

## 5. Spielablauf

### Vorbereitung:

Zwei Teams á 2 Personen treten gegeneinander an. Ziel ist es die sechs mit Bier gefüllten Becher des Gegnerteams mit Tischtennisbällen zu treffen um diese abzuräumen. Die Becher stehen an jeweils einem Ende eines Biertisches. Die Spieler stehen dahinter.

- 2vs2
- Biertisch
- 12 Becher
- 2 Tischtennisbälle
- 4 halbe Bier

Die Becher stehen in einer Pyramide (Bild folgt) am Spielfeldrand und dürfen im Verlaufe des Spiels einmal umgestellt werden (siehe Rerack).

### Der Wurf

Beim werfen des Balls gilt es als einziges zu beachten, dass der werfende Spieler mit dem Ellenbogen hinter der eigenen Tischkante bleibt.

### Treffer

- **Einfacher Treffer:** Der Ball landet in einem Becher bzw. berührt das Bier in einem der Becher. Der Becher wird weggestellt und vom zugehörigen Team getrunken. Dies gilt auch, wenn ein eigener Becher getroffen werden sollte
- **Bounce:** Der Ball landet nach aufschlagen auf dem Tisch (!) in einem Becher. Aufschlagen auf dem Becher zählt nicht als Bounce, auch dann nicht, wenn der Ball danach auch dem Tisch aufspringt. Das Gegner-Team muss zwei Becher wegstellen. Den getroffenen Becher, sowie einen Becher ihrer Wahl.
- **Balls Back:** Beide Spieler eines Teams treffen in einem Spielzug einen Becher. Die Bälle werden an das Team zurückgegeben. Sie sind nochmal dran.  
**On Fire:** Ein Spieler Trifft dreimal hintereinander einen Becher. Der Spieler ist damit „On Fire“ und darf solange weiter werfen bis er daneben wirft.
- **Doppeltreffer:** Ein Becher wird zweimal getroffen, bevor er ausgetrunken wurde. Sollte ein Becher, der zuvor schon mit einem Ball getroffen werden, ein zweites Mal getroffen wurde, bevor dieser ausgetrunken wurde, ist das Spiel automatisch beendet. Das Team, dessen Becher zweimal getroffen wurde verliert das Spiel.
- **Calling:** Hat der Gegner mehr als zwei Becher übrig, kann vor einem Wurf ein Becher angesagt werden. Wird dieser Becher getroffen, muss der Gegner wie beim Bounce zwei Becher wegstellen. Wird ein anderer Becher getroffen, ist der Wurf ungültig.
- **Umgestoßener Becher:** Ein umgefallener Becher muss vom Tisch genommen und getrunken werden.

### Blocks

Der geworfene Ball darf vom Gegnerteam nicht berührt werden. Erst sobald der Ball den Tisch (nicht Becher) berührt hat, darf er abgeblockt werden. Ein Treffer wird erst gewertet, sobald der Ball das Bier berührt hat. Er darf also aus dem Becher gepustet werden. Fingern (den Ball mit der Hand aus dem Becher lupfen) ist verboten. Sollte der Ball über dem Tisch berührt werden, bevor der Ball den Tisch berührt hat, muss das Team zur Strafe einen eigenen Becher wegnehmen.

### Rerack

Hat der Gegner drei oder vier Becher übrig, hat das Team vor einem eigenen Spielzug die Möglichkeit, die Becher des Gegners vom selbigen umstellen zu lassen. Dabei dürfen die Becher lediglich auf leere Becherplätze gestellt werden. Ein Becher der letzten Reihe muss seine Position beibehalten. Stehen zwei Becher in der letzten Reihe, entscheidet das Team, das zum Umstellen aufgerufen hat, welcher Becher stehen bleibt. Die übrigen Becher werden in einer Raute oder einem Dreieck um diesen Becher aufgebaut. Jedes Team hat einmal im Spiel die Möglichkeit die Becher des Gegners umstellen zu lassen. Während des Reracks darf nicht geworfen werden.

### Overtime

Das Spiel ist Rundenbasiert. Eine Runde beinhaltet je einen Spielzug pro Team mit je zwei Würfeln. „Balls back“ zählt in diesem Sinne nicht als extra Zug. Sollten nach einer Runde beide Teams lediglich einen Becher übrig haben, wird geht das Spiel in die Overtime. Beide Teams erhalten einen Punkt. Das Spiel ist allerdings noch nicht beendet. Es wird normal weitergespielt, bis ein Team gewinnt (Verlängerung). Dieses Team erhält daraufhin einen Zusatzpunkt.

### Spielende

Wurden alle Becher des Gegners abgeräumt, ist das Spiel beendet. Allerdings gibt es beim Abräumen des letzten Bechers folgendes zu beachten:

**Gentlemans Agreement:** Der letzte Becher eines Teams wird getroffen. Der Becher darf nicht weggestellt werden. Somit ist es durch das zweimalige Treffen dieses Bechers möglich, das Spiel ohne Gentlemans Agreement zu beenden. Nun bekommt das gegnerische Team in ihrem nächsten Spielzug die Möglichkeit auszugleichen. Dazu müssen sie in diesem Spielzug einen Becher des sich im Vorteil befindenden Teams treffen. Gelingt ihnen das nicht, zählt der letzte Becher als abgeräumt und das Spiel ist beendet. Sollte ein Becher getroffen werden, bleiben alle Becher, auch der getroffene, stehen und es geht normal weiter.

**Sonderregel Balls Back:** Der letzte Becher eines Teams wird getroffen. Sollte aus dem Treffer ein Balls Back resultieren, kann das gegnerische Team nicht ausgleichen. Das Spiel ist beendet.

**Sonderregel Bounce-Shot:** Sollten mit einem Bounce-Shot die letzten beiden Becher abgeräumt werden, bekommt das gegnerische Team in ihrem nächsten Spielzug die Möglichkeit auszugleichen. Treffen beide Spieler, bleiben alle Becher stehen und es geht normal weiter. Trifft ein Spieler, muss das Team, dessen Becher durch den Bounce-Shot getroffen wurde, einen Becher wegstellen und trinken. Das Spiel geht normal weiter. Trifft keiner der Beiden, zählt der letzte Becher als abgeräumt und das Spiel ist beendet

## 6. Spieltage und Winterpause

Grundsätzlich montags vor der Bierstube im Aufzugsvorraum. Genaue Termine werden via Facebook bekanntgegeben.