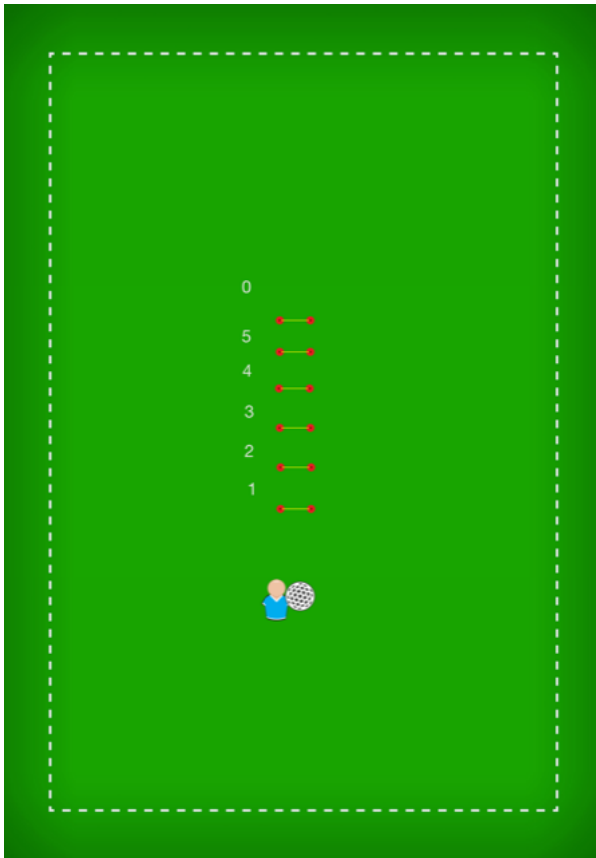


# Hockey-Garten-Zehnkampf

## Hockey 17+4



Anzahl der Spieler: beliebig

Materialien:

- 1 Ball
- 1 Schläger
- einen Satz Markierungen

Beschreibung:

Die Markierungen werden wie bei einer Leiter angeordnet. Die Spieler schlenzen von einer Startmarkierung aus abwechselnd Bälle in die Leiter. Es ist allerdings erlaubt, auf sein Spielrecht zu verzichten und auszusetzen. Fällt der Ball mit dem ersten Bodenkontakt in die 1. Lücke, gibt es einen Punkt, für die zweite Lücke zwei Punkte usw. Wird die Leiter verfehlt, gibt es keinen Punkt. Ziel des Spieles ist es, genau 21 Punkte zu erreichen. Sammelt ein Spieler aber mehr als 21 Punkte auf sein Konto, hat er das Spiel sofort verloren.

Variationen:

Die Abstände der Markierungen können unterschiedlich gewählt werden (Je höher die Punktzahl, desto kleiner die Lücke).

Es können verschiedene Anspieltechniken festgelegt werden (Schlenzen VH, Schlenzen RH, Heber, Stecher).

Als Handicap können unterschiedliche Startmarkierungen gewählt werden: Der bessere Spieler muss aus größerem Abstand schießen.