

THE HOLE IN ONE™

DAS GOLF SPIEL

INHALT DES SPIELES

- Golfplatz mit 18 Löchern, geteilt in zwei Neun-Loch-Hälften
- Ein Würfel mit verschiedenen Farben
- 6 Bälle = Spielfiguren
- 13 „Schlägerwürfel“
- Ein Miniaturputter
- Ein Block zur Eintragung der Ergebnisse (Scorekarte)

EINFÜHRUNG

„THE HOLE IN ONE™“ wurde zur Unterhaltung aller Golfspieler erdacht, falls das Wetter einmal nicht das richtige Spiel zuläßt. Jeder, der noch nie Golf gespielt hat, lernt auf diese Weise die Spannung und den Charme dieses Sports kennen. Als sportliches Ergebnis soll das Spiel dem richtigen Golf entsprechen. Ist man Golfspieler, so kann man sofort anfangen, nach den üblichen Regeln zu spielen. Der einzig wichtige Unterschied ist, daß man ohne Handicap spielt, da die Würfel ohnehin ein Zufallsergebnis herbeiführen. (Handicap ist das Prinzip im Golf, mit dem die Leistungsunterschiede der einzelnen Spieler ausgeglichen werden.)

DAS ZIEL DES GOLF SPIELS

Wenig Sportarten, haben ein so klar definiertes Ziel wie das Golfspiel. Es gilt, den Ball von einem vorgegebenen Abschlagplatz, dem Tee, wegzuschlagen und mit möglichst wenig Schlägen in ein Loch zu spielen, das auf einem Grün liegt. Das ist alles gar nicht so einfach, wie es klingt, die Schwierigkeiten stellen sich bald ein. Deshalb gibt es im Golf auch sehr ausführliche Regeln, die klar und deutlich angeben, was in verschiedenen Situationen richtig oder falsch ist. Leider können wir in diesem Regelheft nicht alle Regeln beschreiben. Wir erwähnen hier nur die wichtigsten und haben einige Regeln ausschließlich für „THE HOLE IN ONE™“ modifiziert.

Wenn Sie das Spiel weiter entwickeln wollen, können Sie das Regelbuch des Golfverbandes befolgen.

AUFBAU DES SPIELES

Golf spielt man mit 18 Löchern, neun Löcher hinaus und neun Löcher zurück. Es ist jedoch auch üblich eine kurze Runde mit 9 Löchern zu spielen.

1. Man beginnt bei Loch Nr. 1. Jeder Spieler wählt einen Ball = eine Figur. Die Reihenfolge wird ausgelost. Ab Loch Nr. 2 fängt immer der Spieler an, der das vorherige Loch mit den wenigsten Schlägen erreicht hat.
2. Mit dem farbigen Würfel wird gewürfelt, um die Ballstrecke für jeden Spieler zu bestimmen. Dabei können mehrere Spieler dieselbe Farbe haben.
3. Einen „Schlägerwürfel“ wählen und würfeln. Der Miniaturputter darf nur auf dem hellgrünen Grün angewendet werden.
4. Den Ball so weit auf der eigenen Farblinie versetzen, wie man gewürfelt hat. Falls man z.B. den Eisenschläger Nr. 5 (1.5) verwendet und dieser 160 zeigt, versetzt man den Ball zur schwarzen 160-Yard-Linie, die die eigene Ballstrecke kreuzt. Wenn man im Rough, im Wasser oder in einem Bunker landet, gelten die folgenden Regeln:
5. Nachdem alle ihren ersten Schlag gemacht haben, schlägt immer derjenige zuerst, der am weitesten vom Loch entfernt liegt, so daß alle gemeinsam zum Grün kommen.
6. Wenn man das Grün erreicht, spielt man den Ball mit dem Miniaturputter ins Loch. Spieler, die das Grün erreichen, lochen jetzt zunächst ein, bevor die anderen Mitspieler das Spiel fortsetzen.
7. Verfehlt man ein Loch, und landet außerhalb des hellgrünen Grüns, muß man mit einem „Schlägerwürfel“ weiterspielen, um zum Grün zurückzukommen. Sollte man den Ball außerhalb des Feldes spielen, erhält man einen Strafschlag und muß den Ball dorthin legen, wo er das Feld verließ.
8. Haben sämtliche Mitspieler eingelocht, wird die Scorekarte ausgefüllt und man geht zum nächsten Loch.

