

Gebrauchsuweisung op Lëtzebuergesch

Beerpong

D'Spill misst bekannt sinn. Hei elo just nach kuerz d'Standardreegelen:

- 2 Wërf pro Ekipp all Ronn.
 - D'Becheren dierf een zweemol ëmstellen, pro Match a pro Team an dat wann nach 6, 4 oder 3 Becheren iwwreg sinn.
 - Wann zwee Spiller aus enger Ekipp während enger Ronn treffen, krinn se d'Bäll zeréck an dierfen nach eng Kéier werfen.
 - De leschte Becher muss ëmmer an d'Mëtt vun der Nappkant gestallt ginn.
 - Spréngt de Ball op iert en an de Becher flitt, muss d'Géigner-Team zwee Becheren drénken. Si hunn awer virdrun d'Recht de Ball ewechzeschloen, wann en optuppt. Et ass net erlaabt de Ball ze beréiere wann e weder um Dësch oder op e Becher opgetuppt ass.
 - Oflenkungsmanöver sinn erlaabt. Becher, Géigner an Dësch dierfen awer dobäi net beréiert ginn. Wandstéiss sinn net erlaabt.
 - Wann de Ball sech am Becher dréint, dierf en mat de Fanger rausgeschloe ginn oder rausgeblose ginn.
 - Wann eng Ekipp de leschte Becher trëfft, huet de Géigner d'Recht nozezéien. Wann dat gélungt, geet et an d'Verlängerung: Hei ginn dräi Bechere pro Säit an eng Pyramid gestallt.
- Wann e Becher getraff gëtt, deen eigentlech scho getraff war, an aus dem Spill hätt misse sinn, ass d'Spill direkt fäerdeg.
- D'Verléierer-Team muss all déi iwwreg Becheren ausdrénken.

Beerpong, Zousatz

Trampolin

Dir kënnt entweder een Trampolin an d'Mëtt oder déi zwee jeeweils op eng vun deenen zwou Säite stellen. De Pingpong-Ball kënnt dir dann sou op den Trampolin werfen, dass en dono an engem Becher lant. Wann d'Trampoliner op de Säite stinn, schloe mir vir, d'Becheren an d'Mëtt ze stellen. Fir dass den Trampolin net direkt op der Napp läit, mee bësse méi héich, schloe mir iech vir, den Trampolin op 2 Holzbléck ze leeën. Am beschten géeeigent heifir sinn déi zwee vertikal Holzbléck, vun der Holzkonstruktioun.

Schleider

Dir kënnt probéieren, de Ball mat der Schleider an e Becher ze treffen.

Generell, schloe mir iech vir, wann dir de Trampolin oder d'Schleider an d'BeerPong-Spill mat abezitt, dass déi zwou Equippe, dee nämmechten Zousaz, fir eng nämmecht laang Zäit benotzen, fir d'Spill gerecht ze halen.

Zousatzreegel

Zousätzlech, kënnt dir eng extra Reegel benotzen: Wann dir e Virnumm hut, dee mat engem P, A, R, T, Y, D, E, S, C, oder H ufänkt, an e Becher trifft, deen op engem vun deene Buschtawen dropsteet, da hut dir entweder zwee Bechere getraff, oder guer keen. Dir kënnt dat esou decidéiere wéi dir wëllt.

Mini-Curling

Mir schloen iech vir, dëst Spill mat engem Fläschestopp oder enger Mënz ze spillen. De Stopp oder d'Mënz leet dir entweder zwëschen den „S“ an den „C“ oder op de Punkt, wou déi dräi Strécher vum „Y“ sech treffen. Lo muss ee probéiere d'Curling-Feld ze treffen.

Hei nach puer Virféierungen, wéi dir de Stopp oder d'Mënz undickse kënnt.

Mir schloe vir, d'Curling-Spill ënner de folgende Reegelen ze spillen:

Wann een d'Curling-Feld net trëfft:

- Wann de Stopp oder d'Mënz op der eegener Hallschent leie bleift, muss een dräi Schluppen drénken
- Wann de Stopp oder d'Mënz op der Hallschent vum Géigner leie bleift, muss een eng Schlupp drénken.
- Wann een dat ganz Party-Dësch-Feld net trëfft, muss ee fënnf Schluppen drénken.

Wann een d'Curling-Feld trëfft:

- Wann een dee bausechten, orange Réng trëfft, muss de Géigner eng Schlupp drénken.
- Wann een dee mëttelsten, wäisse Réng trëfft, da muss de Géigner dräi Schluppen drénken.
- Wann een dee banneschten, orange Réng trëfft, muss de Géigner fënnf Schluppen drénken.
- Wann ee genau d'Mëtt trëfft, wou de Part-Dësch-Logo drop ass, da muss de Géigner foffzëng Schluppen drénken.

Zum Schluss, huet dee verluer, deem säi Glas als éischt eidel ass.

Et kann een awer och méi eng classesch Versioun vu Curling spillen, wou ëmmer dee gewënnt, dee méi no un der Mëtt ass.

