



REGELN



-  10 Becher, zu 1/3 mit Wasser befüllt
-  Becher werden in Pyramidenform angeordnet
-  Jedes Team darf pro Runde zweimal werfen (jedes Teammitglied einmal)
-  Der Ellenbogen darf maximal auf Höhe der Tischkante sein, nicht weiter vorne. Bei Regelverstoß verfällt der Wurf
-  Ein Ball darf einmal auf dem Tisch aufsetzen und einen Becher treffen. Dieser darf allerdings mit Händen abgewehrt werden. Dieser Treffer zählt einfach
-  Jegliche sonstige Behinderung des Balles ist nicht erlaubt. Weder durch rauspusten, noch durch abfangen o.ä.
-  Ein getroffener Becher bleibt so lange stehen, bis beide Bälle geworfen wurden
-  Landen in einer Runde beide Bälle in beliebigen Bechern, gilt ‚Balls back‘ und das Team darf nochmal zweimal werfen
-  Wird derselbe Becher zweimal getroffen, gilt ‚Bombe‘. Es müssen alle umliegenden Becher entfernt werden
-  Rolllt ein Ball auf dem Tisch zurück und wird er vom werfenden Team aufgenommen, ohne dass er vorher den Boden berührt, darf dieser wieder geworfen werden, allerdings nur mit einem Trickshot
-  Sobald das gegnerische Team noch 4 Becher übrig hat, darf das werfende Team entscheiden, wie diese neu angeordnet werden (Reihe, Raute, ...)
-  Wird der letzte übrige Becher einmal getroffen, bekommt das gegnerische Team mit einem Ball die Chance zu werfen. Trifft dieses einen Becher, bleiben alle Becher so stehen und das Spiel geht unverändert weiter. Treffen sie diesen einen Wurf nicht, gewinnt das Team, das den letzten Becher getroffen hat
-  Wird der letzte Becher zweimal getroffen, ist das Spiel ohne Rückwurf beendet
-  Der letzte Becher kann nicht durch eine ‚Bombe‘ getroffen werden, d.h. es muss ein Ball direkt in den letzten Becher geworfen werden.