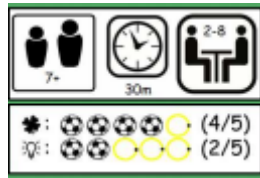


Strafworp!



Einleitung

Strafworp! ist ein schnelles Brettspiel für alle, die sieben Jahre und älter sind. Sieht aus wie Korbball. Aber auch wenn Sie nicht Korbball spielen, können Sie dieses Spiel spielen. Sie spielen das Spiel mit zwei bis acht Spielern, die ein Spiel in zwei Mannschaften bestreiten. Der Wettbewerb dauert etwa eine halbe Stunde.

Zweck

Das Ziel von Strafworp! ist es, das Spiel zu gewinnen. Dafür müssen Sie mehr Körbe werfen als die andere Mannschaft. Ein Unentschieden ist ebenfalls möglich. Versuchen Sie als Angreifer, einen Korb zu erzielen, indem Sie den Ball durch den Korb werfen. Sie können dies nur tun, wenn Sie gut zusammenspielen. Als Verteidiger versucht man zu verhindern, dass jemand einen Korb erzielt. Aber Vorsicht, denn Sie können ein Foul begehen und einen Freiwurf verursachen. Oder einen Strafwurf!

Man braucht:

- ein Spielfeld
- zwei Mannschaften mit 4 Spielfiguren, die die Nummern 1-4 tragen
- eine Spielerkarte für jede Funktion
- ein Scoreboard
- zwei Würfel
- einen Stift
- eine Stoppuhr / Uhr

Die Vorbereitung

Teams bilden

Bilden Sie zwei Mannschaften und wählen Sie Kapitäne. Bereiten Sie das Spielbrett vor, wie im Beispiel (ganz hinten) gezeigt. Jede Mannschaft hat vier Spielfiguren, jede mit einer anderen Rolle. Diese Rollen sind: zwei Angreifer, ein Rebounder (fängt die geworfenen Bälle ab) und ein Assist (spielt den Angreifern Bälle zum Wurf zu). Die Spielerkarten zeigen die mit diesen Rollen verbundenen Angriffs- und Verteidigungskräfte an.

Wenn Ihr Team aus vier Spielern besteht, dann dient jeder einem Charakter. Wenn Sie weniger Spieler in Ihrer Mannschaft haben, dann teilen Sie die Spielfiguren so fair wie möglich auf.

Teams aufstellen

Bestimmen Sie, wer die Heimmannschaft ist und wer die Gastmannschaft ist. Die Kapitäne der jeweiligen Teams werfen einen Würfel. Wer am höchsten würfelt, spielt zu Hause. Das Spielbrett ist in zwei Abschnitte unterteilt, einen für jede Mannschaft. Jeder Abschnitt besteht aus sechs Abschnitten mit den Buchstaben A bis F. In jeder Sektion darf sich nur ein Spieler aufhalten. Jedes Team stellt seine Spielfiguren nach eigenem Ermessen in ein seinem Fach auf. Beim Korbball wird der Anwurf an der Mittellinie ausgeführt. Die Heimmannschaft muss daher eine Spielfigur in Abschnitt A oder B aufstellen, um beginnen zu können.

Strafworp!

Das Spiel

Erste Hälfte

Jemand beginnt startet die Zeit. Die Heimmannschaft greift als erste an. Sie beginnen mit einem Anwurf.

Anstoß

Zu Beginn jeder Halbzeit und nach jedem Korb beginnt die angreifende Mannschaft mit einem Anwurf. Die angreifende Mannschaft muss eine Figur im Bereich A oder B stehen haben, um den Anwurf auszuführen. Platzieren Sie den Ball in der Nähe der Figur, die mit dem Anwurf beginnt. Diese Figur ist der Angreifer.

Angriff

Jeder Angriff besteht aus drei Phasen: Die Angreifer wechseln ihre Positionen, passen den Ball und versuchen, einen Korb zu erzielen.

