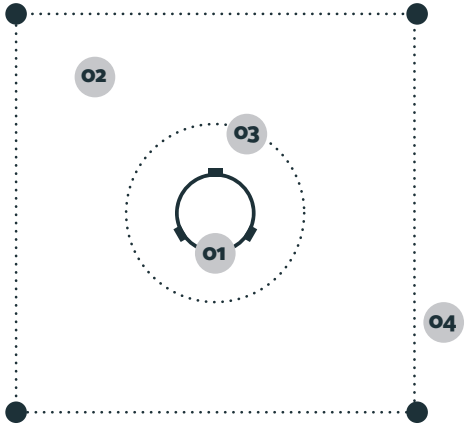
Das Spielfeld

Klassische Breitseite, mehr Platz für den König. Für eine klassische Runde empfehlen wir mindestens 10 Schritte Kantenlänge. So wird der König zu einem besonderen Treffer.



01. Der Ring. Der Ring ist immer das Ziel jeden Abschlusses. Er wird mit drei Beinen als Mittelpunkt des Spielfelds im Boden verankert.

02. Das Feld. Mit vier Eckpunkten und dem Ring in der Mitte ist das Spielfeld für tschip komplett. Wir empfehlen mindestens zehn Schritte Kantenlänge, um dem König genug Platz zu gewähren.

03. Die Fairplay-Zone. Der Ring braucht einen Schritt Freiraum - Innerhalb dieser Zone darf der Ball nicht berührt und es darf kein Treffer erzielt werden.

04. Königs-Zone. Wenn der Ball über das Feld hinausrollt, darf er an der Stelle, an der er die Linie überquert, zum nächsten Versuch bereitgelegt werden. Jeder ruhende Ball von außerhalb des Feldes zählt fünf Punkte und beendet die aktuelle Spielrunde. Das ist ein König. Der Schuss, der dir zu einer Krone verhilft.

Die Treffer

Der erste Spieler mit mindestens fünf Punkten gewinnt. Jede zusätzliche Bodenberührung vor einem Treffer gibt einen zusätzlichen Punkt. Von außerhalb des Feldes gibt es Könige und fünf Punkte.

1 PUNKT

Einer. Jeder ruhende Ball von innerhalb des Spielfelds, der es ohne Bodenberührung in den Ring schafft und liegen bleibt, zählt einen Punkt. Aber das ist erst der Anfang.

2 PUNKTE

N`direkter. Jeder Treffer von innerhalb des Feldes, bei dem der Ball vor dem Schuss garnicht erst zum Liegen kommt, sondern direkt versenkt wird, zählt zwei Punkte.

Dittscher. Für jeden liegenden Ball von innerhalb des Feldes, der vor dem Ringeinschlag noch einmal den Boden berührt, also einmal aufdittscht, gibt es ebenfalls zwei Punkte.

3 PUNKTE

Doppeldittscher. Wenn der Ball zweimal aufdittscht, bevor er im Ring liegen bleibt, zählt der Extrapunkt ebenfalls doppelt: Insgesamt 3 Punkte also

ZUSATZPUNKTE

Immer einer mehr. Für jede weitere Bodenberührung bekommt der Schütze je einen weiteren Punkt. Treffer, die mit der Hacke oder dem Kopf erzielt werden, bringen ebenso einen Zusatzpunkt wie jede Direktabnahme, mit der ein Treffer erzielt wird.

5 PUNKTE

König. Jeder Ball, der von außerhalb des Feldes versenkt wird, zählt ffünf Punkte und beendet somit diese Runde. Eine Krone für den Sieger, ein Video für die Wall-of-Game.

Der Ablauf

Die klassische Spielform: Jeder gegen Jeden – Der Einstieg in die tschip-Welt. Diese kontrollierte Version ist perfekt für den Einstieg, zum Warmwerden oder auch ein regelmäßiges Training.

Grundlagen und Beginn.
Ring in der Mitte, Ball am Fuß, alle Spieler wach? Dann los! Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es immer dem Alter nach weiter. Der erste Ball wird vom Ring weg Richtung Außenlinie gespielt. Von dort setzt Spieler 02 den ersten Versuch ab, den Ball mit nur einer Fuß-Berührung in den Ring zu befördern.

Spielablauf.
Sollte ein Schuss nicht zum Treffer reichen und der Ball prallt vom Ring ab oder verfehlt diesen, darf es immer der nachfolgende Spieler versuchen. Jeder Spieler versucht nun also der Reihe nach, mit nur einer Ballberührung den Ball in den Ring zu befördern. Man darf den Ball ganz in Ruhe ausrollen lassen. Für eine direkte Abnahme des noch rollenden Balles des Vordermanns gibt es allerdings immer einen Zusatzpunkt.

Punkten.
Jeder liegende Ball, der von innerhalb des Feldes ohne Bodenberührung versenkt wird, gilt als Einer und ist der Basis-Treffer. Diesen gilt es mit den Zusatzpunkten aufzuzwerten. So gibt es für jede vorherige Bodenberührung des Balles, jeden Trickschuss und jede Direktabnahme immer einen Zusatzpunkt.

Eine Direktabnahme mit einer vorherigen Bodenberührung, ein direkter Dittscher, gibt zusätzlich zum Trefferpunkt also beispielhaft zwei Zusatzpunkte - Dieser Treffer zählt also drei Punkte.

Rollt der Ball über die Linie aus dem Feld heraus, darf er dort an der Stelle, an der er die Linie überquert, an die Spielfeldlinie zurückgelegt werden. Dieser Ball nennt sich König. Ein Königstreffer zählt immer fünf Punkte und beendet somit diese Runde.

Gewinnen.
Nach einem Treffer beginnt der Schütze mit einem erneuen Anstoß vom Ring weg für den Folgespieler.

Der erste Spieler mit mindestens fünf Punkten gewinnt die Runde und startet im Idealfall direkt die Nächste. Für diesen Rundensieg erhält er eine Krone. Wer am Ende des Spiels, also bei Sonnenuntergang, die meisten Kronen gesammelt hat, ist der verdiente Sieger.

Durch einen König erhält man fünf Punkte und gewinnt die Runde. Diese Punkte werden immer zusätzlich zum aktuellen Punktestand gerechnet. Die maximal mögliche Punktzahl liegt also bei neun Punkten. Beispielsweise bei einem Turnier kann das wichtig werden.

Fairplay.
Wie auch allen anderen tship-Formen liegt auch dieser Variante das maximale Maß an Fairplay zu Grunde.Es existiert eine Schutzzone um den Ring - Jede Ballaktion sollte immer das Ziel verfolgen, einen direkten Punkt zu erzielen. Der unbedingte Versuch, den sich noch leicht drehenden Ball irgendwie zu erreichen, versteht sich von selbst, prägt den Charakter und wirkt sich strafmildernd auf alles eventuell Folgende aus. Hechtsprünge und Rettungstaten bei schwer erreichbaren Bällen oder ringnahen Abprallern dürfen zudem ins Seitenaus gerettet werden.

Anregungen, mehr Infos oder Fragen zum Spiel per Mail an moin@tschip.ino und bald auch online auf **www.tschip.info**

Schwierigkeit. Klassischer Einstieg
Spieleranzahl. 2 bis 4 Spieler

classictschip