

Bowl'n Motion

BAHNEINWEISUNG

1.

WIR HABEN BÄLLE VON DER GRÖSSE 6-16.

JE GRÖSSER DIE ZAHL WIRD, UMSO SCHWERER WIRD DER BALL UND UMSO GRÖSSER WERDEN DIE FINGERLÖCHER. MAN MUSS EINEN BALL WÄHLEN. BEI DEM MAN GUT MIT DEN FINGERN AUS DEN LÖCHERN GLEITEN KANN.

DABEI GEHT MAN MIT DEM DAUMEN IN DAS EINZELN ANGEORDNETE LOCH UND MIT DEM MITTEL- UND RINGFINGER IN DIE ZWEI ÜBRIGEN. SO HAT MAN DEN BALL AM GRIFFIGSTEN IN DER HAND. UM SCHWITZIGE ODER WARME FINGER ZU KÜHLEN, IST ZWISCHEN DEN BEIDEN EINGABEKONSOLEN EINE LÜFTUNG ANGEBRACHT.

2.

DANN GEHT MAN MIT DER KUGEL BIS ZUR LINIE, AB DER DIE EIGENTLICHE BAHN BEGINNT. DABEI DARF DIE LINIE NICHT ÜBERTRETEN WERDEN, DA SONST EIN PIEP TON ERTÖNT. DAS BEZEICHNET MAN ALS FOUL. DIE PINS, DIE BEI DIESEM WURF UMFALLEN, WERDEN NICHT GEWERTET.

ALLE BAHNEN SIND WENIGE ZENTIMETER NACH DER LINIE GEÖLT. DAHER DARF MAN NIEMALS DIE BAHN BETRETEN; ES BESTEHT ABSOLUTE RUTSCHGEFAHR UND DADURCH EVTL. VERLETZUNGS-RISIKO.

WENN EIN BALL Z. B. AUF DER BAHN LIEGEN BLEIBT (ODER ÄHNLICHES) IMMER UND UNBEDINGT DEM PERSONAL BESCHIED GEBEN. WIR BEHEBEN DANN DEN FEHLER.

3.

FOLGENDE SPIELZEILE HAT NUN JEDER SPIELER VOR SICH:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	FRAME									
7	1	X	5	4	6	-	8	/	5	/	X		X		X	4	/	6	GEFALLENE PINS
8	27	36	42	57	77	107	131	151	167	SUMME									

EIN SPIEL PRO PERSON BESTEHT AUS 10 FRAMES. PRO FRAME HAT MAN MAX. ZWEI VERSUCHE DIE 10 PINS ZU TREFFEN. WENN MAN IM ERSTEN VERSUCH 7 PINS TRIFFT, BEKOMMT MAN NOCH DEN ZWEITEN VERSUCH, UM DIE RESTLICHEN 3 PINS ABZURÄUMEN. TRIFFT MAN IM ZWEITEN VERSUCH Z. B. 1 PIN, DANN HAT MAN IN DIESEM FRAME 8 PUNKTE ERREICHT. NUN IST DIE NÄCHSTE PERSON AN DER REIHE. SO GEHT ES REIHUM.

X BEDEUTET STRIKE:

ES GIBT 10 PUNKTE PLUS DIE PUNKTZAHL DER BEIDEN DARAUF FOLGENDEN WÜRFE. NUN DARF DIE NÄCHSTE PERSON IHR GLÜCK VERSUCHEN. MAN BRAUCHT DEN ZWEITEN VERSUCH NICHT, DA DAS BESTE ERREICHT WURDE: ALLE 10 PINS MIT DEM ERSTEN VERSUCH.

/ BEDEUTET SPARE:

ES WURDEN MIT DEM ZWEITEN VERSUCH ALLE PINS ABGERÄUMT. DAFÜR GIBT ES AUCH 10 PUNKTE PLUS DIE PUNKTZAHL DES NÄCHSTEN WURFES.

BEI EINEM STRIKE ODER SPARE WERDEN ALSO DIE MEISTEN PUNKTE GESAMMELT. WÜRDE MAN IN EINEM SPIEL NUR STRIKES WERFEN, WÜRDE MAN AUF 300 PUNKTE KOMMEN!

Bowl'n Motion

BAHNEINWEISUNG

4.

MAX. ACHT PERSONEN KÖNNEN GLEICHZEITIG AUF EINER BAHN SPIELEN.

WENN DIE BAHN ERÖFFNET WIRD, ERSCHEINT EIN BILD MIT ACHT WEISSEN FELDERN.

MIT DER BUCHSTABENTASTATUR KANN DER ERSTE NAME EINGEGEBEN WERDEN.

DANN MIT DER PFEILTASTE EIN WEISSES FELD NACH UNTEN UND DEN ZWEITEN NAMEN EINGEBEN U.S.W.

MIT DELETE KANN EIN EINZELNER BUCHSTABE ODER DER GANZE NAME GELÖSCHT WERDEN.

WENN ALLE NAMEN EINGEGEBEN SIND, GEHT MAN MIT DER PFEILTASTE SO LANGE RUNTER BIS DAS O.K. BLAU UNTERLEGT IST. DIESES WIRD NUN MIT ENTER BESTÄTIGT. ERST DANN IST DIE MASCHINE IN BETRIEB UND ES KANN LOSGEHEN.

5.

ALLGEMEINES

- ES BEFINDET SICH IMMER NUR DER AKTUELLE SPIELER AUF DER ANLAUFFLÄCHE. DAMIT ALLE SPIELER UNBEDRÄNGT IHRE WÜRFE SPIELEN KÖNNEN.
- WENN DER BALL DIE PINS TRIFFT, "FÄLLT" EIN SO GENANNTER "WISCHER" ODER AUCH BALKEN / SCHRANKE HERUNTER. DIESER IST MIT EINEM STOPPSCHILD GEKENNZEICHNET. DER NÄCHSTE BALL DARF ERST GEWORFEN WERDEN, WENN DER WISCHER WIEDER GANZ NACH OBEN GEFAHREN IST.
- WENIGE ZENTIMETER VOR DER LINIE HABEN WIR EIN ANLAUFSPRAY. DIESES HILFT DEM PROFI-SPIELER BEI SEINEM ANLAUF, SO DASS ES IHM NICHT "AUF DIE KNIE GEHT". DIES JEDOCH BEDEUTET, JE NÄHER ES ZUR LINIE GEHT, WIRD ES MIT DEN BOWLINGSCHUHEN RUTSCHIGER. DESHALB BEI DEN ERSTEN WÜRFEN DIE BÄLLE LIEBER OHNE "SPRINT" ROLLEN. NACH WENIGEN WÜRFEN HAT JEDER EIN GEFÜHL FÜR DIE SCHUHE UND DEN BODEN BEKOMMEN. JETZT KANN ES RICHTIG LOSGEHEN!

VIEL SPASS UND GUT HOLZ

IHR BOWL'N MOTION TEAM
RALF SCHUMACHER KART & BOWL