Positionen wechseln

Die Figur mit dem Ball ist der Angreifer. Beim Korbball ist es nicht erlaubt, die Position zu wechseln, wenn man den Ball hat. Ändern Sie die Positionen der anderen drei Figuren. Bewegen Sie sie in einen anderen Bereich in Ihrer Zone. Sie dürfen sich nicht diagonal bewegen. Sie dürfen sich also nicht von Abschnitt A nach C (oder umgekehrt) und nicht von Abschnitt B nach D (oder umgekehrt) bewegen. Bewegen Sie die Figuren einmal, in der Reihenfolge ihrer Rückennummern. Beginnen Sie mit der Rückennummer, die der des Angreifers folgt. Wenn Sie die Nummer 4 erreichen, fahren Sie mit der Nummer 1 fort, usw.

Den Ball passen

Beim Korbball ist es wichtig, dass Sie den Ball gut passen (werfen und fangen) können. Der Angreifer passt den Ball, indem er ihn bewegt. Bewegen Sie den Ball zur nächsten Figur: zur Figur mit der nächsten Rückennummer. Die Figur mit dem Ball ist der neue Angreifer.

Korbwurf

Beim Korbball wirft man Körbe, indem man den Ball durch den Korb (von oben) wirft. Bei dem Spiel Strafworp! darf der Angreifer weder in der Assist- noch in der Reboundposition werfen. Befindet sich der Angreifer in einem dieser Bereiche, beginnt die angreifende Mannschaft mit einem neuen Angriff. Befindet sich der Angreifer im Bereich A, B, C oder D, dann werfen der Angreifer und der Verteidiger einen Würfel. Der Verteidiger ist der Spieler der anderen Mannschaft, der die Figur mit der gleichen Rückennummer wie der Angreifer hat. Die Spielerkarte des Angreifers zeigt seine Angriffskraft, zum Beispiel A:2. Dies bedeutet, dass der Angreifer einen Korb erzielt hat, wenn er/sie zwei oder mehr Würfe wirft. Der Verteidiger hat eine Abwehrkraft auf seiner Spielerkarte, zum Beispiel D:3. Diese bedeutet, dass der Verteidiger gut verteidigt, wenn der Verteidiger drei oder mehr Würfe wirft.

Es passiert eine der folgenden Regeln:

1. Wenn der Angreifer und der Verteidiger beide 1, 2, 3 oder 4 werfen, dann verstößt der Verteidiger gegen die Regeln und der Angreifer erhält einen Freistoß.
2. Wenn der Angreifer und der Verteidiger beide eine 5 oder 6 werfen, dann verstößt der Verteidiger gegen die Regeln und der Angreifer erhält einen Strafwurf.
3. Wenn der Angreifer eine Korbchance hat, der Verteidiger aber gut verteidigt, darf der Angreifer nicht auf den Korb werfen. Ein neuer Angriff startet.
4. Wenn der Angreifer eine Korbchance hat und der Verteidiger nicht gut verteidigt, erzielt der Angreifer einen Korb. Notieren Sie den Korb auf dem Scoreboard. Die andere Mannschaft wird zur angreifenden Mannschaft. Sie beginnen mit einem Anstoß.
5. Wenn der Angreifer keine Korbchance hat und der Verteidiger gut verteidigt, fängt der Verteidiger den Ball ab. Der Verteidiger passt den Ball zur nächstgelegenen Figur in der anderen Zone. Die andere Mannschaft wird zur angreifenden Mannschaft. Sie beginnen einen Angriff.
6. Wenn der Angreifer keine Korbchance hat und der Verteidiger nicht gut verteidigt, beginnen die Angreifer einen neuen Angriff.

Strafworp!

Freiwurf

Der Angreifer, der den Freiwurf erhält, bewegt seine Figur auf Bereich E. Bewegen Sie die anderen Figuren der angreifenden Mannschaft in die Bereiche C, D und F. Der Angreifer und der Verteidiger werfen einen Würfel. Es gelten die gleichen sechs Regeln wie bei "Korbwurf", jedoch mit dem Unterschied, dass zum Wurf des Angreifers eine 2 addiert wird bevor die Regeln 3 bis 6 angewendet werden.

