

**THINKING MAN'S**

**GOLF**

**3M  
Sport  
Spiele**

FÜR AMATEURE UND PROFIS



**3M** MINNESOTA MINING & MANUFACTURING COMPANY MBH  
Hauptabt. Handelswaren · 4 Düsseldorf 1 · Königswall 106 · Fernruf 8 22 41 · Postfach 5629 · Fernschreiber 658-1326

HW 169-08

# Spielregel für **GOLF** bearbeitet von Eugen Oker

*Golf, das so gemächlich aussieht und deshalb allgemein als Sport der alten Leute gilt, ist in Wahrheit ein faszinierender Sport, der hohe Anforderungen an körperliche Geschicklichkeit, Konzentration und Ausdauer stellt. Wie sehr, das beweist die Tatsache, daß sich bei den großen Turnieren in den USA kaum Golfer durchzusetzen vermögen, die älter als dreißig sind. Allerdings: Golf ist einer der wenigen Sports, die man bis ins hohe Alter und auch allein betreiben kann.*

*Bei Golf geht es darum, einen kleinen, harten Ball vermittels von Schlägern in möglichst wenigen Schlägen vom Abschlag (tee) die Spielbahn (fairway) entlang ins Ziel, das Loch (hole) zu transportieren. Für eine Runde Golf hat man 18 solche Spielbahnen unterschiedlicher Länge, die man einfach Löcher (holes) nennt, zu absolvieren. THINKING MAN'S GOLF bietet die Möglichkeit, ein Golf-Turnier mit allen Schikanen und Feinheiten nachzuvollziehen.*

deutet, daß Sie den Ball verfehlt haben (miss) und unter Anrechnung dieses Schlages nochmals schlagen müssen.

## Grenzen

Was die Grenzen anlangt, so gilt immer die schlechtere Lage: ein Ball genau auf der Grenze zwischen Spielbahn und Bunker ist im Bunker! Dies alles ist übrigens auf der Rückseite der Zählkarte genau geregelt.

Ziel all dieser Bemühungen ist es, zunächst das Grün zu erreichen. Normalerweise gelingt dies aus dem Feld heraus mit irgendeinem Schläger. Kommt man aber näher als 50 Yards an den Rand des Grüns heran, beginnt eine diffizile Kleinarbeit, die aus den Chip-shots (schwer zu übersetzen; etwa „Schmitzelschuß“), Explosionsschlägen aus Bunkern am Grün und den Putts besteht, eine Technik, die sich nicht mehr recht auf die bisherige Weise auf unseren Spielplan übertragen läßt, und deshalb durch Würfel simuliert wird.

## Chip-shot

Liegen Sie vor dem Grün, dann messen Sie erst den Abstand Ball-Grünrand mit der Schablone und suchen auf der linken Tabelle die entsprechende Rubrik auf (Spalte 1 Chip-shots). Die Würfel sagen Ihnen dann, wo Ihr Ball nach dem Schlag auf dem Grün gelandet ist:

- ① = er liegt in unmittelbarer Nähe des Lochs,
- ② = er liegt im 1. Kreis um das Loch, oder
- ③ = im zweiten,
- ④ = dritten, oder
- ⑤ = außerhalb des dritten Kreises um das Loch.

Dort malen Sie — irgendwo — Ihr Zeichen hin.

Singemäß genauso verfahren Sie aus Bunkern in der Nähe des Grüns (Spalte: Traps, Next to green). Liegen schließlich die Bälle aller Teilnehmer auf dem Grün, brauchen Sie nur nochmals zu würfeln und Sie erfahren aus der rechten Tabelle unten (No. of Putts) die Anzahl der Schläge, die Sie brauchen, bis der Ball endlich im Loch verschwunden ist. Sie zählen diese Putts Ihren bisherigen Schlägen hinzu und haben damit Ihren Score, den Sie in die Zählkarte eintragen lassen.

Damit sind alle Möglichkeiten von THINKING MAN'S GOLF durchexerziert und Sie können nun getrost allein weiterspielen. Vergessen Sie nicht, daß bei jedem Abschlag immer der beginnt, der das letzte Loch gewonnen hat (die anderen folgen in entsprechender Reihenfolge), daß Sie auf der Rückseite (ab Loch No. 10) einen neuen Wind bestimmen müssen und versäumen Sie nicht, bevor Sie zur Feier des Siegers (derjenige mit den insgesamt wenigsten Schlägen) zum 19. Loch gehen (an Ihre Hausbar), den Platz in einem guten Zustand zu verlassen, herausgeschlagene Rasenstücke wieder festzutreten, Fußstritte in den Bunkern mit dem Rechen zu eliminieren, kurz, den Spielplan mit einem Lappen abzuwischen.

