



HexenGolf ADVENTURE Minigolf Anlage im Tierpark Hexentanzplatz

Mit Figuren aus den Romanen der Bestsellerautorin **Kathrin R. Hofmeier**

Im Schatten der Hexen

COURT 1

Name:					
Bahn 1					
Bahn 2					
Bahn 3					
Bahn 4					
Bahn 5					
Bahn 6					
Bahn 7					
Bahn 8					
Bahn 9					
Total:					

COURT 2

Name:					
Bahn 1					
Bahn 2					
Bahn 3					
Bahn 4					
Bahn 5					
Bahn 6					
Bahn 7					
Bahn 8					
Bahn 9					
Total:					

GESAMT:					
---------	--	--	--	--	--

zu den verhexten Spielregeln ->

Die verfluchten Spielregeln

Allgemeines Ziel

Ziel ist es, den Ball mit möglichst wenig Schlägen vom Abschlag ins Loch zu bringen. Gewonnen hat der Spieler mit der geringsten Punktzahl.

Spielregeln Hexengolf – Sportmodus

1. Jeder Spieler hat einen Ball und einen Schläger.
2. Maximal 5 Personen dürfen in einer Gruppe spielen.
3. Der Startpunkt des Balles wird vom Spieler selbst festgelegt.
Der Ball darf jedoch nicht weiter als die Grifflänge des Schlägers vom Rand des Startbereiches entfernt sein.
4. Jeder Schlag zählt als 1 Punkt. Die Hände sind am Griff des Schlägers.
5. Der Ball darf nur im Ruhezustand geschlagen werden.
6. Ein Spielerwechsel erfolgt erst dann, wenn der vorherige Spieler den Ball ins Loch versenkt hat.
7. Ist der Ball nach 6 Schlägen nicht im Loch, wird ein Strafpunkt angerechnet.
 $6+1=7=$ Höchstpunktzahl
8. Verlässt der Ball die Bahn, muss von vorn begonnen werden.
9. Durchspielt der Spieler eine auf der Bahn stehende Holzfigur beim ersten Schlag, so wird dieser Schlag mit 0 Punkte angerechnet.
10. Bleibt der Ball unbespielbar an der Bande oder an einem Hindernis liegen, darf der Ball um die Länge des Schlägerkopfes im rechten Winkel vom Hindernis abgelegt werden.

Spielregeln Hexengolf – Ärgere dich nicht-Modus

1. bis 5. wie im Sportmodus
6. Der Spieler mit der größten Nase beginnt. Die Spieler wechseln sich nach jedem Schlag ab. Ab dem zweiten Schlag beginnt der Spieler, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt ist.
7. Ist der Ball nach 7 Schlägen nicht im Loch, werden 3 Strafpunkte angerechnet.
 $7+3=10=$ Höchstpunktzahl
8. bis 10. wie im Sportmodus
11. Es darf während des Spieles kein Ball von der Bahn genommen werden.
12. Der Spieler erhält einen Strafpunkt, wenn er den Ball des Mitspielers mit dem Schläger berührt. Hingegen darf sein geschlagener Ball den Ball seiner Mitspieler berühren.
13. Rollt der geschlagene Spielerball nach Berührung eines Mitspielerballes ins Loch, so wird dieser Schlag mit 0 Punkte angerechnet.
14. Rollt der geschlagene Spielerball gegen einen anderen Ball und fällt dieser Mitspielerball dann ins Loch, so gilt er als geschlagen. Dem passiven Mitspieler wird kein Schlag angerechnet und er hat sein Spiel beendet. Der aktive Spieler bekommt zusätzlich 1 Strafpunkt. Dieser Strafpunkt wird aufgehoben, wenn der Spielerball ebenfalls ins Loch fällt. Regel 13 entfällt in diesem Fall.

Wir wünschen viel Glück
und jede Menge Hexenspaß!