Strafwurf

Der Angreifer, der den Strafwurf bekommt, bewegt seine Figur auf Bereich E. Bewegen Sie die anderen Figuren der angreifenden Mannschaft in die Bereiche A, B, C oder D. Beim Korbball wird ein Strafwurf vom Strafwurfpunkt aus ausgeführt. Die anderen Spieler müssen sich außerhalb des Strafraums positionieren. Der Angreifer und der Verteidiger werfen einen Würfel. Eine der folgenden Regeln geschieht:

1. Wenn der Angreifer eine Korbchance hat, dann erzielt der Angreifer einen Korb, unabhängig vom Wurf des Verteidigers. In Korbball wird ein Strafwurf nicht verteidigt, so dass die Korbchancen sehr hoch sind. Der Korb wird auf der Anzeigetafel eingetragen. Die andere Mannschaft wird die angreifende Mannschaft. Sie beginnen mit einem Anstoß.
2. Wenn der Angreifer keine Korbchance hat und der Verteidiger gut verteidigt, verwirft der Angreifer den Strafwurf und der Verteidiger fängt den Ball ab. Der Verteidiger gibt den Ball an die nächstgelegene Figur in der anderen Zone weiter. Die andere Mannschaft wird die angreifende Mannschaft. Sie starten einen Angriff.
3. Wenn der Angreifer keine Korbchance hat und der Verteidiger nicht gut verteidigt, verfehlt der Angreifer den Strafwurf und die angreifende Mannschaft fängt den Ball ab. (Der Ball bleibt beim Angreifer.) Die angreifende Mannschaft beginnt einen neuen Angriff.

Halbzeitpause

Die Halbzeitpause beginnt nach zehn Minuten. Beim Korbball wird in der Halbzeitpause die Seite des jeweiligen Angriffs / der jeweiligen Verteidigung gewechselt. Bevor Sie die zweite Halbzeit starten, stellen Sie Ihre Spielfiguren auf der anderen Seite auf. Die Auswärtsmannschaft muss eine Figur in Zone A oder B haben, um den Anstoß ausführen zu können.

Die Spieler dürfen innerhalb ihrer Teams die Spielfiguren wechseln. Da die Spielfiguren verschiedene Rollen mit unterschiedlichen Angriffs- und Defensivkräften haben, können Sie in der zweiten Halbzeit eine andere Rolle einnehmen.

Wenn die Spieler bereit sind, bereiten Sie sich auf die zweite Halbzeit vor. Auch die zweite Halbzeit endet nach zehn Minuten. Wenn die zweite Halbzeit beendet ist, kennen Sie den Endstand.

Endergebnis

Ihr Spiel ist beendet. Hatten Sie ein schönes Spiel? Der Punktestand auf der Anzeigetafel ist der Endstand. Die Mannschaft mit den meisten Körben hat das Spiel gewonnen. Ein Unentschieden ist auch möglich.

Beispiel



Strafworfp!

Das Bild zeigt den anfänglichen Aufbau des Spiels. Alex, Anne, Farah und Jelmer wollen Strafworfp! spielen.

Alex und Anne sind das grüne Team, das sie TuS Schildgen nennen. Lisa und Leon sind das orange Team, das sie SG Pegasus nennen. Alex wählt Stürmer 1 und den Rebounder von TuS Schildgen. Anne wählt Stürmer 2 und den Assist. Lisa wählt Stürmer 1 und den Assist von SG Pegasus. Leon wählt Stürmer 2 und den Rebounder. Anne und Leon sind Kapitäne. Jemand stellt einen Timer auf zehn Minuten ein.



Kapitän Anne wirft mit dem Würfel eine vier. Kapitän Leon wirft eine drei. TuS Schildgen ist die Heimmannschaft. SG Pegasus ist die Auswärtsmannschaft.

TuS Schildgen stellt seine Spielfiguren auf: Alex stellt Stürmer 1 in Bereich C und den Rebounder in Bereich A. Anne stellt Stürmer 2 in Bereich E und den Assist in Bereich D.

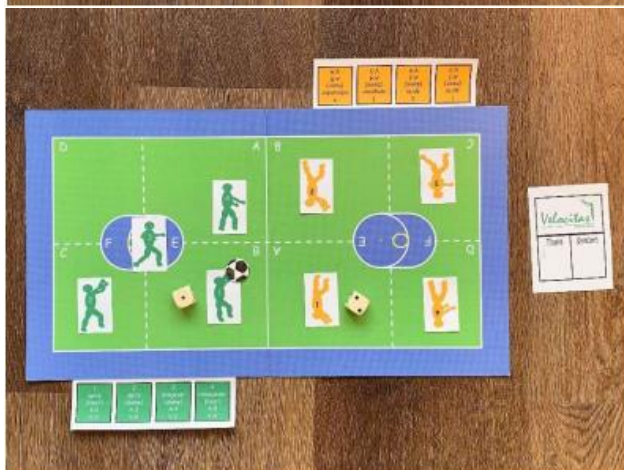
Team Orange versucht etwas anderes: Lisa platziert Stürmer1 in Bereich A und den Assist in Bereich C. Leon platziert Stürmer 2 in den Bereich B und den Rebounder in den Bereich D. Die Ausgangspositionen sind im Bild zu sehen.



