



# Hotel Nagel

— ★★ ★ seit 1849 —  
Restaurant & Gasthaus

## Spielregeln

Zwei Mannschaften mit jeweils vier Spielern treten gegeneinander an.

Zu Beginn wählt jede Mannschaft eine Spielfarbe und lost aus, wer den ersten Wurf hat.

Die Teams werfen abwechselnd ihre Eisstöcke von der Grundlinie in Richtung des Zielkreises (Haus).

Das Ziel ist es, die Eisstöcke möglichst nah an der Daube (Puck) zu platzieren. Die Daube kann sich innerhalb des großen Zielkreises bewegen. Trifft ein Eisstock die Daube und verschiebt sie dadurch, ergibt sich ein neuer „Zielpunkt“. Wird die Daube aus dem Zielkreis herausgeschossen, wird sie auf den Mittelpunkt zurückgelegt.

Eisstöcke, die das Zielfeld nicht erreichen und auf dem Weg liegen bleiben, werden aus dem Spielfeld entfernt, um den nachfolgenden Würfeln nicht im Weg zu stehen.

Die Spieler der beiden Teams werfen abwechselnd. Ein Spieler von Team A beginnt und versucht, seinen Eisstock möglichst nah an die Daube zu platzieren oder diese zu treffen. Gelingt ihm dies, versucht ein Spieler von Team B nun, den gegnerischen Stock von der Daube wegzuschießen oder selbst näher heranzukommen. Gelingt es ihm nicht, müssen die verbleibenden Spieler von Team B nacheinander versuchen, den Stock von Team A zu verdrängen oder ihn zu übertreffen, um den „Vorteil“ zu gewinnen.

Jede Mannschaft hat pro Runde (Kehre) vier Würfe.

Nachdem beide Mannschaften ihre vier Würfe ausgeführt haben, wird der Durchgang beendet und die Punkte werden festgehalten.

Nach jedem Durchgang erfolgt die Punktwertung. Gewertet werden alle Eisstöcke, die mindestens die Begrenzungslinie des Zielfeldes berühren und sich möglichst nah an der Daube befinden. Liegen Eisstöcke beider Teams gleich weit von der Daube entfernt, gibt es für diese keine Punkte.

Die Mannschaft, deren Eisstock der Daube am nächsten liegt, erhält drei Punkte. Liegt der zweitnächste Stock ebenfalls von dieser Mannschaft, gibt es zwei weitere Punkte. Der dritt- und viertnächste Stock bringen jeweils einen weiteren Punkt. Befindet sich jedoch ein Stock der gegnerischen Mannschaft dazwischen, entfallen die Zusatzpunkte.

Pro Durchgang können maximal 7 Punkte erzielt werden. Die Mannschaft mit den meisten Punkten nach vier Durchgängen gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand erfolgt ein fünfter Durchgang als Entscheidung.

Beispiel 1: Team A erhält 5 Punkte, da zwei seiner Eisstöcke im Haus liegen und der Daube am nächsten sind. Ein sechster Punkt wird nicht vergeben, da der nächstgelegene Stock von Team B kommt.

Beispiel 2: Team B erhält 3 Punkte, da Team A den zweitnächsten Stock zur Daube platziert hat.

Viel Glück wünscht Familie Nagel & Team