

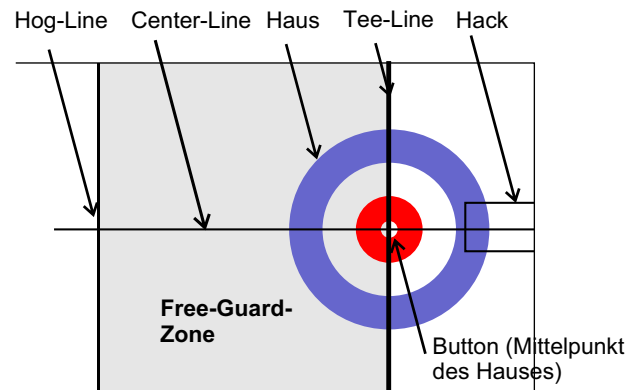
Spielregeln

Zwei Teams spielen um Punkte, in dem sie Steine so nah wie möglich ins Haus werfen. Liegt ein Stein im Haus, sollte er durch einen zweiten oder dritten geschützt werden, sonst werfen die Gegner den Stein aus dem Spiel und sammeln selbst die Punkte.

Schafft es ein Stein nicht über die Hog Line (siehe Grafik unten), muss er aus dem Spiel genommen werden.

Tipp: Curle den Stein über die Außenbahn und Du wirst gewinnen!

- 1) Zwei Teams spielen gegeneinander. Ein Team besteht aus 1, 2 oder mehr Spielern (offiziell: 1 Team = 4 Spieler). Es stehen 8 Steine je Team zur Verfügung.
- 2) Welches Team anfängt, wird durch Münzwurf entschieden.
- 3) Die Steine werden abwechselnd gespielt. Hierbei versucht jede Mannschaft ihre Steine so nah wie möglich ins Haus (in die Mitte des roten Kreises) zu spielen.
- 4) Nach dem Wurf des letzten Steins wird geschaut, wer (Rot oder Gelb) näher zur Mitte liegt. Der beste Stein zählt einen Punkt, folgt ein weiterer der selben Farbe zählt auch dieser. Es sei denn, ein gegnerischer Stein liegt näher.
- 5) Es kann nur das Team punkten, das den besten Stein geworfen hat. Hat Rot den besten Stein, hat Gelb automatisch 0 Punkte.
- 6) Ein Stein zählt, wenn er das Haus berührt. Steine außerhalb des Hauses zählen nicht.
- 7) Es werden 10 Ends (Runden) gespielt. Wer mehr Punkte hat, gewinnt. Steht es nach 10 Ends unentschieden, wird weiter gespielt, bis ein Team ein End gewonnen hat.

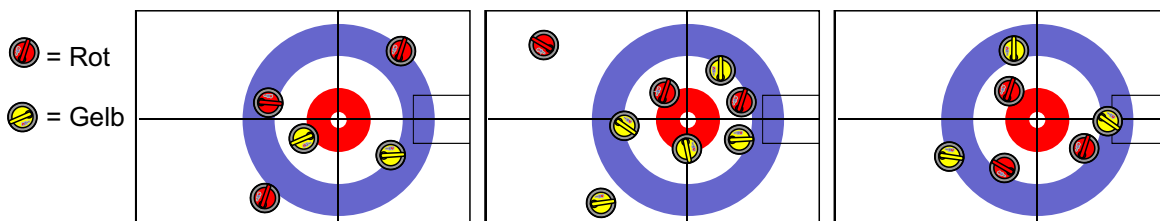


Beispiele:

2 Punkte für Gelb
0 Punkte für Rot

1 Punkt für Gelb
0 Punkte für Rot

3 Punkte für Rot
0 Punkte für Gelb



- 8) Kann nicht erkannt werden, welcher Stein näher liegt, bitte mit dem Maßstab nachmessen.
- 9) Das gewinnende Team beginnt das nächste End und hat damit nicht das Recht auf den letzten Stein.
- 10) Gewinnt kein Team, weil die Steine gleich weit von der Mitte entfernt liegen oder weil kein Stein im Haus ist, beginnt das Team, das das letzte End gewonnen hat.
- 11) **Hog-Line** = Steine müssen mind. in der **Free-Guard-Zone** stehen bleiben, sonst werden sie entfernt. D. h. die Hog-Line muss ganz überwunden werden.
- 12) **Hack** = Spieler müssen beim Abwurf in diesem Feld stehen. Tritt ein Spieler beim Abwurf über die Linie, wird der geworfene Stein entfernt.
- 13) Die **Free-Guard-Zone** ist das Areal zwischen der **Hog-Line** und der **Tee-Line**. Teams dürfen hier die ersten 4 Steine als Guards platzieren, die erst ab dem 5. Wurf entfernt (gekickt) werden dürfen. Falls dies vorher passiert, werden sie wieder an die gleiche Stelle zurück gelegt. Eigene Guards dürfen jederzeit aus dem Feld gekickt werden, also durch einen eigenen Stein weggestoßen werden.