

## **Allein gegen alle**

Das übliche Bahnengolfspiel ist Spielen einer oder mehrerer Runden. Es gewinnt, wer die geringste Punktzahl hat. Im Folgenden wird dieses Bahnengolfspiel durch weitere " Spiel Ideen" Verändert

### **Spiel 77**

Jeder Spieler bekommt 77 Schläge (als Kapital). Gewonnen hat derjenige, der mit 77 Schlägen die meisten Bahnen schafft (es werden also die Bahnen gezählt und nicht die Punkte). Das Spiel beginnt an Bahn 1 und es werden fortlaufende Runden gespielt. Jeder Schlag verringert das Kapital um eins. Ganz am Schluss zählen aber nur die vollendeten Bahnen.

### **As-im-Zweiten**

Jeder Spieler spielt zweimal hintereinander an jeder Bahn, wobei jeweils der zweite Schlag gewertet wird. Gewonnen hat derjenige mit der geringsten Punktzahl.

Varianten:

- 1) Es zählen beide Versuche
- 2) Es zählt der bessere der beiden Versuche
- 3) Der Spieler darf sich vor den beiden Versuchen aussuchen, welcher gewertet werden soll.

### **Die Mitte**

Die Zahl der Teilnehmer an diesem Spiel muss ungerade sein. Es wird eine Runde gespielt und gewonnen hat derjenige, der von allen erspielten Ergebnissen das in der Mitte liegende erreicht hat (d.h. genauso viele Spieler haben ein niedrigeres und genauso viele Spieler haben ein höheres Ergebnis als der Sieger).

Variante:

Bei gerader Zahl von Mitspielern gibt es zwei Sieger: die beiden Mittleren

### **Tandem**

Wir bilden Paare. Der eine Partner spielt vorm Hindernis, der andere locht ein. Die Gesamtzahl wird für das Paar notiert. Gewonnen hat das Paar mit der geringsten Punktzahl.

### **Eingespieltes Paar**

Wir bilden Paare. Der eine Partner spielt vor (als erster), der andere danach. Notiert wird die Differenz der beiden Ergebnisse. (Beispiel: Anna spielt 2, Bernd spielt 3, notiert wird die Differenz 1). Es wird abwechselnd vorgespielt. Gewonnen hat das Paar mit der geringsten Punktzahl.

### **Familie**

Eine Familie besteht aus drei Personen ("Vater", "Mutter" und "Kind"). Die ganze Familie spielt, es wird aber nur das beste und das schlechteste Ergebnis gezählt. Gewonnen hat die Familie mit den wenigsten Punkten.

Varianten:

- 1) Es werden nur die beiden besten Ergebnisse gewertet.
- 2) Es wird vorher bestimmt, daß an der nächsten Bahn nur Vater und "Kind" zählt
- 3) Die Familie braucht nicht aus verwandten Personen zu bestehen, es könnten auch Freunde eine Familie bilden.

## **Gruppe**

Wenn die Zahl der Teilnehmer an diesem Spiel durch drei teilbar ist, lässt man drei Gruppen bilden. Es werden Startgruppen gebildet zu drei Spielern, aus jeder Gruppe einer. Gewonnen hat die Gruppe mit den wenigsten Punkten.

### Varianten:

1) in jeder Startgruppe erhält der Spieler mit den wenigsten Schläger einen Punkt, der zweitbeste zwei Punkte, der Dritte drei Punkte. Die Gruppenleiter rechnen diese Punkte zusammen und gewonnen hat die Gruppe mit den wenigsten Punkten.

2) Ist die Zahl der Teilnehmer durch zwei teilbar; dann bildet man nur zwei Gruppen.

## **As legt vor**

Bei diesem Spiel wechselt die Reihenfolgen der Spieler von Bahn zu Bahn: An Bahn 1 wird solange in einer Reihenfolge, die vorher ausgelost worden ist, gespielt, bis einer der Spieler an As macht (d. h. vom Abschlag aus einlocht). Danach spielen alle anderen. Ab der Bahn 2 spielen zuerst die Besten der vorhergehenden Bahn, danach die zweitbesten usw. Beispiel: An Bahn 3 spiel Anne 2, Bernhard 1, Cäcilie 1, Doris, Fritz und Emil die Bahn.

### Varianten:

Nicht nach dem Ergebnis der vorangegangenen Bahn wird neu sortiert, sondern nach dem bisherigen Zwischenergebnis.

## **Ko- System**

Die Zahl der Teilnehmer muss einer Potenz von 2 sein ( 4, 8, 16, 32, 64, 128....). Es werden Paare gelost. derjenige, der in der Runde weniger Schläger braucht, hat gewonnen und kommt eine Runde weiter.

### Varianten:

1) Jeder spielt gegen jeden und der Sieger bekommt jeweils 2:0 Punkte, der Verlierer 0:2 Punkte. Gewonnen hat der mit dem besten Punkteverhältnis

2) Nach jeder Runde wird das Ergebnis mit allen Mitspielern verglichen und wie unter 1) gewertet.