

MEIN PARTNER IST STAUFFACHER !

StauffaDETRAPointA

Inhalt:

- 10 Trapointa (Punkte-Kegel), 55x55x250 mm, mit Flächen mit 1, 2, 3 oder 4 Punkten
- 3 Würfel, 100x100x100 mm, mit Punkten, deren gegenüberliegende Flächen zusammen 7 ergeben
- Herbin: Grasfläche aus natürlichem oder synthetischem Rasen, 2,0 x 7,0 m
- Inklusive Holz-Aufbewahrungsbox

Spielprinzip

Erfinder: Claude Roche, Courtepin

Détrapointa ist ein Sport (Spiel) für alle, ohne Unterscheidung von Geschlecht oder Einschränkungen, mit dem Ziel, den Kontakt zwischen Menschen, Jung und Alt, allein oder in der Gruppe, und vor allem in der Familie, wiederherzustellen.

Man kann mit Freunden spielen, im Duell oder in Gruppen von drei Spielern, zwischen Eltern und Kindern. Die einzige Verpflichtung ist der gegenseitige Respekt und die Freundschaft zwischen allen Spielern.

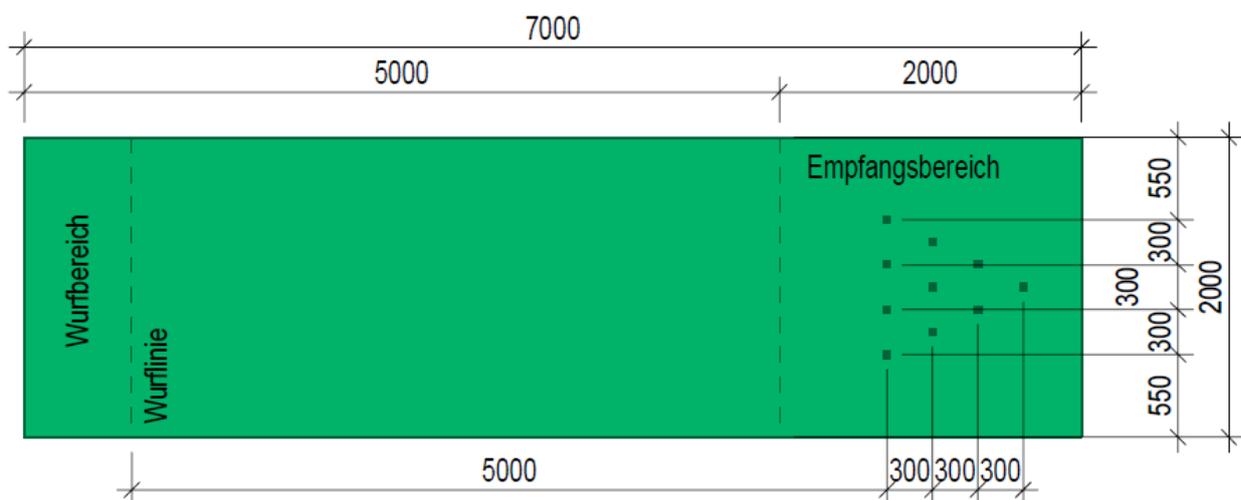
Spielvorbereitung

Eine **Wurflinie**, die senkrecht zur Achse des Herbins verläuft, wird auf einer Seite des Spielfelds in etwa 70 cm Abstand zum Rand definiert und bildet den **Wurfbereich**. Auf der anderen Seite wird das Quadrat von 2,0 x 2,0 m zum **Empfangsbereich**.

Die Trapointa werden zunächst in einer Linie von 4 Stück angeordnet, zentriert auf der Achse des Herbins, 5,0 m von der **Wurflinie** entfernt, mit einem Abstand von 30 cm zwischen den einzelnen Kegeln.

Eine zweite Linie wird 30 cm weiter hinten gebildet, mit einem Versatz von 15 cm zur ersten Linie, bestehend aus 3 Trapointa, die ebenfalls 30 cm voneinander entfernt stehen. Eine dritte und eine vierte Linie werden hinzugefügt, mit jeweils 2 und 1 Stück im Abstand von 30 cm und einem Versatz von 15 cm.

Es ist möglich, eine zweite, näher gelegene **Wurflinie** für Kinder festzulegen.



Herbinsplan

Spielablauf

Der Werfer nimmt 3 Würfel, stellt sich in den vorgesehenen **Wurfbereich** gegenüber den 10 Trapointa, legt zwei Würfel neben sich, konzentriert sich und wirft innerhalb von 30 Sekunden den Würfel gegen oder auf die Trapointa.

Nachdem der erste Wurf ausgeführt wurde, wiederholt er den Vorgang mit den verbleibenden zwei Würfeln, ohne seinen Platz zu verlassen.

Am Ende der 3 Würfe werden die Punkte auf den oberen Flächen aller umgefallenen Trapointa sowie die der Würfel addiert, um das Ergebnis zu bestimmen. Wenn alle Trapointa umgefallen sind und noch ein oder mehrere Würfel übrig bleiben, bringt jeder Würfel zusätzliche 10 Punkte.

Achtung, nicht zu fest werfen! Alle Kegel, die vollständig außerhalb des **Empfangsbereichs** fallen, sind verloren und zählen nicht.

Das Spiel wird in 5 Würfeln à 3 Würfel gespielt.

Bei Gleichstand nimmt jeder Gegner einen einzigen Würfel und wirft ihn. Derjenige mit der höheren Punktzahl gewinnt.

Spielende

Das einfache Spiel wird in einer Runde gespielt und endet, wenn alle Spieler ihre 5 Würfe gemacht haben.

Es steht den Teilnehmern frei, die Anzahl der zu spielenden Runden festzulegen.

