

indoor curling



Für 2–8 Spieler ab 7 Jahren

Spielregeln

Spielidee und Spielziel

Bei Indoor Curling geht es darum, in jedem Durchgang seine Spielsteine so nah wie möglich ins Zentrum der Spielbahn zu bringen. Nur ein Team kann jeweils Punkte machen. Das Team, das nach 8 Durchgängen die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

1 ausrollbare Spielbahn, 2 magnetische Halteleisten, 8 Curling-Steine (je 4 in 2 Farben),
2 Schwämme

Spielvorbereitung

Die Spielbahn wird ausgerollt und an beiden Enden mit den Halteleisten fixiert, sodass sie plan liegt. Die Spieler bilden 2 Teams, wählen ihre Spielfarben und erhalten jeweils 4 Curling-Steine. Jedes Team besteht aus 1 bis 4 Spielern. Es macht nichts, wenn ein Team einen Spieler weniger hat. Jedes Team ernennt einen Kapitän („Skip“), der für sein Team den letzten Stein in einem Durchgang spielt.

Spielablauf

Ein Spiel besteht aus 8 Durchgängen. Ein Team beginnt (siehe „Hinweise“). Die Teams spielen abwechselnd jeweils einen Stein. In einem Durchgang werden immer alle 8 Spielsteine gespielt. Das Team, das einen Durchgang gewinnt, beginnt den nächsten Durchgang. Hat kein Team Punkte erzielt, beginnt das Start-Team des letzten Durchgangs auch den nächsten Durchgang.

Einen Spielstein spielen

Ein Stein muss losgelassen werden, bevor er über die erste Linie der Spielbahn gleitet. In der Curling-Sprache ist das die „Hogline“. Damit der Stein gültig ist, muss er auch die zweite Hogline passieren. Ist das nicht der Fall, wird er sofort von der Spielbahn genommen. Er ist dann „hogged“. Steine, die sich auf der hinteren Linie („Backline“) oder dahinter befinden oder die Spielbahn verlassen, werden ebenfalls sofort aus dem Spiel genommen.

Wertung (siehe Beispiel auf der Rückseite)

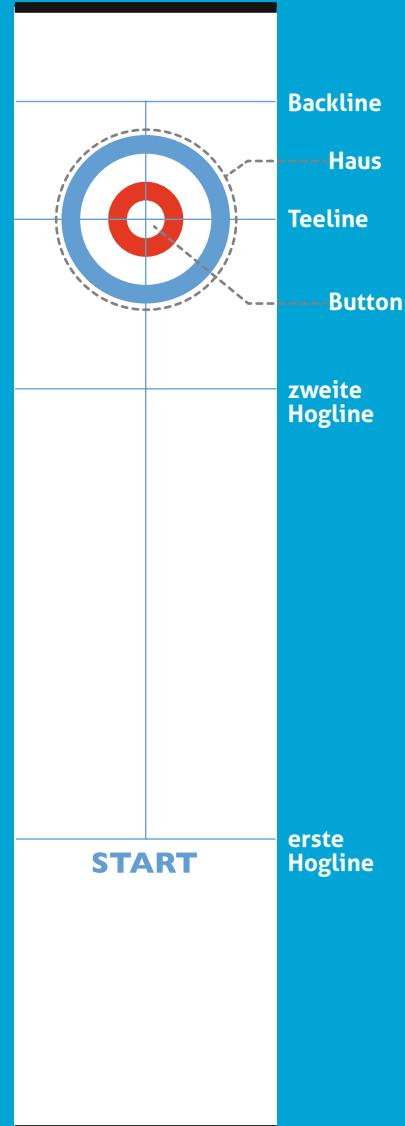
Nur Steine, die sich innerhalb des blauen Kreises („Haus“) befinden, können in die Wertung kommen. Ein Team erhält 1 Punkt für jeden Stein, der sich näher am Zentrum des Hauses (dem „Button“) befindet, als der beste Stein des gegnerischen Teams. Berührt ein Stein, von oben gesehen, den blauen Ring, gilt er als im Haus befindlich. Die Punkte können auf einem Blatt Papier notiert werden.

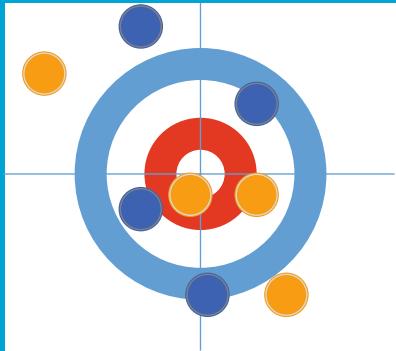
Spielende und Siegerteam

Das normale Spiel endet nach 8 Durchgängen. Das Team, das dann die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt. Die Teams können vor dem Spiel bestimmen, wie viele Durchgänge sie spielen wollen. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, wird ein weiterer Durchgang gespielt und so der Sieger ermittelt. Die Teams können vor dem Spiel vereinbaren, statt einer bestimmten Anzahl von Durchgängen auf eine Punktzahl zu spielen; z. B. gewinnt, wer zuerst 10 Punkte erreicht.

