

## Hühnerleitergolf

Das Spiel Hühnerleitergolf erfordert Geschick, Ziel- und Treffsicherheit.

### **Inhalt:**

- 1 Holzgestell
- 3 rote Bolas – leichte Variante
- 3 weiße Bolas – schwierige Variante
- 3 Farbwürfel

### **Vorbereitung:**

- das Holzgestell Leitergolf aufstellen
- Anzahl der Spieler kann beliebig festgelegt werden
- Wurfabstand festlegen (z.B. 5 Meter)

### **Variante A: Die Zahlen 1 bis 3**

#### **Das Spiel:**

Der Spieler, welcher als erstes 15 Punkte geworfen hat, gewinnt.  
Jeder Mitspieler darf pro Durchgang 3 Bolas werfen. Nach jeder Runde erfolgt eine Punktwertung. Für jede Bola, die auf einer Sprosse hängen bleibt, bekommt man folgende Punkte:

**Obere Sprosse 3 → 2 Punkte**

**Mittlere Sprosse 2 → 3 Punkte**

**Untere Sprosse 1 → 1 Punkt**

Bleibt die geworfene Bola an einer Sprosse hängen, wird die Punktezahl dem Werfer gut geschrieben.

Bleibt die Bola an keiner Sprosse hängen, so gibt es keine Punkte.

Nach jedem Durchgang zählen nur die an der Sprosse hängenden Bolas.

Wird zum Ende des Spieles die Zahl 15 überworfen, werden die Punkte des aktuellen Durchgangs nicht gewertet.

#### Beispiele:

Wurf 1 auf Sprosse 1.....	1 Punkt
Wurf 2 auf Sprosse 3.....	2 Punkte
Wurf 3 auf Sprosse 2.....	3 Punkte
<b>Gesamtpunkte.....</b>	<b>6 Punkte</b>

Wurf 1 auf Sprosse 3.....	2 Punkt
Wurf 2 auf Sprosse 2.....	3 Punkte
Wurf 3 lässt Bola von Sprosse 2 wieder herunter fallen.....	-3 Punkte
und fällt selbst herunter.....	0 Punkte
<b>Gesamtpunkte.....</b>	<b>2 Punkte</b>



Wurf 1 auf Sprosse 2.....	3 Punkt
Wurf 2 auf Sprosse 1.....	1 Punkte
Wurf 3 lässt Bola von Sprosse 2 wieder herunter fallen.....	-3 Punkte
und bleibt aber selbst auf Sprosse 2 hängen.....	3 Punkte
<b>Gesamtpunkte.....</b>	<b>4 Punkte</b>

Aktuelle Punkteanzahl für den werfenden Spieler: 12 Punkte

Wurf 1 auf Sprosse 1.....	1 Punkt
Wurf 2 auf Sprosse 1.....	1 Punkte
Wurf 3 auf Sprosse 2.....	3 Punkte
<b>Gesamtpunkte.....</b>	<b>17 Punkte</b>

In diesem Fall wurde die Gewinnsumme von 15 überworfen und der gesamte Wurfengang des Werfers wird nicht gewertet. Im nächsten Durchgang startet man somit wieder mit 12 Punkten.

### Variante B: Die Farbwürfel

#### **Das Spiel:**

Der Spieler, welcher als erstes 15 Punkte geworfen hat, gewinnt das Spiel. Zuerst werden immer die 3 Farbwürfel gewürfelt. Diese zeigen mit ihrer Farbe an, welche Sprosse man treffen muss. Jeder Mitspieler darf pro Durchgang 3 Bolas werfen. Nach jeder Runde erfolgt eine Punktwertung. Für jede Bola, die auf einer richtigen Sprosse hängen bleibt, bekommt man einen Punkt. Schafft man es in einem Durchgang alle 3 Farben richtig zu treffen, dann bekommt man einen Zusatzpunkt.

#### **Zusammenfassung für Variante A und B:**

Die Zielpunktzahl kann variieren oder man legt eine Anzahl von Spielrunden fest. Wenn man die weißen Bolas zum Werfen nimmt, dann erhöht sich automatisch der Schwierigkeitsgrad. In der Ausführung sind keine Grenzen gesetzt.

