

Gebrauchsanweisung auf Deutsch

Beerpong

Das Spiel sollte bekannt sein, es folgen die Standartregeln.

- 2 Würfe pro Team in jeder Runde
- Die Becher dürfen zweimal umgestellt werden, pro Spiel und pro Team und das wenn noch 6, 4 oder 3 Becher übrig sind
- Wenn zwei Spieler aus einem Team in der selben Runde treffen, bekommen sie die Bälle zurück und dürfen noch einmal werfen.
- Der letzte Becher muss immer in die Mitte der Unterlagenkante gestellt werden
- Wenn der Ball, bevor er in den Becher fliegt, aufspringt, muss das gegnerische Team zwei Becher trinken. Sie dürfen allerdings den Ball wegschlagen, nachdem er aufspringt. Nicht erlaubt ist es, den Ball zu berühren, bevor er überhaupt den Tisch oder einen Becher berührt hat.
- Ablenkungsmanöver sind erlaubt, ohne dass man allerdings Becher, Gegner oder Tisch/Unterlage berühren darf.
- Wenn ein Ball sich im Becher dreht, darf er herausgeschlagen oder herausgeblasen werden.
- Wenn ein Team den letzten Becher trifft, darf das gegnerische Team nachziehen. Wenn dem Team dies gelingt, geht es in die Verlängerung: Daraufhin werden drei Becher pro Seite in einer Pyramide aufgestellt.
- Wenn ein Becher getroffen wird, der eigentlich schon getroffen war und nicht mehr Teil des Spiels hätte sein dürfen, ist das Spiel sofort beendet.
- Das Verlierer-Team muss die restlichen Becher austrinken.

Beerpong, Zusatz

Trampolin

Sie können eines der beiden Trampoline in die Mitte, oder die beiden jeweils auf eine der beiden Seiten stellen. Mithilfe des Trampolins können sie den Tischtennisball in einen Becher befördern. Wenn die Trampoline auf den Seiten stehen, schlagen wir vor, die Becher in die Mitte zu stellen. Damit das Trampolin nicht direkt auf der Unterlage liegt, sondern etwas höher, schlagen wir ihnen vor, das Trampolin auf zwei Holzblöcke zu legen. Am besten hierfür geeignet, sind die beiden vertikalen Holzblöcke, der Holzblockkonstruktion.

Schleuder

Sie können versuchen den Ball mithilfe der Schleuder in den Becher zu befördern.

Generell, schlagen wir vor, dass die beiden Mannschaften den gleichen Zusatz über den gleichen Zeitintervall benutzen, um das Spiel gerecht zu halten.

Zusatzregel

Zusätzlich können sie diese Extra-Regel benutzen: Wenn sie einen Vornamen besitzen der mit einem P, A, R, T, Y, D, E, S, C, oder H anfängt, und einen Becher treffen, der sich auf einem dieser Buchstaben befindet, dann haben sie entweder zwei Becher getroffen, oder keinen. Dies kann man so festlegen, wie man es will.

Mini-Curling

Perfekt geeignet für dieses Spiel sind unsere Chips. (Sie können dieses Spiel jedoch auch mit entweder einer Münze oder einem Kronkorken spielen.) Den Chip können sie entweder zwischen dem „S“ und dem „C“ oder auf den Punkt, an dem sich die drei Linien des „Y“ treffen, ablegen. Daraufhin versuchen sie das Curling-Feld zu treffen. Es folgen ein paar Vorführungen, wie man den Chip schießen kann.

Wir schlagen vor das Spiel unter diesen Regeln zu spielen.

Wenn man das Curling-Feld nicht trifft:

- Wenn der Chip in der eigenen Hälfte liegen bleibt, muss man drei Schlucke trinken
- Wenn der Chip in der Hälfte des Gegners liegen bleibt, muss man einen Schluck trinken.
- Wenn man das gesamte „Party-Dösch“-Feld nicht trifft, muss man fünf Schlucke trinken.

Wenn man das Curling-Feld trifft:

- Wenn man den äußeren, orangenen Ring trifft, muss der Gegner einen Schluck trinken
- Wenn man den weißen Ring trifft, muss der Gegner drei Schlucke trinken.
- Wenn man den orangenen Ring in der Mitte trifft, muss der Gegner fünf Schlucke trinken
- Wenn man genau in die Mitte trifft, dort wo sich das Logo befindet, muss der Gegner fünfzehn Schlucke trinken

Man kann allerdings auch eine klassischere Version spielen, in der immer die Person gewinnt, deren Schuss am nächsten an der Mitte ist.

