

FINNISCHES WURFSPIEL

WORUM GEHT'S?

Das finnische Wurfspiel ist ein spannendes Geschicklichkeitsspiel für Draußen. Ihr könnt es mit 3–6 Spielern einzeln oder in Teams gegeneinander spielen. Wer zuerst genau 50 Punkte erzielt, gewinnt.

DAS IST DRIN

12 Spielhölzer und 1 Wurfholz

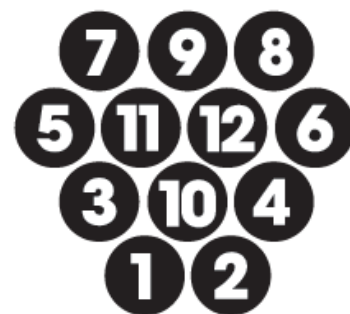
SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR

Sucht euch eine passende Fläche zum Spielen. Stellt die 12 Spielhölzer wie in der Abbildung aufrecht auf den Boden. Versucht sie dabei dicht zusammen aufzustellen. Achtet darauf, dass alle Zahlen in eure Richtung zeigen.

Legt etwa 3–4 Meter von den Spielhölzern entfernt die Wurflinie fest. Je weiter entfernt, umso schwieriger ist das Spiel. Ihr könnt die Wurflinie z. B. mit einem Stock, Stein o. Ä. markieren.

Um die Punkte aufzuschreiben, benötigt ihr zusätzlich einen Zettel und Stift.

Notiert die Namen der einzelnen Spieler oder der verschiedenen Teams und schon kann es losgehen.



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Wurfrunden. In jeder Runde ist jeder von euch einmal mit Werfen an der Reihe. Sobald einer von euch genau 50 Punkte erreicht, gewinnt er das Spiel.

Die Wurfrunde

Einigt euch für die erste Runde auf eine Wurfreihenfolge. Danach ergibt sich die Wurfreihenfolge aus dem Punktestand: Wer von euch die wenigsten Punkte hat, beginnt die Wurfrunde.

Bist du mit Werfen dran? Dann nimm dir das Wurfholz und stell dich hinter die Wurflinie. Du hast jetzt einen Wurf und versuchst, möglichst viele Punkte zu machen.

Ein paar Regeln für den Wurf

Die Wurflinie: Ihr dürft – während des Wurfes – die Wurflinie nicht übertreten. Andernfalls ist der Wurf ungültig und bringt 0 Punkte.

Die Wurftechnik: Wir empfehlen euch, dass ihr das Wurfholz quer haltet und nur von unten werft.

ACHTUNG: Achtet bitte darauf, dass sich niemand verletzt und dass ihr kein fremdes Eigentum beschädigt.

Wofür gibt es Punkte?

Hast du deinen Wurf gemacht? Dann bekommst du jetzt folgende Punkte:

Hast du genau EIN Spielholz umgeworfen? Dann erhältst du die darauf angegebene Zahl als Punkte.

Beispiel: Wenn du nur das Spielholz mit der Nummer 7 umgeworfen hast, erhältst du 7 Punkte.

Hast du ZWEI ODER MEHR Spielhölzer umgeworfen? Dann zählst du nur, wie viele Spielhölzer du insgesamt umgeworfen hast. Diese Anzahl erhältst du als Punkte.

Beispiel: Wenn du mit dem Wurfholz die Spielhölzer mit den Nummern 2, 7 und 11 umgeworfen hast, erhältst du für diese 3 Spielhölzer insgesamt 3 Punkte.

Hast du beim Wurf übertreten oder gar keine Spielhölzer umgeworfen? Dann bekommst du leider 0 Punkte für deinen Wurf.

ACHTUNG: Ein Spielholz zählt nur dann als „umgeworfen“, wenn es flach und direkt auf dem Boden liegt. Spielhölzer die z. B. auf anderen Spielhölzern zum Liegen kommen, zählen NICHT!

Nach jedem Wurf notiert ihr die Punkte. Am besten addiert ihr den Wurf immer direkt und schreibt das neue Gesamtergebnis auf. So seht ihr immer, wie viele Punkte ihr alle habt.

Ja nicht überwerfen!

Bist du mit deinem Wurf über die 50 Punkte hinausgeschossen? Oh nein! Das ist gar nicht gut. Deine Punkte fallen sofort auf 25 zurück. Gib nicht auf.

So bereitet ihr den nächsten Wurf vor:

Nach jedem Wurf stellt ihr die Spielhölzer an genau der Stelle auf, an der sie sich befinden. Umgefallene Spielhölzer stellt ihr dort auf, wo sie liegen. Und alle Spielhölzer die noch aufrecht stehen, bleiben genau dort stehen. Der nächste Spieler schnappt sich das Wurfholz und weiter geht's.

Optionale Regel: Gut gezielt ist halb gewonnen

Wenn einer von euch drei Wurfrunden in Folge kein einziges Spielholz getroffen oder übertreten hat, scheidet er aus dem Spiel aus.

ENDE DES SPIELS

Hat einer von euch nach seinem Wurf genau 50 Punkte? Herzlichen Glückwunsch! Dieses Spiel geht an dich. Als amtierender Wurfspielmeister darfst du die Spielhölzer für die Revanche aufbauen.

Art.-Nr.: 92110

Chr.-Nr.: 92110-0220

© 2019 Professor Puzzle

© 2020 der deutschsprachigen Ausgabe

moses. Verlag GmbH

Arnoldstr. 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

