

# Spielanleitung

D

## Angel-Golf

D

Art.-Nr. 6770

Angel-Golf ähnelt sehr dem Golfsport, nur dass anstelle des Golfschlägers die Angelrute benutzt wird. Gespielt werden kann auf einem regulärem Golfplatz, aber auch im freien, ähnlich geeignetem Gelände.

### **Bahnaufbau**

#### **1. Golfplatz :**

Über ein Golfloch wird ein ca. 30 x 30 cm großes, farbiges Tuch gespannt, in dessen Mitte ein rundes Loch mit einem Durchmesser von ca. 12 cm geschnitten wurde. Das Tuch wird genau über das Golfloch gelegt und mit kleinen Nägeln auf dem Rasen fixiert.

#### **2. freies Gelände:**

Es werden entweder verschiedenfarbige Tücher oder auch handelsübliche Waschsüsseln gleicher Größe verwendet (s. 1.), ohne allerdings Löcher zu graben. Die Anzahl und Platzierung, sowie Start und Ziel können frei bestimmt werden. Hieraus ergeben sich auch die zu spielenden Bahnen. Die Reihenfolge der Bahnen, d.h. jeweils der Weg von einem Tuch / einer Schüssel zum/zur nächsten, wird bei Spielbeginn festgelegt.

### **Spielregeln**

Für jeden Wurf, den ein Spieler macht, wird ein Wurfpunkt gezählt, bis der Golfball auf dem Zieltuch oder in der Schüssel liegt. Wird der Ball auf einem regulärem Golfplatz beim letzten Wurf auf einer Bahn direkt eingelocht, ohne auf dem Tuch liegen zu bleiben, so wird dieser Wurf nur mit 0,5 Punkten gewertet (gilt nicht für Freigelände).

### **Hindernisse**

Bleibt der Angelgolfball in einem Baum oder Strauch hängen, sodass er nicht befreit werden kann, oder fällt in ein Wasserhindernis, so erhält der Spieler einen Strafpunkt.

#### Bäume und Sträucher

Der nächste Wurf muss von der dem Hindernis am nächsten gelegenen Stelle ausgeführt werden. Der Spieler darf seine Abwurfposition dabei im Radius von ca. einer Rutenlänge auswählen.

Bleibt aber nur die Schnur in einem Baum oder Strauch hängen, und der Ball landet auf dem Boden, so kann die Schnur befreit werden. Das Spiel kann dann von dort aus weiter gespielt werden, wo der Ball liegengeblieben ist. In diesem Fall wird kein Strafpunkt angerechnet. Denn dabei handelt es sich nicht unbedingt um einen falschen Wurf war, sondern dies passiert oft windbedingt.

#### Wasserhindernisse

Der Ball kann aus dem Wasser wieder herausgeholt werden und vom nächstgelegenen Punkt auf der anderen (Ufer-)Seite weiterspielt werden. Der Spieler darf seine Abwurfposition dabei im Radius von ca. einer Rutenlänge auswählen.

**Gewonnen** hat der Spieler, der am Ende aller gespielten Bahnen beim Zusammenzählen die wenigsten Punkte hat. Bei einem Unentschieden wird ein Stechen auf der kürzesten Bahn ausgefochten.

## Viel Spaß und Spannung beim Spielen !