Schlussendlich, hat die Person verloren, deren Flasche, Glas oder Becher als Erstes leer ist.

Mini-Basketball

Die Regeln hier sind einfach gehalten. Sie müssen von einer Seite der Unterlage den Mini-Basketball-Korb auf der anderen Seite treffen. Ist dies der Fall, muss der Kontrahent einen

Becher austrinken und sie dürfen noch einmal werfen. Falls es ihnen jedoch nicht gelingt, darf es der Kontrahent versuchen. Der Ball darf aufspringen, ohne, dass der Gegner ihn wegschlagen darf. Sie können die Schleuder oder das Trampolin mit einbeziehen. Für das Spiel benötigen sie die drei Holzblöcke. Die beiden kleinen Holzblöcke stellen sie vertikal hinter die zehn Buchstaben des Beerpong-Feldes in die Mitte der Unterlagenkante. Die Schlitze der vertikalen Holzblöcke müssen nach innen gedreht sein. Den längeren Block mit den Dübeln setzen sie horizontal auf die Anderen, sodass der Basketball-Korb zum Kontrahent gewendet ist. Anhand des Ritsch-Ratsches, können sie den Korb ganz einfach befestigen. Sie können den Becher in oder unter den Korb setzen beziehungsweise stellen. Der Becher, der ausgetrunken werden muss, kann auch daneben stehen.

Mini-Hockey

Sie stellen die Blöcke jeweils in die Mitte der Kante auf beiden Seiten. Wir schlagen vor das Spiel mit einem Kronkorken oder eine Münze zu spielen. Mithilfe eines kleinen Schlägers können sie dann auf die Tore spielen. Sie können dafür z.B. einen Kugelschreiber oder einen Bleistift benutzen.

Rage-Cage

Es fehlen zwar die Markierungen für dieses Spiel, man kann es trotzdem auf unserer Unterlage spielen. Alle Spieler (mindestens zwei) müssen sich um den Tisch stellen. Je mehr Spieler mitspielen, desto besser wird das Spiel. Die Anzahl an Spielern, die um den Tisch passen, ist die Maximalanzahl der Spieler, die mitspielen können. Die Spieler A und B bekommen jeweils einen Ball und einen Becher. Die beiden Spieler müssen gegenüber stehen. Die anderen Becher werden mit einem Getränk gefüllt und müssen in der Mitte des Tisches, kreisförmig aufgestellt werden. Man stellt ungefähr drei bis vier Becher pro Mitspieler in die Mitte. Spieler A und B müssen jetzt unabhängig voneinander versuchen den Ball in ihren Becher zu werfen, indem er einmal aufspringt. Wenn einem der Spieler das gelungen ist, darf er seinen Becher an seinen linken Spielnachbarn weitergeben. Ziel des Spiels ist es, den anderen Becher zu überholen. Soweit kommt es erst wenn die Becher sich bei den Spielern A und C befinden. A und C stehen nebeneinander während A links steht. C trifft schneller in den Becher als A und darf dadurch seinen Becher nach links weitergeben. Dadurch, dass A aber gerade den zweiten Becher besitzt, darf C seinen Becher in den von A stellen. Spieler A muss dadurch einen Becher aus der Mitte Ex austrinken. Das Spiel ist beendet, wenn alle Becher in der Mitte ausgetrunken sind. Wenn ein Spieler beim ersten Versuch trifft, darf er aussuchen, wem er den Becher weitergibt.

Englischer Fußball

Spielaufbau

Das Spiel kann mit einer Münze, einem Kronkorken oder bevorzugt mit einem Holzchip gespielt werden. Jedes Team besitzt am Anfang drei davon und legt sie auf die Ausgangsposition, bei denen zwei Möglichkeiten zur Auswahl stehen. Am besten wählen beide Teams die gleiche Aufstellung. Entweder legt man seine Chips auf die Schnittpunkte von „A“ und „T“, „R“ und „D“, sowie „S“ a „C“, oder in die Mitte der Kreisel von „P“, „T“ und „D“.

Schusstechniken

Hier sind die gleichen anzuwenden, wie beim Mini-Curling. Am besten wählen beide Mannschaften die gleiche Schusstechnik.

Regeln

Die Chips können so geschossen werden, dass man den Chip entweder durch die beiden anderen schießt oder man einen anderen Chip, sei es der Eigene, oder der des Gegners, berührt.