## Bunker am Grün

## Putts

kieren wird (Kreis, Dreieck, Kreuz, Quadrat usw.). Vernünftigerweise wird man höchstens zu viert spielen; es können aber auch mehr Personen teilnehmen. Auf der Zählkarte finden Sie in den drei oberen Rubriken die Nummern der Löcher (Spielbahnen), ihre Länge vom Abschlag bis zum Loch in Yards (= 0,91 m) und das Par, auch Einheit genannt, das ist diejenige Anzahl von Schlägen, die ein guter Golfer braucht, um den Ball vom Abschlag ins Loch zu spielen.

#### Personen

#### Par

Um dies zu bewerkstelligen, steht dem Golfer eine Auswahl von 14 Schlägern (clubs) zur Verfügung. Sie finden diese auf der Tabelle in der Spalte „Club“ und zwar sind es vier lange Holzschläger (grün, Woods) mit dicken Holzköpfen für weite Schläge: Holz Nr. 1—4, vier lange Stahlschläger (rot, Long Irons) mit schlanken, wenig geneigten Schlagflächen für weit bis mittlere Schläge: Eisen Nr. 2—5, vier kurze Stahlschläger (blau, Short Irons) mit breiten, stark geneigten Schlagflächen für mittlere bis kurze Schläge: Eisen Nr. 6—9,

#### Schläger

#### Tabelle

#### Holz

#### Eisen

sowie der Wedge (gelb), eine dicke Schaufel für kurze, steile Annäherungsschläge.

#### Wedge

#### Putter

Schließlich der Putter, ein kurzes Eisen mit senkrecht stehendem Blatt, der dazu dient, den Ball auf dem Grün ins Loch zu befördern (putten) und den Sie sicher vom Mini-golf her kennen. Auf ihn müssen wir später noch zurückkommen, wie auch auf die restlichen Rubriken der Tabelle.

Jeder Schläger hat eine andere Funktion, denn man muß bei Golf den Ball auf die unterschiedlichste Weise schlagen. Dies ersehen Sie aus der 3. Spalte, welche die durchschnittliche Weite (Average Yardage) angibt, die der einzelne Schläger ermöglicht, z. B. Holz Nr. 1 (driver) 240 Meter. Daneben, in den anderen Spalten, die sich auf die gewürfelten Augenzahlen beziehen (No. Rolled on Dice), stellen Sie fest, daß dieser Schläger Entfernungen von 190—270 Yards ermöglicht, eine gewaltige Distanz, freilich nur von Klasse-Golfern zu erreichen, die dem Ball eine Anfangsgeschwindigkeit von über 200 km/h mitgeben können — daß Sie ein solcher sind, wird bei THINKING MAN'S GOLF ohne weiteres angenommen: Sie schlagen weder ein „Kaninchen“ (ein Ball, der nur scharf durchs Gras zischt), noch passiert Ihnen die größte Schande eines Golfers, ein Fehlschlag. Übrigens: der driver (Holz Nr. 1) wird nur auf dem Abschlag benutzt, nicht jedoch auf der Spielbahn. Obwohl Sie hier auch anders könnten, sollten Sie sich an diese Praxis halten.

#### Weite

Ergibt der Schlag mit dem Einser-Holz einen rasanten, weiten, flachen Ball mit langem Lauf, so wird er mit höherer Nummerierung immer mehr zu einem hohen Bogen, an dessen Ende der Ball kaum mehr oder gar nicht rollt. Mit diesen Schlägen versucht man, den Ball schließlich auf dem Grün „tot zu legen“, ihn möglichst nah an die Flaggstange zu spielen.

#### Schlag

#### Schablone

Jetzt ist es aber an der Zeit, den ersten Schlag zu tun. Dafür benötigen Sie die Schablone (Distance Finder), eine durchsichtige Lochmatrize, die Sie so auflegen, daß der schwarze Punkt des Abschlags genau im Loch an der schwarzen Pfeilspitze (unterste Lochreihe, Mitte) erscheint. Um diesen Punkt zu schwenken Sie die Schablone so, daß die Mittelisenrechte (Zahlenreihe der Schlagweiten) in die Mitte der Spielbahn hinausläuft. Jetzt wählen Sie den Schläger, indem Sie auf dieser Mittelisenrechten jene Entfernung ablesen, die Ihren Ball in eine ideale Lage bringen kann (schön in der Mitte der Bahn mit freier Sicht aufs Ziel), auf der Tabelle links (Distance) in Spalte 3 (Average Yardage), jene dieser Zahl am nächsten kommende aufsuchen und daneben in Spalte 2 (Club) den passenden Schläger finden.