Mini-Basket

D'Reegele fir dëst Spill si ganz einfach gehalen. Dir musst vun enger Säit vun der [Napp](#) mat engem Pingpong-Ball an de Mini-Basketball-Kuerf op der anerer Säit treffen. Wann dir trefft, muss äre Kontrahent ee Becher ausdrénken an dir dierft nach eng Kéier schéissen. Falls dir awer derlaanscht schéisst, ass deen nächsten drun. De Ball dierf och op der [Napp](#) opsprangen, ouni dass e fort geschloen dierf ginn. Dir kënnt dofir och d'Schleider oder de Trampolin mat abezéien. Fir Mini-Basket ze spillen, braucht dir är 3 Holzbléck. Déi zwee kléng setzt dir vertikal hannert déi 10 Kreesser vum [BeerPong](#)-Feld an d'Mëtt vun der Nappkant. D'Schlitzer vun deene Bléck mussen no banne gedréint sinn. De méi laange Block, mat de Holzdübelen, setzt dir horizontal op déi Bléck drop, sou dass de Basketball-Kuerf op äre Kontrahent kuckt. De Kuerf kënnt dir dann einfach duerch de Ritsch-Ratsch umaachen. Dir kënnt de Becher an oder ënnert de Kuerf stellen. De Becher, deen ausgedronk muss ginn, kann och niewendru gesat ginn.

Mini-Hockey

Hei kënnt dir zwee vun de Bléck op jeeeweils eng Nappkant leeën. Mir schloen vir hei rëm e Fläschestopp oder eng Mënz ze benotzen. Da braucht dir just nach e klenge Schléier a scho kënnt dir op déi zwee Bléck, déi hei als Goal déngen, spillen. Dir kënnt z.B. e Bic oder e Bläistëft als Schléier benotzen.

Rage-Cage

Och wa mir keng Markéierung fir dëst Spill hunn, kann een et trotzdeem op der Napp spillen. All d'Spiller, déi matspillen, mussen sech ronderëm den Dësch stellen. Et mussen der mindestens zwee sinn. D'Spill gëtt awer méi cool, wa méi Leit matspillen. Et kënnen der héchstens souvill matspillen, wéi der ronderëm den Dësch passen. D'Spiller A a B kréie jeeeweils e Becher an e Pingpong-Ball. Déi zwee Spiller musse vis-à-vis vunenee stoen. Déi aner Becher gi mat engem Gedrénks gefëllt, an a Form vun engem Krees an der Mëtt vum Dësch opgestallt. Et stellt een ongeféier 3 bis 4 Becher pro Matspiller an d'Mëtt. D'Spiller A a B musse lo onofhängeg vunenee probéieren, de Ball an hire Becher ze treffen, andeem en eng Kéier um Dësch optuppt. Wann engem vun de Spiller dat gelongen ass, dierf deen säi Becher u säi lénke Matspiller weiderginn. D'Zil vum Spill ass, den zweete Becher ze „iwwerhuelen“. Dat geschitt, wann d'Becheren bei de Spiller A an C sinn. A an C stinn niewenteneen, während A lénks dovou steet. C trëfft méi séier an de Becher wéi A an dierf doduerch säi Becher no lénks weiderginn. Doduerch, dass A awer grad de zweete Becher huet, dierf C säi Becher an

dee vun A stellen. De Spiller A muss dofir e Becher aus der Mëtt op Ex ausdrénken. D'Spill ass fäerdeg, wann all Becheren aus der Mëtt ausgedronk sinn. Wann ee Spiller beim éischte Versuch de Becher trëfft, dierf en entscheeden u wien en de Becher virugëtt.

Englesche Fussball

Spillopbau

D'Spill ka mat Mënzen, Béierstepp oder am beschte Fall mat Holzchips gespillt ginn. All Team besëtzt am Ufank 3 Stéck a leet déi op hier Ausgangspositiounen. Et ginn 2 méiglech Ausgangspositiounen. Mir roden iech, dass déi 2 Ekippen déi nämmelecht auswielen. Entweder leet een seng Chips op d'Schnëttpunkten tëschent dem „A“ an „T“, „R“ an „D“, souwéi „S“ an „C“, oder et leet een se an d'Mëtt vun de Kreesser vum „P“, „T“ an „D“.

Schosstechniken

Déi méiglech Schosstechniken beim „Englesche Fussball“ sinn déi nämmelecht, wéi beim Dréink-Curling. Mir hunn et op déi begrenzt, fir dass d'Spill net ze einfach ass. Mir proposéieren, dass déi zwou Ekippen déi nämmelecht Schosstechnik benotzen.

Reegelen

Seng Chips muss een sou schéissen, dass dee Chip, deen ee geschoss huet, entweder duerch di aner 2 duerchflitt oder en Chip (vun engem selwer oder vu sengem Kontrahent) beréiert.

