



MÜNCHNER
WALD
Kletterwald | Fater Alm

STOCKSCHIESSEN REGELN

Grundprinzip

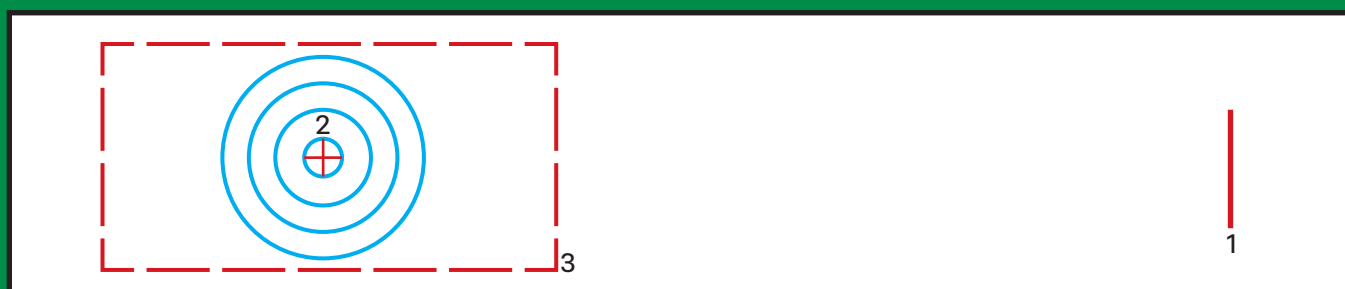
Ziel ist es, den eigenen Stock möglichst nah an der Daube (runder Gummipuck) zu platzieren – oder besser liegende Stöcke des Gegners aus dem Zielfeld zu schießen.

Spielablauf

- 1. Teams bilden** | Teilt euch in 2 Mannschaften (rot und grün) ein.
- 2. Spielfeld** | Das Spielfeld besteht aus einer Abwurflinie und einem Zielfeld. Die Daube liegt auf ihrer Markierung im Zielfeld. **Wichtig: Die Abwurflinie darf beim Abwurf nicht übertreten werden.**
- 3. Reihenfolge** | Ein Team beginnt jede Spielrunde (Kehre) mit dem ersten Stock. Danach spielt immer das Team weiter, dessen Stock am weitesten von der Daube entfernt liegt. Jedes Team hat pro Durchgang 4 Stöcke. Jeder Spieler schießt pro Durchgang 1 x. Sind mehr als 4 Spieler in einem Team, wird durchgewechselt, sodass in den folgenden Durchgängen andere Spieler an die Reihe kommen.
- 4. Schießen** | Es dürfen sowohl die Daube als auch die Stöcke durch den Schuss verschoben werden. Die Daube muss jedoch immer im Zielfeld bleiben. Landet sie nach einem Schuss außerhalb des Feldes, wird sie auf ihre Markierung zurückgesetzt.
- 5. Ziel eines Durchgangs** | Eigene Stöcke näher an die Daube bringen als der Gegner oder die gegnerischen Stöcke aus einer besseren Position verdrängen. **Wichtig: Ein Stock zählt nur, wenn er im gültigen Zielfeld liegen bleibt. Wird ein Stock so gespielt, dass er das Zielfeld nicht erreicht oder dieses wieder verlässt, wird er aus dem Spiel genommen und in dieser Kehre nicht mehr gespielt.**

Wertung und Spielende

- Das Team mit dem nächstgelegenen Stock zur Daube erhält 1 Punkt.
- Für jeden weiteren Stock dieses Teams, der näher an der Daube liegt als der beste Stock des Gegners, gibt es zusätzlich 1 Punkt.
- Der Gegner erhält in diesem Durchgang keine Punkte.
- Nach 6 Durchgängen werden alle Punkte addiert. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



1 Abwurflinie | 2 Daube | 3 Zielfeld



**MÜNCHNER
WALD**
Kletterwald | Fater Alm

STOCKSCHIESSEN MIT LATTLGESTELL

Grundprinzip

Ziel ist es, mit dem Stock möglichst viele Punkte am Lattlgestell zu erzielen. Treffer zählen nur, wenn ein Zahlenfeld umklappt.

Spielablauf

- 1. Teams bilden** | Teilt euch in 2 Mannschaften (rot und grün) ein oder spielt einzeln gegeneinander.
- 2. Aufbau** | Das Lattlgestell wird ca. 2 Meter vor dem Bahnende im Zielfeld aufgestellt. Die Zahlenfelder müssen frei beweglich sein und nach einem Treffer umklappen können.
- 3. Reihenfolge** | Es wird abwechselnd geschossen. Pro Durchgang hat jedes Team 4 Schüsse. Bei mehr als 4 Spielern pro Team wird durchgewechselt, sodass in den folgenden Runden andere Spieler an die Reihe kommen.
- 4. Schießen** | Ziel ist es, die Zahlenfelder am Gestell zu treffen. Schüsse durch die Zwischenräume oder auf ein Feld ohne es umzuklappen zählen nicht.
- 5. Ziel eines Durchgangs** | Möglichst viele Zahlenfelder zum Umklappen bringen und die höchstmögliche Punktezahl pro Spielrunde erreichen. Nach jedem Spieldurchgang werden alle Zahlenfelder wieder nach unten geklappt.

Wertung und Spielende

- Jedes umgeklappte Zahlenfeld bringt den entsprechenden Wert an Punkten (z.B. Feld 9 klappt um = 9 Punkte)
- Alle Punkte eines Durchgangs werden addiert.
- Es können beliebig viele Runden gespielt werden.

Spielvarianten:

Ansagespiel

Vor jedem Schuss wird eine Zahl angesagt. Nur dieser Treffer zählt.

Spielablauf

- 1. Vor jedem Schuss wird eine Zahl angesagt** (z.B. „Ich treffe die 8“).

2. Pro Spieldurchgang führt jedes Team 4 Schüsse durch.
3. Die Teams schießen abwechselnd.
4. Nach jedem Spieldurchgang werden alle Zahlenfelder wieder nach unten geklappt.

Wertung und Spielende

- Nur umgeklappte, angesagte Felder zählen – Punkte = Zahl auf dem Feld.
- Falscher Treffer oder kein Umklappen = 0 Punkte

KO-Modus

Wer nicht trifft, scheidet aus – der letzte Spieler oder das letzte Team gewinnt.

Spielablauf

1. Jeder Spieler darf pro Runde einmal schießen.
2. Wer bei diesem Schuss kein Feld zum Umklappen gebracht hat, scheidet aus.
3. Nach jedem Spieldurchgang werden alle Zahlenfelder wieder nach unten geklappt und alle verbliebenen Spieler dürfen wieder schießen.

Wertung und Spielende

- Durch das Umklappen eines Feldes sichert sich ein Spieler die Teilnahme an der nächsten Runde.
- Wer kein Feld trifft, scheidet aus.
- Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.