

Regeln

- Spielzeiten: Beginn: 22:00 Uhr
 Ende: 07:00 Uhr
 - Gruppen: → Gruppen bestehen aus 3 – 5 Teilnehmern
 - Punktekarten: → Karten:
- >1 Punkt: wird von 2-9 Punkten geschlagen, kann die 10 schlagen
- >2 Punkte: wird von 3-10 Punkten geschlagen, kann die 1 schlagen
- >3 Punkte: wird von 4-10 Punkten geschlagen, kann die 1-2 schlagen
- >4 Punkte: wird von 5-10 Punkten geschlagen, kann die 1-3 schlagen
- >5 Punkte: wird von 6-10 Punkten geschlagen, kann die 1-4 schlagen
- >6 Punkte: wird von 7-10 Punkten geschlagen, kann die 1-5 schlagen
- >7 Punkte: wird von 8-10 Punkten geschlagen, kann die 1-6 schlagen
- >8 Punkte: wird von 9-10 Punkten geschlagen, kann die 1-7 schlagen
- >9 Punkte: wird von 10 Punkten geschlagen, kann die 1-8 schlagen
- >10 Punkte: wird von der 1 geschlagen, kann die 2-9 schlagen
- Wenn die Punktzahlen 1 und 10 aufeinander treffen, dann zählen diese Punkte nicht zur Gesamtpunktzahl.
- Die Punktekarten dürfen nicht getauscht werden.
- Jeder muss seine eigene Karte bei sich tragen.
- Auf Verlangen muss die Karte vorgelegt werden.
- Die Punktekarten müssen/ dürfen vom Gegner nachgezählt werden.
- Wenn ein Spieler die Karte nicht vorzeigen will, wird die Karte als 0 Punkte gewertet.
- Punktekarten werden verglichen, wenn Kontakt (durch Berührung) hergestellt wird (Es reicht, wenn einer aus der Gruppe berührt wird). Die ganze Gruppe muss zusammen-kommen um die Karten zu vergleichen.
- Die Gruppen sind immer komplett gefangen.
- Gefangene müssen von der kompletten Gruppe, deren Karten gezeigt wurden, zurück ins Lager gebracht werden.
- Gefangene dürfen nicht freigelassen werden.
- Schätze:

- Schätze:

→Schätze müssen ins Lager gebracht werden. Erst dann werden die Punkte anerkannt.

→Mittelschatz (20 Punkte + 3 Extrapunkte*)

→Zentralschatz (20 Punkte + 2 Extrapunkte*)

→3x Teamschatz (10 Punkte + 1 Extrapunkt*)

→3x Teamschatz (10 Punkte)

→*Extrapunkte werden auf die Gesamtpunktzahl der Punktekarten einer Gruppe dazu gerechnet.

- Banner/ Angriff:

→Es gibt 1 Banner pro Team.

→1 Banner gibt 50 Punkte.

→Der Banner muss frei ersichtlich in ca. 1,50 Meter Höhe aufgehängt werden. Der Banner darf nicht durch Bäume/ Äste etc. blockiert werden.

→Angriff:

->Um alle Lager gibt es eine 20 Meter „Wemszone“. Nur in dieser Zone dürfen Angreifer weggeschnickt werden. In dieser Zone gelten die folgenden Punkte:

->Man ist als Angreifer gefangen, wenn die Schultern 3 Sekunden auf den Boden gedrückt werden. Wenn ein Angreifer einen Verteidiger 3 Sekunden auf den Boden drückt (Schultern müssen den Boden berühren) ist man kein Gefangener der Angreifer, sondern nur für diesen Angriff raus.

->Falls sich zwei Gruppen verbünden und zusammen ein Lager angreifen, darf der Banner nicht geteilt werden. Der Banner steht der Gruppe zu, der ihn zuerst in den Händen hält.

->Der Angriff ist beendet, wenn der Banner in den Händen gehalten wird oder der Topf-deckel geschlagen worden ist. Beides ist nicht möglich.

->Die Gefangenen werden mit Topfdeckel-schlag befreit.

->Bei einem Angriff darf nur ein Banner mitgenommen werden. Der Banner muss offen getragen und sofort ins eigene Lager gebracht werden.

->Nach dem Angriff muss 50 Meter Abstand vom Lager gehalten werden. Nach 2 Minuten ist ein neuer Angriff möglich (Die Gruppe mit Banner muss diesen erst ins eigene Lager bringen).

->Im 50 Meter Umkreis vom Lager darf der Angreifer mit dem Banner nicht gefangen werden und für alle Gruppen, die sich in den 50 Metern befinden oder an dem Angriff teilgenommen haben gilt die 2 Minuten Regel. Gruppen außerhalb der 50 Meter Zone können die Personen mit dem Banner gefangen nehmen.

- Gefangene, Schätze und Banner zählen nur, wenn sie am Ende des Spieles im Lager sind!!!