Falls dies nicht gelingt, wird der Chip ins Gefängnis gesetzt, gleiches gilt für jeden Chip, der die Unterlage verlässt. Das Gefängnis ist der weiße Kreisel mit dem „Party-Desch“-Logo, der sich auf beiden Seiten befindet. Die Chips kommen immer in das Gefängnis des Teams, das den Chip besitzt. Somit kann man die Chips des Gegners von der Unterlage schießen um sich einen Vorteil zu verschaffen. Die im Gefängnis liegenden Chips, sind frei zur Benutzung, sofern man sie nach den Regeln fortbewegen kann. Im Gefängnis selbst kann man sie legen, wie man möchte.

Das Ziel ist es, als Erstes ein Tor zu schießen. Als Tor gelten die Kreisel von „E“, „S“, „C“ oder „H“. Die Hälfte des Chips muss in der Torregion liegen, damit das Tor zählt. Als Tor kann man auch einfach einen der Holzblöcke nehmen, den man horizontal in die Mitte der Unterlagenkante legt. In diesem Fall, muss der Chip den Holzblock einfach nur berühren. Das Tor zählt nicht, wenn vor dem finalen Schuss zwei oder drei der Chips im Gefängnis waren.

Schlechter Straßenmusiker

Ziel des Spiels ist es, am Ende die wenigsten Chips (Kronkorken oder Münzen) zu besitzen.

Spiel Aufbau

Am Anfang erhält jeder 6 Chips (Kronkorken oder Münzen). Für die Startaufstellung existieren 5 verschiedene Optionen. Diese Optionen bestehen alle darin, einen Chip in die Mitte der Kreisel mit den folgenden Buchstaben zu legen:

„A“, „R“, „T“, „D“, „S“ und „C“

„P“, „A“, „R“, „T“, „Y“ und „D“

„P“, „A“, „R“, „Y“, „S“ und „C“

„A“, „R“, „T“, „D“, „E“ und „H“, oder

„A“, „R“, „E“, „S“, „C“ an „H“

Wir schlagen vor, die erste Aufstellung zu wählen. Man kann zwischen den Optionen umher wechseln, jedes Team sollte allerdings die gleiche wählen.

Drei weitere Chips werden jetzt auf die weißen Stellen des Curling-Feldes gelegt, auf der Höhe der Mittellinie.

Spielfeld

Das Spielfeld ist in drei Bereiche aufgeteilt: die jeweilige Basis beider Mannschaften und die neutrale Zone

Die Basis einer Mannschaft ist ihre Hälfte der Unterlage bis zu weißen Mittellinie, das Curling-Feld ausgeschlossen. Man darf nur die Chips schießen, die in der eigenen Basis liegen, und am Schluss geht es darum, die wenigsten Chips in der Basis zu haben.

Die neutrale Zone besteht aus dem Curling-Feld und der weißen Mittellinie. Um die darin liegenden Chips herauszubefördern, muss man sie abschießen. Am Schluss werden, die im neutralen Bereich liegenden Chips nicht mitgezählt.

Jede Basis hat auch sein Gefängnis: Der weiße Kreisel mit dem „Party-Desch“-Logo. Die Gefängnisse sind für die Chips gedacht, die von der Unterlage herunterfliegen. Die Chips die im Gefängnis liegen, zählen am Ende zu den Chips dazu, die in der dazugehörigen Basis liegen. Sie dürfen nicht aus dem Gefängnis befördert werden. Man kann sie nur dann wieder benutzen, wenn sie von einem gegnerischen Chip unabsichtlich herausbefördert werden. Zusätzlich, darf jeder Chip, der im Gefängnis landet, nicht mehr benutzt werden, unabhängig davon, ob er von der Unterlage heruntergefliegen ist oder unabsichtlich dort gelandet ist.

Regeln

Jedes Team ist abwechselnd dran. Es werden 10 Runden gespielt. Man muss versuchen die Chips aus der eigenen Basis heraus- oder in die andere Basis hineinzubefördern. In jeder Runde werden die Chips die, die Unterlage verlassen in das Gefängnis des Teams gesetzt, was für das Verlassen der Chips verantwortlich ist. Das Team mit den wenigsten Chips nach 10 Runden hat gewonnen. Dabei werden die Chips in den Gefängnissen zur jeweiligen Basis dazugezählt und die Chips, die sich in der neutralen Zone befinden, nicht berücksichtigt.

Schusstechniken

Die Schusstechniken sind die gleichen, wie beim Mini-Curling oder beim englischen Fußball, jedes Team soll die gleiche Schusstechnik benutzen.