Jemand startet den Timer. Das Spiel beginnt.

Alex' TuS Schildgen Rebounder beginnt mit dem Anstoß. Es ist ihm nicht erlaubt auf den Korb zu werfen. Ein Angriff beginnt.

Alex' drei Teammitglieder wechseln die Positionen. Alex bewegt Stürmer 1 (den Alex auch hat) in den Bereich B. Anne bewegt Stürmer 2 in den Bereich C und den Assist in den Bereich E. Der Rebounder von Alex gibt den Ball an Stürmer 1 weiter. Stürmer 1 ist nun der Angreifer, wie Sie auf dem Bild sehen können.



Stürmer 1 befindet sich im Bereich B und kann versuchen, einen Korb zu erzielen. Lisa hat Stürmer 1 von Team SG Pegasus und ist somit der Verteidiger. (Ihre Figuren haben die gleiche Rückennummer.)

Alex würfelt eine 1. Farah wirft eine 2. Alex' Wurf führt nicht zu einer Korbchance. Aber der Assist seines Teams befindet sich in der Assistenzposition. Daher kann er 1 zu seinem Wurf addieren und hat so doch noch eine Korbchance. Lisa verteidigt nicht gut (ihr Wurf ist 2, aber ihre Verteidigungsleistung ist D:3). TuS Schildgen wirft einen Korb: 1:0, wie auf dem Bild links.

Strafworp!



SG Pegasus ist jetzt die angreifende Mannschaft. Leons Stürmer 2 im Bereich B beginnt mit dem Anstoß. (Lisas Stürmer 1 hätte den Anstoß auch ausführen können, aber die Strategie von SG Pegasus ist es, den Assist in die Assistposition und den Rebounder so schnell wie möglich in die Reboundposition zu bringen.)

Auf dem Bild ist das Team bereit, einen Angriff zu starten.



Leons drei Teammitglieder wechseln die Position. Lisa bewegt ihren Assist in den Bereich E. Leon bewegt dann seinen Rebounder in den Bereich F (gemäß ihrer Strategie).

Lisa bewegt ihren Stürmer 1 in den Bereich D.

Schließlich gibt Leons Stürmer 2 den Ball an Lisas Assist weiter.

Dieser Assist ist der Angreifer, wie Sie auf dem Bild links sehen können.

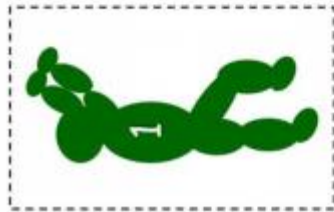
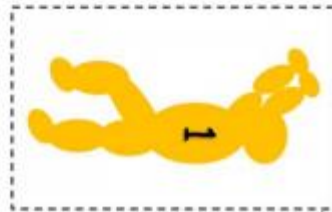
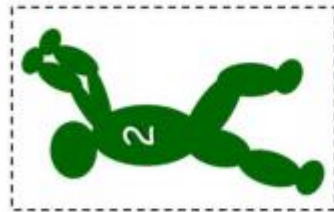
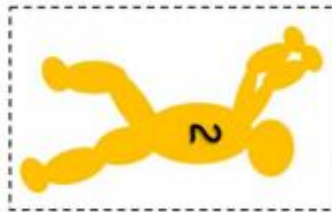
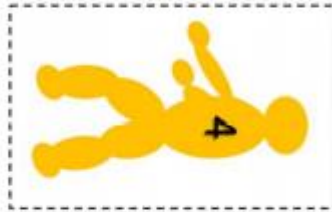


Der Assist befindet sich im Bereich E und darf nicht auf den Korb werfen. (Leider hat Team SG Pegasus dies in ihrer Strategie übersehen.) SG Pegasus startet einen neuen Angriff.

