

Spielregel



von Jürgen Hagedorn

HEXAGAMES®

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 1 Ball
- 2 Toranzeigesteine
in 2 Farben
- 2 Zahlenwürfel
von 0—5
- 1 Spielwürfel

Vorbemerkung:

Es wird in diesem Spiel nach Fußballregeln gespielt. Statt 22 Spielern bewegen die Würfel den Ball.

Wem es zuerst gelingt, 3 Tore zu erzielen, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Die Spieler wählen ihre Vereinsfarbe und setzen ihren Torzählstein auf die Anzeige "0". Beide Spieler erhalten je einen Zahlenwürfel. Der Ball kommt auf den Anstoßpunkt.

Der Spielwürfel:

Er bestimmt durch die obenliegende Farbe, wer den nächsten Spielzug durchführen darf. Außerdem bestimmt er, ob der Angriff durch die Mitte oder über die Flügel ausgeführt werden darf.

Farb-● = Angriff durch die Mitte

Farb-F = Angriff über die Flügel

In der Regel gilt. Der Spielwürfel kommt vor dem Zahlenwürfel. Der Spielwürfel gilt für beide Spieler gleichzeitig und wird immer von dem Gegner des zuletzt zugberechtigten Spielers geworfen.

Ausnahmen. Anstoß, Torabstoß, Freistoß und Elfmeter.

Spielverlauf:

Der Anstoß

Die Spieler würfeln gleichzeitig mit ihrem Zahlenwürfel. Der Spieler mit der höheren Zahl darf den Anstoß ausführen, Zeigen beide Würfel die gleiche Zahl, wird der Wurf wiederholt.

Der Anstoß erfolgt durch Würfeln des Zahlenwürfels. Der Ball wird entsprechend der Zahl gezogen. Bei einer „0“ darf der Wurf wiederholt werden.

Hat ein Spieler ein Tor kassiert, so hat er direkt einen Anstoß,

Angriff durch die Mitte:

Bestimmt der Spielwürfel einen Angriff durch die Mitte (Farbpunkt), so darf ein Spieler seine gewürfelte Zahl bis max. in den 16-Meterraum ziehen. Vor dem 5-Meterraum muß er stoppen (die restliche Zahl verfällt). Ist er weiter an der Reihe, dann darf er nur bis in den 5-Meterraum (Ausnahme: "0").

Im 5-Meterraum erzielt ein Spieler nur mit einer "1" ein Tor, sonst geht der Ball ins Aus (s. Abb.).

Achtung! Ein Freistoß kann auch durch die Mitte, direkt ins Tor verwandelt werden (Genau Zahl).

Abstoß

Ohne daß der Spielwürfel in Aktion kommt, darf der Spieler einen Abstoß am 5-Meterraum mit seinem Zahlenwürfel ausführen. Bei einer "0" darf der Wurf wiederholt werden.

Angriff Über die Hügel

Zeigt der Spielwürfel einen "F" in der eigenen Farbe, so darf man sofort über die Flügel angreifen. Dazu wird der Ball auf einen beliebigen der beiden Flügel auf gleicher Höhe gesetzt und mit dem Zahlenwürfel die Paßweite bestimmt.

Vorteil: Über die Flügel kann man direkt mit passender Würfelzahl ein Tor erzielen, ohne mühsam durch den Strafraum zu müssen (s. Abb.).

Geht der Schuß zu weit, gibt es Torabstoß. Zeigt der Spielwürfel beim nächsten Wurf einen Farbpunkt in der eigenen Farbe, so muß sofort auf gleicher Höhe in die Mitte gewechselt werden.

Foul

Ist ein Spieler aufgrund des Spielwürfels an der Reihe, und würfelt er mit dem Zahlenwürfel eine "0", so hat er eine Foul begangen. Sein Mitspieler bekommt an der Stelle, wo der Ball liegt, einen Freistoß zugesprochen. Dieser wird nur mit dem Zahlenwürfel ausgeführt. Bei einer "0" darf der Wurf wiederholt werden!

Achtung! Ein Freistoß kann auch durch die Mitte direkt ins Tor verwandelt werden. (Genau Zahl).

Elfmeter:

Ist ein Spieler aufgrund des Spielwürfels im eigenen Strafraum an der Reihe und würfelt eine "0", so bekommt sein Mitspieler einen Elfmeter zugesprochen. Der Mitspieler tritt mit dem Zahlenwürfel an. Bei einer "0", "1" und "2" trifft er das Tor

nicht und es gibt Abstoß. Bei einer "3", "4" und "5" erzielt er ein Tor und es gibt Anstoß.

Spielziel:

Deutscher POLDI-Meister ist, wer zuerst 3 Tore erzielt.



