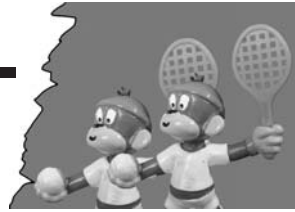


Doppel-Pack

von
Jürgen Kohl



Die Doppelerweiterung für 2–4 Spieler ab 14 Jahren
Nur mit dem Grundspiel Affentennis spielbar

Spielmaterial

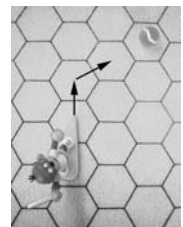
2 Schläger, 1 Ersatzball, 2 Figuren (Verwendung der Spielfigur „Äffle“ mit freundlicher Genehmigung der LANG-FILM/Stuttgart. © LANG-FILM, Stuttgart / Lizenz: BULLYLAND, 73565 Spraitbach), 2 kleinere Volleyblöcke, 2 Chips und diese Anleitung. Bananen für die Spieler sind immer noch nicht enthalten.

1. Aufstellung und Bewegung bleibt wie im Grundspiel

Beim Doppel werden die beiden kleineren Volleyblöcke benutzt. Am Anfang jedes Ballwechsels dürfen alle Spieler außer dem Aufschläger ihre Figuren beliebig aufstellen. Für den Aufschlag gelten die Grundregeln. Innerhalb jedes Teams wird abwechselnd aufgeschlagen und retourniert.

Es darf jeweils nur die Spielfigur zum Ball laufen, die ihn mit den wenigsten Bewegungspunkten erreichen kann. Für sie gelten die normalen Regeln für die Bedrängnis und die Schritte danach. Der Spieler des Teams, der den Ball nicht schlägt, darf seine Figur nach dem Schlag immer 5 Schritte bewegen – außer wenn der Ball den Block berührt.

2. Der Powerschlag verhindert den Block und kostet den Gegner 2 Bewegungspunkte



Erreicht eine Figur mit 2 oder weniger Bewegungspunkten das Schlagfeld (siehe Bild links), so kann sie einen Powerschlag ausführen. In diesem Fall dürfen die Gegner keinen Block aufstellen. Zusätzlich müssen beide gegnerischen Figuren hingelegt werden, nachdem sie ihre Schritte gemacht haben (siehe Bild rechts). Um wieder aufzustehen werden später 2 Punkte benötigt. Die



Figur, die nicht zum Ball läuft, darf kostenlos wieder aufstehen und hat somit nach dem Schlag alle ihre 5 Schritte.

3. Der Schmetterball verhindert den Block

Genau wie bei einem Powerschlag ist es beim Doppel auch bei einem Schmetterball nicht mehr erlaubt, den Volleyblock aufzustellen.

4. Der Chip wird links oder rechts an den Volleyblock gestellt



Stellt ein Spieler den Block, dann legt er den Chip so dahinter, dass der Pfeil nach rechts oder links zeigt (siehe Bild links). Der Gegner darf den Pfeil nicht sehen. Dieser muss sich jetzt entscheiden und ansagen, an welcher Seite er am Block vorbeispielen wird. Er kann natürlich auch einen Lob ansagen. Nun stellt der Blockspieler den Chip auf der Seite auf, die der Pfeil anzeigt (siehe Bild unten). Der

Chip darf im Gegensatz zum Volleyblock schräg gestellt werden, muss aber mit dem blocknäheren Ende auf gleicher Höhe mit dem Block stehen. Er darf nicht weiter als 5 cm vom Block entfernt sein. Der Chip kostet niemals Punkte. Der Gegner muss nun den Ball in die angekündigte Richtung spielen. Tut er das nicht, hat er automatisch den Ballwechsel verloren.



Es gilt die Grundregel, dass beide Spieler ihre Schritte nach dem Schlag verlieren und stehen bleiben müssen, wenn der Volleyblock berührt wird. Dies gilt jedoch nicht, wenn nur der Chip vom Ball getroffen wird.

Fällt der Chip um, so darf dieser Ball nicht geschmettert werden.

Ein Spieler, der den Block gestellt hat, dessen Figur aber nicht zum Ball läuft, darf den Block kostenlos wieder abbauen.

Sind in einem Feld 2 Blöcke gleichzeitig aufgebaut, so muss der Spieler ansagen, ob er den Ball rechts, links oder durch die Mitte spielen wird. Natürlich kann er auch einen Lob ansagen.

5. Spiel für 2 oder 3 Spieler

Bei 3 Spielern muss ein Spieler 2 Figuren bewegen. Alle Regeln gelten normal weiter. Man kann auch zu zweit ein Doppel spielen. Dann hat jeder Spieler 2 Figuren.



Besuchen Sie www.affentennis.com, um Regelfragen zu klären oder um sich über Turniere, die Rangliste und Erweiterungen zu informieren.

Mit viel Liebe handgemacht in Deutschland
© Jürgen Kohl, 75015 Bretten, 2009