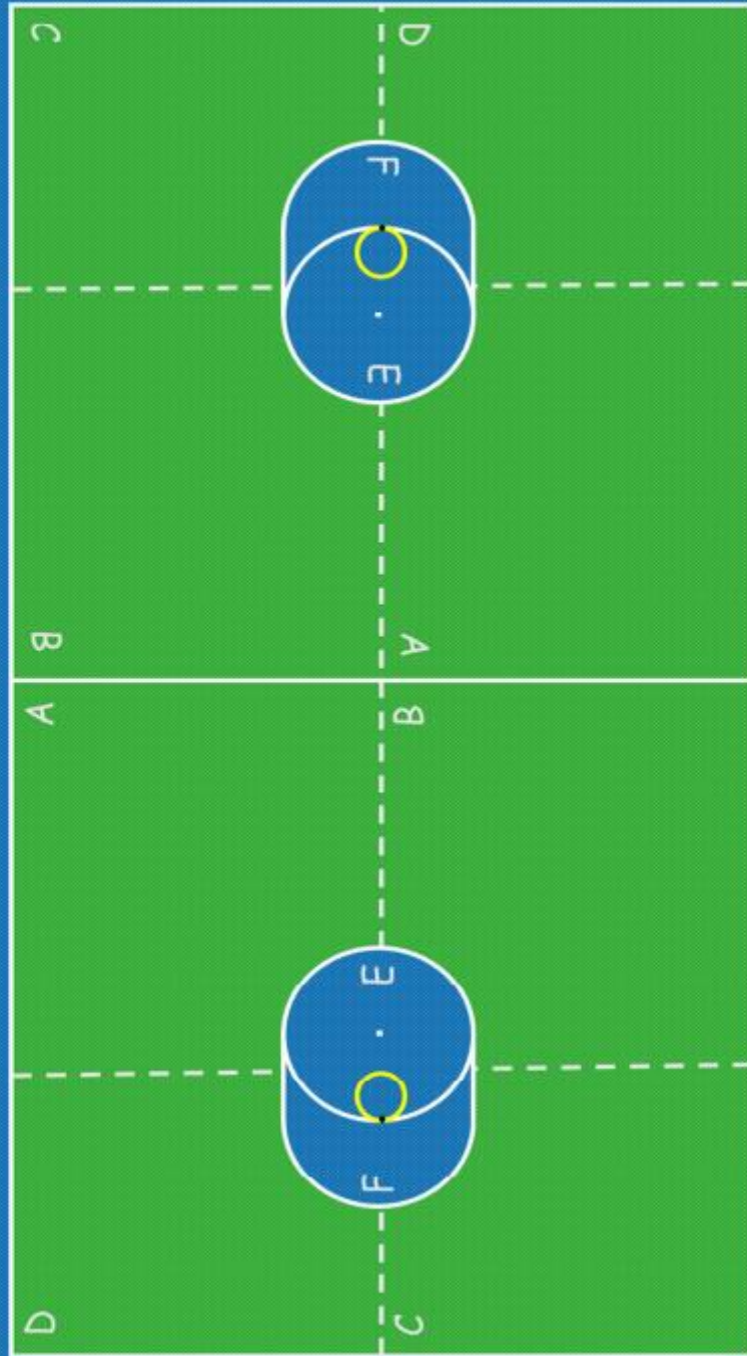
Lisas drei Teammitglieder wechseln die Position. Leon bewegt seinen Rebounder in den Bereich A. Lisa bewegt ihren Stürmer 1 in den Bereich F. Leon bewegt seinen Stürmer 2 in den Bereich C. Lisas Assist gibt den Ball an Leons Rebounder weiter. Dieser Rebounder ist der Angreifer, wie Sie auf dem Bild sehen können.

Etc.....


Strafworp!



Strafworpf!



Strafworp!

	
Home	Away

1
striker 1
(male)
A:2
D:3

2
striker 2
(female)
A:3
V:4

3
assister
(female)
A:4
D:3

4
rebounder
(male)
A:5
D:4



1
striker 1
(male)
A:2
D:3

2
striker 2
(female)
A:3
D:4

3
assister
(female)
A:4
D:3

4
rebounder
(male)
A:5
D:4