* Das ist nach den richtigen Golfregeln eigentlich falsch. Grundsätzlich schlägt derjenige zuerst, der am weitesten vom Loch entfernt liegt; das gilt auch auf dem Grün. In „THE HOLE IN ONE“ ist es jedoch zu schwierig, den Ball aneinander vorbei zu spielen, bzw. die Bälle/Figuren zu kennzeichnen und zu entfernen.

DIE SCOREKARTE

- 1 Lochnummer.
- 2 Par (Anzahl der Schläge, mit der ein Spieler theoretisch den Ball in das Loch spielen sollte).
- 3 Hier kann man z.B. ein G eintragen, wenn der Streckenwahlwürfel gelbe Bahn (Strecke) zeigt.
- 4 Abkürzungen der Spielernamen.
- 5 Nachdem man eingelocht hat, trägt man hier die Anzahl der Schläge ein.
- 6 Hier kann man nach und nach die Schlagzahl je Loch aufrechnen. Dadurch sieht man nach jedem Loch, wie man insgesamt spielt. Man kann auch eintragen, wie viele Schläge man im Vergleich zum Par benötigte, z.B. Plus 2, wenn man 5 Schläge für ein Par 3-Loch brauchte.
- 7 Das Optimum ist, die ersten neun Löcher mit 36 Schlägen zu spielen. Par für die letzten neun Löcher sind 35 Schläge.
- 8 Die Bahn ist für 71 Schläge gebaut. Wenn man das schafft, ist man ein richtiger Profi.

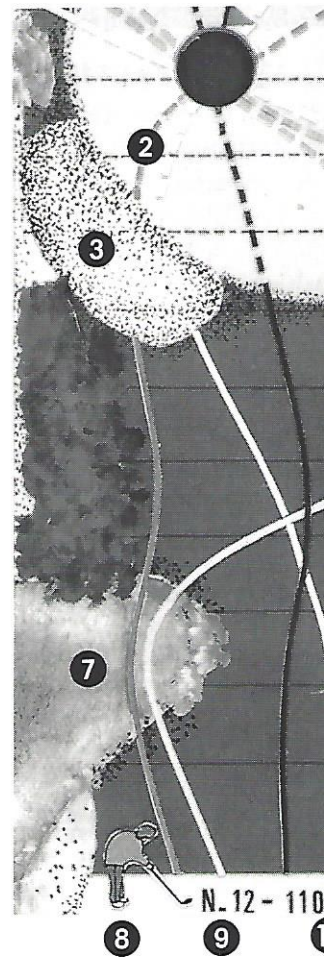
	1	2	3	4 + 5	6		
Loch Nr.	PAR	Farbe	Name	Schläge	Total	Farbe	
1	4						
2	3						
3	3						
4	4						
5	4						
6	5						
7	5						
8	4						
9	4						
7	36						
10	5						
11	4						
12	3						
13	5						
14	3						
15	3						
16	4						
17	4						
18	4						
7	35						
8	71 Total						

DIE SCOREKARTE

- 1 Lochnummer.
- 2 Par (Anzahl der Schläge, mit der ein Spieler theoretisch den Ball in das Loch spielen sollte).
- 3 Hier kann man z.B. ein G eintragen, wenn der Streckenwahlwürfe gelbe Bahn (Strecke) zeigt.
- 4 Abkürzungen der Spielernamen.
- 5 Nachdem man eingelocht hat, trägt man hier die Anzahl der Schläge ein.
- 6 Hier kann man nach und nach die Schlagzahl je Loch aufrechnen. Dadurch sieht man nach jedem Loch, wie man insgesamt spielt. Man kann auch eintragen, wie viele Schläge man im Vergleich zum Par benötigte, z.B. Plus 2, wenn man 5 Schläge für ein Par 3-Loch brauchte.
- 7 Das Optimum ist, die ersten neun Löcher mit 36 Schlägen zu spielen. Par für die letzten neun Löcher sind 35 Schläge.
- 8 Die Bahn ist für 71 Schläge gebaut. Wenn man das schafft, ist man ein richtiger Profi.

	1	2	3	4 + 5	6	
Loch Nr.	PAR	Farbe	Name	Schläge	Total	Farbe
1	4					
2	3					
3	3					
4	4					
5	4					
6	5					
7	5					
8	4					
9	4					
7	36					
10	5					
11	4					
12	3					
13	5					
14	3					
15	3					
16	4					
17	4					
18	4					
7	35					
8	71 Total					

DAS "GREEN"



- 1 Linien zur Bestimmung
- 2 Grün
- 3 Bunker
- 4 Fairway
- 5 Rough
- 6 Ballstrecke
- 7 Wasser
- 8 Tee
- 9 Loch-Nummer
- 10 Länge
- 11 Par