

Wasserbomben-Schach (Stand: 6.7.2020)

Material:

Mannschafts-Kennzeichnung (z.B. Armbänder)
Kreidespray (2 Dosen) - oder andere Markierung
genügend Wasserbomben (ggf. Befüller) (pro Spiel ca. 2x30Stk)
6x Tennis- oder Beachball-schläger oder Ähnliches

Vorbereitung:

Spielfeldpunkte markieren (z.B. mit Kreidespray): z.B. 6x12 Punkte
Abstand Punkte mind. 2m

Ziel des Spiels:

Den König der gegnerischen Mannschaft mit einer Wasserbombe treffen

Figuren:

1x	König:	Bewegung: Funktion:	1 Feld in jede Richtung Wasserbomben liefern
3x	Abwehrer	Bewegung: Funktion:	1 Feld in jede Richtung Anfliegende Wasserbomben zerstören
1x	Läufer	Bewegung: Funktion:	wie beim Schach Wasserbomben verteilen
1x	Turm	Bewegung: Funktion:	wie beim Schach Wasserbomben verteilen
1x	Springer	Bewegung: Funktion:	wie beim Schach Wasserbomben verteilen
3x	Werfer	Bewegung: Funktion:	1 Feld in jede Richtung Wasserbomben verteilen & König abwerfen

(Schiri)

Grundaufstellung:

freie Wahl in den ersten drei Reihen

Spielablauf:

Beide Mannschaften spielen gleichzeitig (macht es interessanter) !

Jeweils Phasen (der Schiri zeigt - oder ruft - diese Phasen an):

- 1.) Nachschub: 3 Wasserbomben vom König verteilen
- 2.) Bewegung (jede Figur darf, muss aber nicht!)
- 3.) Wasserbomben verteilen (nur Nachbarfeld; Lieferketten; optional)
- 4.) Wasserbomben Wurf (optional)

Um die Schnelligkeit zu erhöhen kann ein Schiri den Phasen eine Zeit vorgeben.

Regeln:

In den Phasen 1,3 & 4 stets mit 1 Fuß auf der Markierung bleiben!

Verteilen = kurzer Wurf zu eigenem Spieler eines benachbarten Feldes
(kein Hand-in Hand)
ein Weiterverteilen in bestimmter Zeit ist möglich (Lieferkette)
Zeitspannen (durch Schiri festgelegt) ist einzuhalten

Abwehrer, Läufer, Turm & Springer dürfen 2 Wasserbomben besitzen
Werfer nur 1 WB

Abwehrer dürfen ihr Feld NICHT verlassen!
Ansonsten bekommt der Werfer 2 Wasserbomben
(darf pro Zug nur 1 WB werfen)

Außer den König, darf keine andere Person absichtlich (gezielt)
abgeworfen werden!

Der König muss während der Wurfphase sich umdrehen (oder Augen schließen)
Er darf nicht zappeln! ACHTUNG: ggf. Kopf schützen!

Bei Regelüberschreitungen werden - nach Ermessen des Schiris - dem
Gegner 2 WB zugeteilt

Ende des Spiels:

Wenn ein König durch eine aufgeplatzte Wasserbombe getroffen wurde.

Das Spiel sollte mind. 2x mit derselben Mannschaft durchgespielt werden; Figuren dürfen natürlich vor einer Runde getauscht werden. Interessant wird es, wenn sich nach mehreren Spielen Gruppen-Strategien zeigen.