#### Schläger

Dieses Verfahren ist jedoch nur für dieses Lernspiel erlaubt! Bei späteren Wettkämpfen, wenn Sie die Größenverhältnisse des Platzes ins Gefühl bekommen haben, müssen Sie den Schläger, entsprechend der Wirklichkeit, vor Anlegen der Schablone wählen!

#### Wind

Bevor Sie endgültig auf den Ball schlagen, müssen Sie noch den Wind einkalkulieren: Beachten Sie deshalb sowohl die Richtung des Pfeils, den Sie auf die Windrose gemalt haben, als auch die Zahl daneben. Wie Sie dies auf Ihren Schlag anwenden, sagt Ihnen die Windtabelle (rechts unten grünes Feld). Sie unterscheidet zwischen den langen Eisen (untere Abteilung: On Long Iron Shots), die bei Wind am geeignetsten sind, und allen anderen Schlägern (obere Abteilung: On Wood, Short Irons & Wedge Shots), die gleichermaßen windanfällig sind. Wobei ein Mitwind (Tail) den Ball verlängert, ein Gegenwind (Head) ihn verkürzt und ein Querwind (Cross) ihn seitlich nach links oder rechts (Left or Right) ablenkt. Um wieviel, entnehmen Sie von Fall zu Fall einer der beiden Tabellen, wobei ein Quadrat auf der Lochschablone (ein ganzes Loch) eine Seitenlänge von 10 Yards hat.

#### Schlag

Jetzt aber hauen Sie drauf!

Sie würfeln (mit beiden Würfeln) und ermitteln die der Augenzahl entsprechende Entfernung. Beispiel: Holz Nr. 1, 10 Augen gewürfelt = 260 Yards. Angenommen wir hätten einen Westwind mit 30 mph, wäre er (in diesem Fall ein Rückenwind)

#### Entfernung

### Richtung

sogar noch um 30 Yards mehr! Ein guter Schlag — wenn er gerade wäre! Um das zu wissen, würfeln Sie nochmals. Jetzt schauen Sie auf der rechten Tabelle die Richtung (Direction) nach. Angenommen, Sie hätten eine 5 gewürfelt, dann verrät Ihnen die Spalte unter 5 für Holz Nr. 1: Ihr Ball ist 30 Yards nach links (hook, im Gegensatz zu slice: rechts) abgewichen. Jetzt markieren Sie die Lage Ihres Balles mit einem Punkt durch das entsprechende Loch der Schablone (Entfernung, Berücksichtigung des Windes und Abweichung), und umgeben ihn mit Ihrem Zeichen. Übrigens entsteht letztere durch einen falschen Stand zum Ball.

### Nächste Runde

Sie haben Ihren ersten Schlag hinter sich — jetzt folgen der Reihe nach Ihre Partner.

### Reihenfolge

Danach liegen irgendwo draußen Ihre Bälle. Von jetzt an fährt immer der am weitesten hinten liegende Spieler fort.

Es kann natürlich schon jetzt passiert sein, daß ein Ball neben der Spielbahn liegt — und dafür gelten eine ganze Reihe von Regeln.

### Unspielbar

Unspielbar ist ein Ball im Wasser, in einem kleinen Baum, wenn er den Stamm eines großen Baumes berührt (Baumzentrum, dort wo die Äste zusammenlaufen), auf einem Weg und außerhalb des Spielplans. Dabei können Sie wählen: Sie legen den Ball entweder „zwei Schlägerlängen“ (= 5 Yards auf der Schablone = ein halbes Loch) vom bisherigen Ort entfernt nieder, jedoch nicht näher zum Loch, oder Sie wiederholen den Schlag vom alten Platz aus, unter Anrechnung des vorigen natürlich.

