

de Spielanleitung

Soft-Boccia

Liebe Kundin, lieber Kunde!

Soft-Boccia ist eine Variante des bekannten Boccia, bzw. von Boule oder Petanque, das mit schweren Metall- oder Kunststoffkugeln auf ebenem, festem Grund gespielt wird. Soft-Boccia-Kugeln sind mit Kunststoff-Pellets gefüllte „Stoffsäckchen“, die Spielkugeln wiegen jeweils nur ca. 110 g.

Gespielt werden kann auf allen Untergründen, drinnen und draußen, bergauf und bergab, auf Sand, Rasen, Waldboden, Asphalt- und Betonböden, Kopfsteinpflaster, sogar auf Treppen!

Die Spielregeln, die wir Ihnen hier vorschlagen, ähneln denen des Boule, mit ein paar Besonderheiten, die durch das veränderte Material bedingt bzw. möglich sind. Die Regeln lassen sich – nach Absprache mit den übrigen Spielern – natürlich variieren.

Bei Verschmutzung können Sie die Kugeln im Schonwaschgang waschen – am besten in einem Waschnetz. Nicht im Trockner trocknen! Beachten Sie auch das Einnähetikett.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen mit Ihren neuen Soft-Boccia-Kugeln.

Ihr Tchibo Team

Was Sie zum Spiel benötigen

Ihr Soft-Boccia-Set besteht aus:



6 Spielkugeln; je 3 haben das gleiche Muster, sodass Sie 2 Teams mit bis zu 3 Mitspielern bilden können



1 Zielkugel – auch „Schweinchen“ genannt

1 Tragetasche (ohne Abbildung)

Gegebenenfalls hilfreich wären eine Schnur, um die Distanzen nachzumessen, und Stift und Papier, um den Punktestand festzuhalten.

Außer schönem Wetter benötigen Sie sonst kein weiteres Spielzubehör.



GEFAHR für Kinder – Lebensgefahr durch Ersticken/Verschlucken

• Halten Sie das Verpackungsmaterial von Kindern fern. Entsorgen Sie es sofort.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Spielkugeln näher an der Zielkugel zu platzieren als der Gegner. Dabei zählt am Ende einer Runde jede Spielkugel einen Punkt, die näher an der Zielkugel liegt als die beste des Gegners.

Ein Match ist gewonnen, wenn ein Spieler aus zwei Sätzen siegreich hervorgegangen ist. Ein Satz besteht aus 13 Punkten, muss aber mit mindestens 2 Punkten Unterschied gewonnen werden.

Die Spielkugeln dürfen geworfen oder gerollt, aber nicht mit dem Fuß geschossen werden.

Spielablauf

Vorbereitung des Spiels

Jeder Spieler erhält 3 Kugeln.

Zuerst wird ausgelost, welcher Spieler beginnen darf. Dieser wählt einen beliebigen Abwurfpunkt und wirft die Zielkugel in eine beliebige Richtung. Ein bestimmtes Spielfeld ist nicht vorgesehen.

Die Besonderheit:

Der Spieler, der die Runde eröffnet, bestimmt auch den „Stil“ des Wurfes – z.B. indem er die Zielkugel durch die Beine oder „über Bande“ (z.B. gegen einen Baum, eine Mauer) wirft.

Die Spielkugeln müssen dann von allen in dieser Runde im gleichen Stil geworfen werden.

Spielverlauf

Der Spieler, der die Zielkugel geworfen hat, wirft nun seine erste Spielkugel so nah wie möglich an die Zielkugel heran. Danach wirft der Gegner seine erste Kugel. (Spielen mehr als 2 Spieler, werfen die restlichen Spieler in einer spontan abgesprochenen Reihenfolge ihre ersten Kugeln.)

Nach dieser Runde wird der Spieler ermittelt, dessen Spielkugel am weitesten entfernt von der Zielkugel liegt. Dieser Spieler wirft nun seine zweite und dritte Kugel.

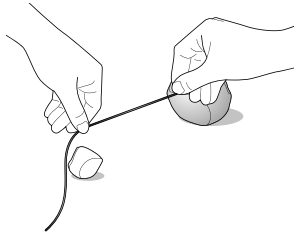
Danach werfen der oder die restlichen Spieler ebenfalls ihre Kugeln, abhängig von der Position ihres ersten Wurfs.

Wurden alle Kugeln gespielt, wird die Runde ausgewertet (siehe Abschnitt „Auswertung“).

Der Sieger beginnt die nächste Runde.

Die Position der Zielkugel aus der vorherigen Runde ist jetzt der neue Abwurfpunkt.

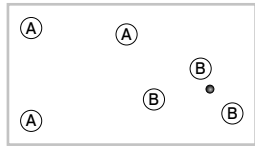
Messen



Mit einer Schnur können Sie ganz einfach die Entfernungen der einzelnen Spielkugeln von der Zielkugel vergleichen.

Auswertung

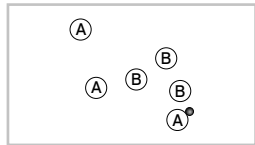
Der Sieger erhält für jede Spielkugel, die näher an der Zielkugel liegt als die beste Kugel des Gegners, einen Punkt.



Beispiel 1:

Von Spieler B liegen drei Kugeln näher an der Zielkugel als die beste Kugel von

Spieler A. Spieler B erhält also 3 Punkte.



Beispiel 2:

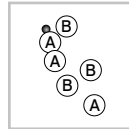
Von Spieler A liegt eine Kugel näher an der Zielkugel als die beste Kugel von

Spieler B. Spieler A erhält 1 Punkt.

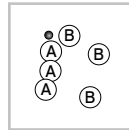
Die Besonderheit – Combos:

Der Spieler, der die Runde gewonnen hat, kann seine Punktezahl über sogenannte Kombinationen oder Combos erhöhen: Berührt eine oder beide seiner anderen Spielkugeln seine bestplatzierte Spielkugel, so zählt diese Combo 2 bzw. 3 Zusatzpunkte. Der Spieler kann also insgesamt bis zu 6 Punkte in einer Runde sammeln:

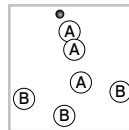
Spieler A erhält ...



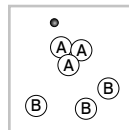
1 Punkt für 1 bestplatzierte Kugel
2 Punkte für die 2er-Combo
... insgesamt 3 Punkte.



1 Punkt für 1 bestplatzierte Kugel
3 Punkte für die 3er-Combo
... insgesamt 4 Punkte.

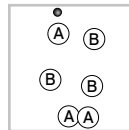


3 Punkte für 3 bestplatzierte Kugeln
2 Punkte für die 2er-Combo
... insgesamt 5 Punkte.



3 Punkte für 3 bestplatzierte Kugeln
3 Punkte für die 3er-Combo
... insgesamt 6 Punkte.

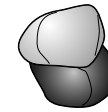
aber:



1 Punkt für 1 bestplatzierte Kugel
0 Punkte für die 2er-Combo
... insgesamt 1 Punkt.

Die Combo muss die bestplatzierte Kugel beinhalten!

Die Besonderheit – Kills:



Eine weitere Besonderheit ist der sogenannte „Kill“. Wird eine Spielkugel mindestens zur Hälfte von der Spielkugel eines Gegners überdeckt, so bekommt die untenliegende Kugel keine Punkte gutgeschrieben.



Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany, www.tchibo.de

Artikelnummer: 629 305



www.tchibo.de/anleitungen