

Full House

Angaben zum Spiel

Ort:	Halle
Spielerzahl:	mind10
Alter:	ab8

Material

1Softball/Spieler (je nach Spielfähigkeit der Teilnehmer auch andere Hohlbälle),
2Basketballkorbständer, Markierungspads (Hütchen), 2Ballkörbe (umgekehrter Kastenteil),
2Schaumstoffwürfel, Papier und 2Stifte

Spielverlauf

Spiel Aufbau siehe Skizze.

ACHTUNG:

Die Mannschaftshäuser sollten nahe beieinander liegen, damit der Spielleiter das Würfeln und Ausstreichen der Zahlen überwachen kann.

Auf das Startzeichen des Spielleiters wird in jeder Mannschaft einmal gewürfelt. Die Würfelzahl zeigt an, wie viele Spieler sich auf den Weg machen müssen. Wird eine 3 gewürfelt, müssen 3 Spieler sich jeweils einen Ball aus dem Ballkorb schnappen und auf die andere Spielfeldseite bis zur Markierungslinie vor den der Basketballkorb rennen. Jeder der 3 Spieler hat einen Versuch, seinen Ball in den Basketballkorb zu werfen. Gelingt ein Wurf gibt es einen Punkt dafür. Nachdem jeder Spieler einmal geworfen hat, bringt jeder seinen Ball zum Ballkorb zurück und rennt zu seinem Mannschaftshaus. Dort wird aus der Zahlentabelle auf dem Blatt die Zahl ausgestrichen die identisch mit den erzielten Punkten ist (waren 2 der 3 Würfe erfolgreich, wird die Zahl 2 durchgestrichen). Jetzt erst beginnt die nächste Runde, indem wieder gewürfelt wird. Wird die 6 gewürfelt darf die Mannschaft 6 Läufer schicken um eine Problemzahl zu lösen.

Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft als erste alle Zahlen ihres Zahlenhauses durchstreichen konnte (*Full House*).

Es wird eine Reihenfolge für die Läufer festgelegt, diese muss bis zum Spielende eingehalten werden.

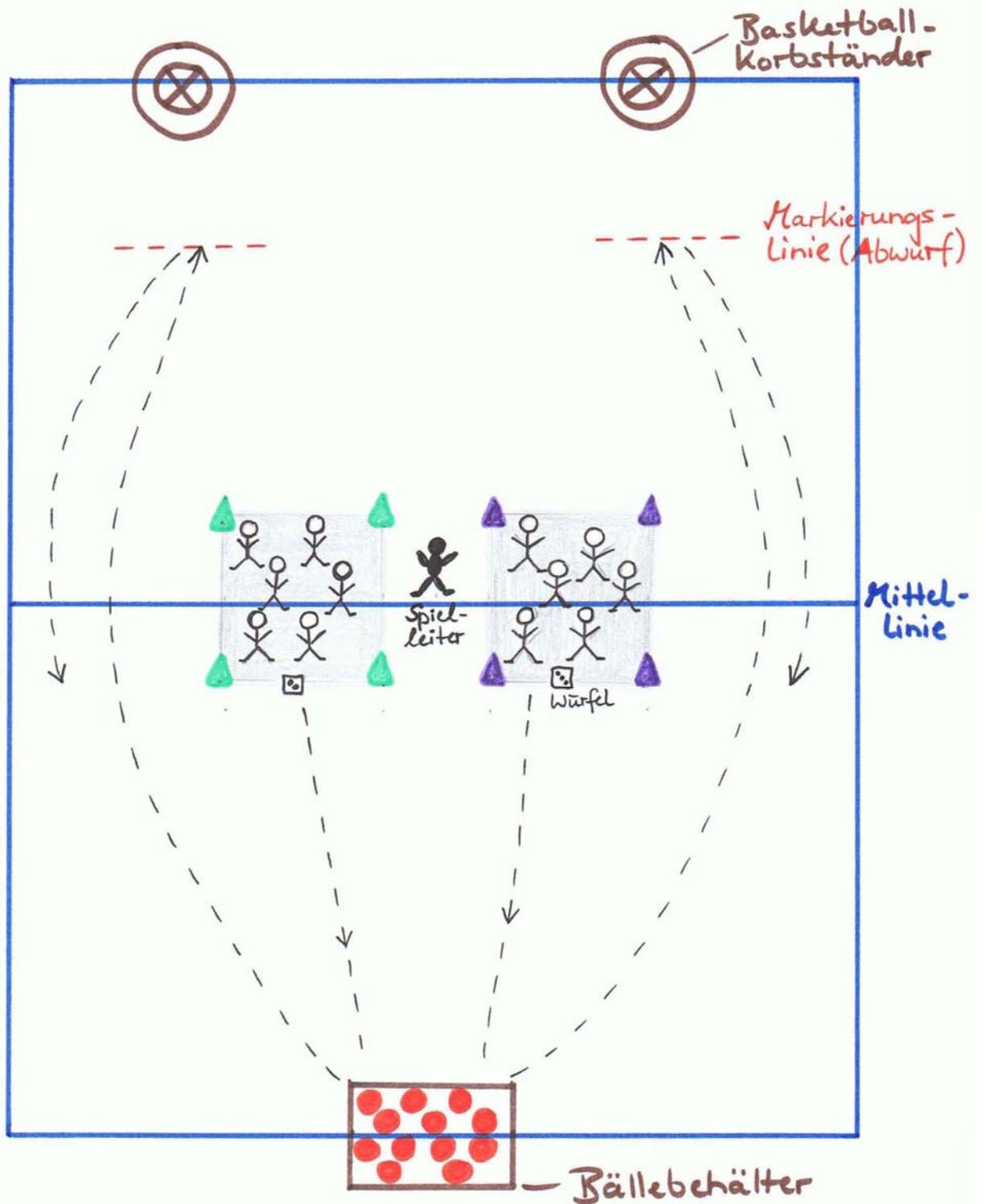
VARIATION:

Es wird auf Zeit gespielt (Je nach Gruppenstärke z.B. 5Min.) Die Würfelzahl 2 fungiert als *Joker*, sobald alle 2-er im Zahlenhaus durchgestrichen sind. Zeigt der Würfel dann die 2, haben die beiden Spieler, die zum Einsatz kommen statt nur 1 Wurfversuch 2 Wurfversuche am Basketballkorb. Die erzielten Zusatzpunkte bei dieser Aktion, werden auf dem Blatt neben dem Zahlenhaus notiert.

TAKTISCHER TIP

Sind zum Beispiel alle 5-er auf dem Blatt durchgestrichen, und der Würfel zeigt nach dem Würfeln wieder die 5, liegt es im Ermessen und an der Taktik der Mannschaft, sich zu fünft auf den Weg zu machen, um durch entsprechendes Werfen am Basketballkorb eine niedrigere Punkteanzahl zu erzielen, um dann auf dem Blatt eine niedrigere Zahl, die noch nicht durchgestrichen werden konnte, durchstreichen zu können. Wird bei der Aktion allerdings eine Punktezahl erzielt, deren Vertreter auf dem Blatt bereits alle durchgestrichen sind, war dies eben eine sogenannte „Nullrunde“.

Skizze zu "full house"



Zahlenhaus

Jokerpunkte

