

EISSTOCKSCHIESSEN IM GIESSEN PARK

Jeder kann es, mit Glück gut, mit Übung aber besser.

- Grundregeln:**
- Der Grundgedanke des Spieles ist es, die Eisstöcke so nah wie möglich an der Daube zu platzieren.
 - Die Daube (schwarze Scheibe) markiert das Ziel im Ziel-Feld.
 - Der Eisstock muss über die Ziel-Linie gespielt werden.
 - Die Daube muss im Ziel-Feld bleiben. Wenn die Daube aus dem Spielfeld geschossen wird, muss sie wieder neu in der Mitte platziert werden.
 - Ein Spiel besteht aus „4 Kehren“. Eine „Kehre“ ist ein Durchgang eines Spieles, d.h. 2x in die eine Richtung und 2x in die entgegengesetzte Richtung.
 - Den Eisstock gleiten lassen, nicht schiessen
(Achtung für Kinder)

Preise individuelle Gäste (die nur zum Spielen kommen - 4er Teams empfohlen)

- CHF 10.- Spielkosten pro Erw. sowie Kinder ab 12 Jahre und Stunde*
 - CHF 5.- Spielkosten pro Kind (6-11 Jahre) und Stunde*
- *Die Konsumation (z.B. Getränke/Flammkuchen) während der Spielstunde im Innenhof wird angerechnet.
Kinder nur in Begleitung Erwachsener.
- CHF 30.- Bahnvorbereitung vom Giessenpark pauschal
 - gratis - Bahnvorbereitung durch die Gäste selbst

Preise (interessantes Rahmenprogramm vor oder während dem Restaurantbesuch im Giessenpark)

- CHF 30.- Vorbereitung der Bahn, ohne Instruktion
- CHF 60.- Vorbereitung der Bahn sowie 5-10 min. Kurzinstruktion zum Spiel
- CHF 100.- Vorbereitung der Bahn, Spielinstruktion und bis zu 1 Stunde Spielbegleitung durch einen Giessenpark-Mitarbeiter



EISSTOCKSCHIESSEN IM GIESSEN PARK

Das einfache und gesellige Spiel - für Jedermann und Jederfrau

Spielregeln Variante 1 (einfach)

Zwei Gruppen spielen gegeneinander.

Ein Mitglied der Gruppe 1 beginnt, danach spielt ein Mitglied der Gruppe 2.

Anschliessend wieder ein Mitglied der Gruppe 1 usw.

Wenn alle Eisstöcke gespielt sind, gewinnt die Gruppe, dessen Eisstock am nächsten bei der Daube platziert ist (mit 3 Punkten).

Spielregeln Variante 2 (offizielle Variante des Spieles)

Zwei Gruppen spielen gegeneinander.

Gruppe 1 beginnt. Dann spielt Gruppe 2.

Diejenige Gruppe darf weiter spielen, welche am Verlieren ist (daher am weitesten von der Daube entfernt).

Schlussstand wenn alle Eisstöcke gespielt sind:

3 Punkte für Gewinner

2 Punkte für 2. Platzierten (falls er derselben Gruppe wie Gewinner angehört)

Die Eisstöcke, die nicht über die Ziel-Linie gespielt wurden, ergeben für die Gewinnergruppe Minuspunkte

(d.h. minus 3 und minus 2, max. 5 Minuspunkte)