Hinweise:

- Um zu bestimmen, welches Team beginnt, spielt jedes Team einen Stein. Das Team, das näher an der „Teeline“ ist (das ist die Linie, die in der Mitte durch das Haus geht), entscheidet, welches Team beginnt.
- Sollte es vorkommen, dass ein Spieler einen Stein auf der Bahn verschiebt, darf der Kapitän des gegnerischen Teams („Skip“ genannt), den Stein auf die Stelle zurücksetzen, von der er meint, dass sich der Stein dort zuvor befunden hatte.
- Es ist ein großer Vorteil, in einem Durchgang den letzten Stein zu spielen, der im Curling „Hammer“ genannt wird.
- Die Schwämme können dazu verwendet werden, die Spielbahn sauber zu halten.





Beispiel für eine Wertung

Das ist das Ergebnis nach einem Durchgang Indoor Curling. Team Orange hat seinen Stein näher am Zentrum des Hauses als Team Blau. Team Orange erhält 1 Punkt für jeden seiner Steine, der näher am Zentrum ist, als der best platzierte Stein von Team Blau. Team Orange hat 2 Steine näher am Zentrum als der beste Stein von Team Blau. Daher erhält Team Orange 2 Punkte für diesen Durchgang. Team Blau erhält überhaupt keine Punkte, obwohl es 3 Steine ins Haus gebracht hat und Team Orange nur 2. Den nächsten Durchgang beginnt Team Orange.

Expertenspiel

Im Expertenspiel wird wie im richtigen Curling mit Wächter-Steinen („Guards“) gespielt. Die beiden ersten Steine jedes Teams, die in einem Durchgang gespielt werden, können als Wächter verwendet werden. D. h. sie werden so gespielt, dass sie zwischen der zweiten Hogline und der Teeline liegen, jedoch nicht im Haus. Diese Steine dürfen vom gegnerischen Team erst ab ihrem dritten Stein von der Bahn geschoben werden. Sollte einer dieser Wächter-Steine vorher herausgeschoben werden, wird er wieder dorthin zurückgelegt, wo er sich zuvor befunden hatte. Der Stein, der ihn herausgeschoben hat, wird von der Spielbahn entfernt.

Geschichte des Curlings

Es gibt Unstimmigkeit darüber, wo Curling erfunden wurde. Die Holländer sagen, es wurde in den Niederlanden erfunden. Als Beweis führen sie zwei Gemälde an, auf denen ein Curling-ähnliches Spiel zu sehen ist. Doch Schottland ist das Land, das tatsächlich Curling-Steine aus dem 16. Jahrhundert vorweisen kann und das den Sport zu dem entwickelt hat, was er heute darstellt. Eine echte Curling-Bahn ist ca. 43 Meter lang und ein Curling-Stein wiegt ca. 18 kg. In einem Durchgang („End“ genannt) spielt jedes Team 8 Steine. Bei wichtigen Wettkämpfen werden 10 Durchgänge gespielt. Curling ist weltweit eine der am schnellsten wachsenden Wintersportarten und seit 1998 olympische Disziplin.

Strategie und Taktik

Indoor Curling ist ein schnelles und sehr unterhaltsames Spiel. Einfach die Spielbahn ausrollen und mit dem Spiel beginnen! Aber je häufiger man spielt, desto mehr Taktik kommt ins Spiel. Hier sind ein paar Tipps:

Wie im echten Curling geht es nicht allein um Geschicklichkeit und Hand-Auge-Koordination, sondern auch strategische Überlegungen führen zum Sieg. Man sollte sich nicht nur aufs Zentrum konzentrieren. Wer ein paar Züge im Voraus plant und die richtige Kombination aus leichten, exakten Schüben und kraftvollen Schüben beherrscht, kann gegnerische Steine aus dem Haus befördern. Eine gute Strategie ist es, dem gegnerischen Team Steine in den Weg zu schieben, statt den ersten Stein direkt im Haus zu platzieren. Der nächste Stein des Gegners würde ihn wahrscheinlich ohnehin hinausschieben und dessen Platz im Haus einnehmen.

Die Spieler sollten daran denken, dass ein Stein, der einen anderen Stein trifft, von diesem zurückprallt. Wenn man ihn am richtigen Punkt und mit der passenden Geschwindigkeit trifft, kann man kontrollieren, wohin er sich bewegt.

Beim Curling ist es ein großer Vorteil, den letzten Stein in einem Durchgang zu spielen. Man spricht vom „Recht des letzten Steins“. Da einen neuen Durchgang immer das Team beginnt, das in dem vorherigen Durchgang Punkte erzielt hat, bedeutet das für das Verlierer-Team, dass es in dem folgenden Durchgang den letzten Stein spielen darf.

Fair Play

Traditionell wird bei Curling immer fair gespielt. Unangemessenes Verhalten, Kraftausdrücke und missbräuchliche Verwendung der Ausrüstung sind untersagt. Bei Indoor Curling bedeutet das, jedes Rütteln am Tisch, „versehentliches“ Niesen auf gegnerische Steine, einen Gegner anzustoßen, der gerade am Zug ist oder ähnliche Vorkommnisse sollten dadurch gehandelt werden, dass der Spieler des Zimmers verwiesen wird, bis er wieder an der Reihe ist. Und da er ohnehin unterwegs ist, muss er für die anderen Spieler Getränke besorgen (heiße oder kalte – je nach Jahreszeit und Stimmung).



© Mindtwister AB
Värmdö/Schweden

MINI CURLING STONE PATENT
ZL 200720078132.1

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, D-70184 Stuttgart,
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199,
info@kosmos.de, kosmos.de

Gestaltung: Mindtwister, Fine Tuning
Redaktion: Mindtwister; deutsche Fassung: Wolfgang Lüdtke

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA

Art.-Nr: 692155