

Spielregel



von Sven Kubier

HEXAGAMES

Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 1 Ball
- 2 x 3 Anzeigesteine
- 1 Aufschlagwürfel
- 4 Zahlenwürfel von 0–5

Vorbemerkung:

Bei diesem neuen Spiel treten 2 Personen nach Tennisregeln zu einem Match an. Statt eines Schlägers rollen die Würfel und bestimmen die Schlagweite.

Es siegt, wer zuerst 2 Sätze mehr als der andere, bzw. den 3. Satz gewonnen hat.

Spielvorbereitung:

Beide Spieler erhalten 3 Anzeigesteine einer Farbe. Zu Beginn eines Matches stehen alle Steine auf ‚0‘ in den Spielstand-Anzeigefeldern: Punkte, Spiele, Sätze. Gezählt wird wie im Tennis.

Jeder Spieler erhält 2 Zahlenwürfel, Es wird mit beiden Würfeln um den ersten Aufschlag gewürfelt. Der Spieler mit der höheren Gesamtzahl beginnt. Er erhält den Ball und den Aufschlagwürfel, Nach jedem Spiel wechselt der Aufschlag.

Spielverlauf:

Der Ball kommt vor die Grundlinie und der Spieler würfelt mit dem Aufschlagwürfel seinen ersten Aufschlag aus.

Der Aufschlagwürfel

- AS** — Der Spieler erzielt direkt einen Punkt.
- 6 — Der Ball wird 6 Felder vorgezogen
- 7 — Der Ball wird 7 Felder vorgezogen.
- F** — Der Aufschlag ist mißlungen. Der Spieler ist berechtigt, noch einen 2. Aufschlag auszuführen. Zeigt der Würfel auch beim 2. Aufschlag ein ‚F‘, hat der Spieler einen Doppelfehler gemacht und der Gegenspieler erhält einen Punkt.

Kommt der Ball beim Aufschlag mit einer ‚6‘ oder ‚7‘ in das gegnerische Feld, ist der Aufschlag gelungen und beide Spieler würfeln abwechselnd mit den Zahlenwürfeln und ziehen den Ball um den entsprechenden Felder vor. Ist ein retournierter Ball zu kurz (eigenes Feld), oder zu lang (hinter der gegnerischen Grundlinie), so erzielt sein Mitspieler einen Punkt.

Die Spieler können frei entscheiden, ob sie für einen Return (Spiel zurück ins gegnerische Feld) einen oder zwei Zahlenwürfel verwenden wollen!

Stoppball

Würfelt ein Spieler mit beiden Würfeln Pasch ‚0‘, so hat er einen unerreichbaren „Stoppball“ gespielt und erhält sofort einen Punkt,

Passierball

Würfelt ein Spieler mit beiden Würfeln Pasch ‚5‘, so hat er einen tollen, unerreichbaren „Passierball“ gespielt und erhält sofort einen Punkt.

Zählweise Im Tennis

Fehler, Schlägt ein Spieler einen Ball zu kurz oder zu lang, oder erreicht er einen guten Ball seines Gegners nicht, so ist das ein Fehler.

Punkte, Für jeden Fehler eines Spielers erhält sein Gegner einen Punkt. 1 Punkt = 1 Feld auf der Spielstandanzeige: Punkte. (Die Angaben: 15, 30, 40 ... sind original Tenniswerte).

Spiel: Um ein Spiel zu gewinnen, muß man mindestens 1 Punkt über 40 erreichen und 2 Punkte mehr als sein Gegner haben.
Steht es 40:40, so ist dies Einstand. In diesem Fall gewinnt das Spiel, wer zwei Punkte (erster Punkt = V = Vorteil, zweiter Punkt = Spielgewinn) direkt aufeinanderfolgend macht. Wird ein Punkt und danach wieder ein Fehler gemacht, so gibt es wieder Einstand, d.h., 40:40.

Satz: Einen Satz gewinnt ein Spieler, wenn er 6 oder 7 Spiele gewinnt und zwei mehr als sein Gegner, gewonnen hat.

Steht es 6:6, kommt es zum Tiebreak,

Tiebreak: Um einen Tiebreak und damit einen Satz zu gewinnen, muß ein Spieler mindestens 7 Punkte machen und Minimum 2 Punkte mehr erreicht haben, als sein Gegner, zB. 7:3 oder 11:9.

Der Aufschlag wechselt im Tiebreak jeweils bei **ungerader** Gesamtpunktezahl

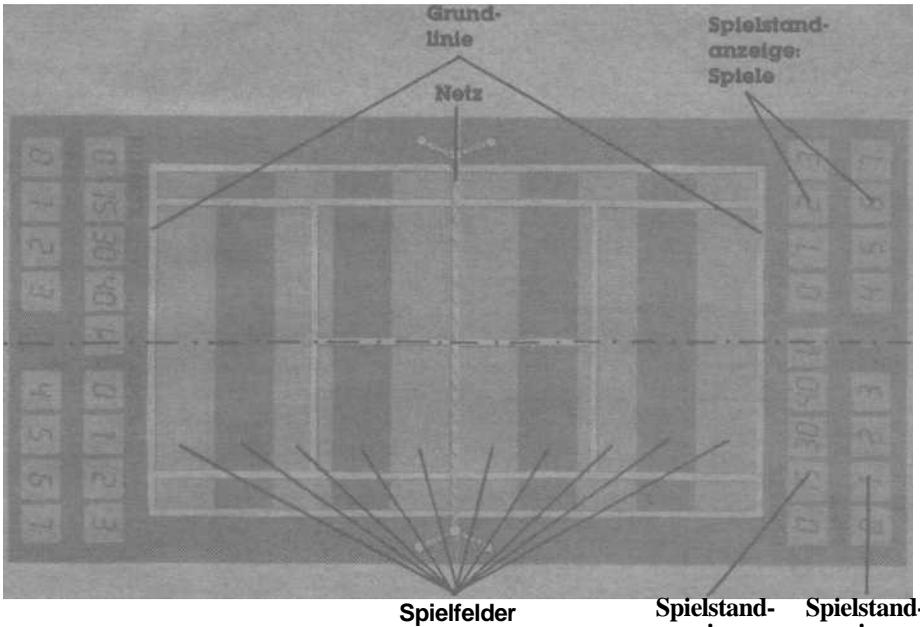
zB, 1:0 = 1
 oder 2:1 = 3
 oder 3:2 = 5
 oder 3:4 = 7 usw.

Gezählt wird auf der Anzeige: „Spiele“. Wird die 7 überschritten, fängt man bei 1 wieder an.

Ziel:

Gewinner eines Matches ist, wer zuerst 2 Sätze mehr als der Gegner oder den 3. Satz für sich entscheiden konnte.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!



Doppel-Spiel (4 Personen)

Der Spielplan wird (theoretisch) der Länge nach geteilt. Jeder Spieler spielt auf 1/4 Platz.

Welchen von den Gegenspielern man anspielt, kann man selbst entscheiden.