### Aus dem Rauhen

Aus dem Rauhen sind Sie in der Wahl der Schläger beschränkt. Aus Nr. 1 dürfen Sie höchstens ein Holz Nr. 4 (also kein Holz 1—3), aus dem Rauhen Nr. 2 höchstens ein Eisen Nr. 7 und aus Nr. 3 überhaupt nur den Wedge benützen (siehe Tabelle oben rechts: Shots from Rough), bei welchletzterem Sie vor dem Schlag entscheiden müssen, ob Sie stark, mittel oder schwach (Full, Medium, Lite) schlagen werden. Auch hier muß die Abweichung berücksichtigt werden.

### Unter Bäumen

Unter Bäumen, großen natürlich, müssen Sie sich durch einen Befreiungsschlag auf die Spielbahn zurücktreten (linke Tabelle: Recovery Shots from Under Trees). Auch hier gilt das über den Wedge Gesagte, was im übrigen ja auch aus der Tabelle ersichtlich ist.

### Bunker, irgendwo

Landet ein Ball in einem Bunker (trap) an oder in der Spielbahn (nicht beim Grün!), wird der Ball normal geschlagen, jedoch liegt er entsprechend der letzten Rubrik der linken Tabelle (Traps Fairway Substract from distance) kürzer; außerdem müssen Sie zusätzlich würfeln, wobei eine 2 be-

### Der Spielplan

Auf unserem Spielplan sind die 18 schönsten Löcher der USA dargestellt, je 9 auf der Innen- und Außenseite. Um welche es sich handelt, finden Sie in der Beschreibung (Description), was aber für das eigentliche Spiel ohne Bedeutung ist, im Gegensatz zu der kleinen Windrose, gleich daneben. Werfen Sie nun beide Würfel (wie immer, wenn es im Spiel ums Würfeln geht) und tragen Sie den ermittelten Wind mit dem Fettstift bezüglich Richtung (Pfeil) und Stärke (Zahl) in die Windrose ein, wobei bedeutet (mph = Meilen pro Stunde):

2 = Windstille		
3 = 30 mph Ostwind	8 = 20 mph Westwind	
4 = 10 mph Nordwind	9 = 10 mph Ostwind	
5 = 20 mph Südwind	10 = 20 mph Südwind	
6 = 10 mph Westwind	11 = Windstille	
7 = 20 mph Nordwind	12 = 30 mph Nordwind	

### Abschlag

Hierauf begeben wir uns zum Abschlag (tee). Jeder Abschlag wird durch einen gelbgrünen Pfeil dargestellt, der in seiner Spitze die jeweilige Nummer des „Lochs“ trägt. Der eigentliche Abschlag ist der schwarze Punkt darunter.

### Spielbahn

Schauen wir uns auf dem Ort unserer ersten Golfhandlung einmal ein bißchen um: Die Spielbahn (fairway) ist das längliche hellgrüne Feld, zu dem der Pfeil des Abschlages zeigt, und das aus kurzgeschnoren Rasen besteht. Der Abschlag, ein rechtckig gebauter, waagerechter Rasenplatz, liegt noch in der Natur, dem „Rauhen“ (rough), in unserem Spiel unterschieden in drei Stufen, dem Rauhen Nr. 1 (dunkelgrüne Fläche), Nr. 2 (gelbbraun) und Nr. 3 (rotbraun), durchsetzt von Wegen (hellviolett), Bäumen, kleinen (schwarzgrüne Scheiben) und großen (türkis, schwarz geädert) und von Wasser (blau), also Bächen, Teichen, Seen, ja sogar Meer.

### Das Rauhe Nr. 1, 2, 3

### Wege, Bäume Wasser

### Grün Loch

### Bunker

### Zählkarte

Das Ziel ist jeweils am Ende der Spielbahn: das teppichfein geschorene Grün (green), eine edle Rasenfläche mit dem eigentlichen Ziel, dem Loch (hole), in dem die Flagge steckt, auf unserem Plan eine hellgrüne, von konzentrischen Linien durchzogene Fläche mit einem weißen Punkt. Überall finden sie schließlich noch weiße Flecken, Bunker (traps), flache Gruben mit feinem Sand, gemeine Hindernisse, die kunstvolle Schläge erfordern.

Jetzt haben Sie unseren Golfplatz schon so gut kennengelernt, daß wir mit dem ersten Match beginnen können. Deshalb wählen Sie aus Ihrer Mitte einen Schreiber, der die Zählkarte (score-card) führt. Er trägt zunächst die Namen der Teilnehmer mit dem Fettstift in die breite Spalte links ein, dazu deren Zeichen, mit dem er gleich die Lage der Bälle mar-