz)	12



Boule/Pétanque

Wer trifft am besten?

Ort: Pétanque-Platz vor dem Sporting Park (links vom Eingang), Engelbergerstrasse 11

Vorbereitung: Die Kugeln an der Reception des Springparks abholen.

Anleitung: Die originalen Regeln des Spiels findet ihr auf der Rückseite. Ihr könnt aber auch eine vereinfachte Form spielen. Ihr werft zuerst die Zielkugel und dann wirft jeder eine Kugel. Gewonnen hat, wer mit seiner Kugel der Zielkugel am nächsten kommt.

Punkte: Bei der vereinfachten Version gibt es für den Gewinner so viele Punkte, wie ihr Spieler seid, für den 2. einen weniger usw.

Wenn ihr nach den originalen Regeln spielen wollt, spielt ihr so lange, bis ein Team 5 Punkte hat. Jeder Spieler dieses Teams darf 5 Punkte auf sein Konto schreiben und alle Spieler des anderen Teams so viele, wie sie gemacht haben. (Natürlich könnt ihr auch bis 13 Punkte spielen, dann entscheidet ihr selber, wie ihr die Punktevergabe handhabt.)

Die Kleinen spielen entweder im Team mit einem Elternteil, oder man verkürzt für sie die Distanz zur Zielkugel.

Dieses Spiel wird euch zur Verfügung gestellt von:

Spielregeln Boule / Pétanque

- > 1. Es kann grundsätzlich auf jedem Untergrund gespielt werden. Speziell eignen sich Kreisläufe wie sie in Parkanlagen anzutreffen sind. Der Untergrund sollte nicht zu hart, aber auch nicht zu bel sein. Unebenheiten machen das Spiel interessant, aber natürlich auch anspruchsvoll.
- > 2. 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.
- > 3. Der Münzwurf entscheidet, welche Mannschaft beginnt. Ein Spieler dieser Mannschaft zieht auf dem Boden einen Kreis von einem Durchmesser von 35cm - 50cm.
- > 4. Ein Spieler stellt sich in den Kreis und wirft das Cochonnet (Zielkugel aus Holz) in einer 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.
- > 5. Nun wechselt das Wurfrecht an die andere Mannschaft. Diese spielt so lang wie 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...
- > 6. 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.
- > 7. 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 2 und nicht weiter entfernt als 20m vom Wurfkreis entfernt liegen. Falls die Kugel gegen ein Hindernis, muss neu begraben werden (dieselbe Mannschaft begräbt wieder).
- > 8. 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 noch mehr Punkte. In einer Mire (Durchgang) kann nur eine Mannschaft punkten. Theoretisch können also pro Durchgang maximal 6 Punkte erreicht werden.
- > 9. Innerhalb der Mannschaft kann die Spielreihenfolge beliebig gewechselt werden.



Kugelweg Hasliberg

Wipfelwanderweg Rachau

Hexenspielplatz Wirzweli

From: <https://wiki.brugg-west.ch/> - Quartierverein Brugg-West

Permanent link: https://wiki.brugg-west.ch/doku.php?id=jubilaeum:jubilaeum_2022:spiele&rev=1612564651

Last update: 2021/02/05 23:37