Falls weder nach de Fall ass, gëtt de Chip an de Prisong gesat (dat ass de wäisse Krees op senger eegener Hallschent mam Partydesch-Logo drop). Déi Chips, déi vun der Napp fléie, kommen och an de Prisong. D'Chips kommen ëmmer an dem säin Prisong, dem och déi jeeweileg Chips gehéieren (net deen, dee se geschoss huet). Sou ass et méiglech dem Kontrahent seng Chips rofzeschéisse fir hie vum eegene Goal fort ze halen. Déi Chips, déi am Prisong leien, kennen trotzdeem nach benotzt ginn. Et muss een se sou schéissen, wéi all déi aner och, oder si komme rëm an de Prisong zrëck. Am Prisong selwer dierf en d'Chips sou setzen, wéi ee well.

D'Zil vum Spill ass et, als éischten e Goal ze schéissen. D'Goaler sinn d'Kreesser vum „E“, „S“, „C“ an „H“. E Goal zielt nëmme, wann d'Mëtt vum Chip am Krees leie bliwwen ass. Et kann een och en Holzblock als Goal benotzen, deen een horizontal an d'Mëtt vun der Nappkant setzt. Hei muss de Chip nëmme de Holzblock beréiere fir e Goal ze schéissen. De Goal zielt allerdéngs net wann virum Schoss entweder 2 oder 3 Chips am Prisong louchen.

Schlechte Stroossemuseker

D'Zil vum Spill ass et, zum Schluss déi mannste Chips ze hunn.

Spillopbau

Fir unzufänken, kritt jidderee 6 Béierstepp, d'selwecht grouss Mënzen oder am beschte Fall Holzchips. Fir d'Startformatioun, gi mir 5 méiglech Optionen. Mir zielen elo fir all Optioun déi 6 Felder op, an déi dir jeeweileg een Chip leeë sollt:

„A“, „R“, „T“, „D“, „S“ an „C“

„P“, „A“, „R“, „T“, „Y“ an „D“

„P“, „A“, „R“, „Y“, „S“ an „C“

„A“, „R“, „T“, „D“, „E“ an „H“

„A“, „R“, „E“, „S“, „C“ an „H“

Mir proposéieren allerdéngs déi éischt Optioun. Dir kënnt d'Startformatioun fir Ofwiesslung reegelméisseg veränneren. Et ass allerdéngs wichteg, dass jidderee mat der nämmelechter ufänkt.

3 weider Chips ginn elo an dem [Curling](#)feld placéiert, op der Héischt vun der wäisser Linn.

Spillfeld

D'Spillfeld ass an 3 Beräicher opgedeelt. Déi jeeweileg Basis vun deenen 2 Ekippen an déi neutral Zone.

D'Basis ass d'Hallschent vun der [Napp](#) op der eegener Säit, bis zur wäisser Linn. Allerdéngs zielt de Beräich vum [Curling](#)-Feld **net** dozou. Et dierf een nëmmen d'Chips, déi a senger Basis leien, schéissen. Et geet drëm, zum Schluss vum Spill, déi mannste Chips a senger Basis ze hunn.

De neutrale Beräich ass d' [Curling](#)-Feld a Kombinatioun mat der wäisser Mëttellinn. D'Chips, déi do drop leien, dierfen zwar ofgeschoss ginn, awer net fir d'éischt geschoss ginn. Déi Chips, déi zum Schluss vum Spill am neutrale Beräich leien, zielen net mat.

All Basis besetzt och e [Prisong](#). Dat ass de wäisse Krees op der Säit mam Partydesch-Logo. All Chips déi vun der [Napp](#) erof fléien, ginn an dem säin [Prisong](#) gesat, den grad um Tour ass. Onofhängeg dovun, wou si erof geflu sinn. D'Chips am [Prisong](#) zielen zum Schluss zu deenen anere Chips a senger Basis dozou an déi dierf een net aus dem [Prisong](#) raus schéissen. Falls si allerdéngs vun engem anere Chip raus geschoss ginn, dierf een si awer rëm benotzen. All Chip deen am [Prisong](#) leie bleibt, dierf och net méi benotzt ginn, onofhängeg dovun, op en vun der [Napp](#) erof geflunn ass oder net.

Reegelen

Jiddereen ass 10 Mol ofwiesselend drun. Pro Zug, dierf een een Chip schéissen. Falls den Chip een aneren Chip beréiert, ass dat net schlëmm an d'Chips bleiwen do leien wou si gelant sënn. All Chip, deem vun der [Napp](#) flitt, geet an de [Prisong](#), vun deem, dee geschoss huet. D'Zil vum Spill ass et, um Enn di mannste Chips op senger Hallschent ze hunn. D'Chips an der neutraler Zone ginn allerdéngs net matgezielt.

Schosstechniken

D'Schosstechnike sinn déi nämmelecht wéi am [Dréng-Curling](#) oder am [engesche Fussball](#). Mir stellen nëmmen déi 4 zur Auswiel, fir d'Spill net ze einfach ze gestalten. Mir proposéieren, dass jidderee während enger Partie déi nämmelecht Schosstechnik benotzt.