



Leitergolf

Das Spiel Leitergolf erfordert Geschick, Ziel- und Treffsicherheit.

Inhalt:

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

Vorbereitung:

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

Das Spiel:

Der Spieler, der als erster 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 → 3 Punkte

Mittlere Sprosse 2 → 2 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.....	3 Punkte
Wurf 3 auf Sprosse 2.....	2 Punkte
Gesamtpunkte.....	6 Punkte

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

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

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.....	2 Punkte
Gesamtpunkte.....	16 Punkte

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

Zusammenfassung:

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.

