

Muster

Spielregeln Mostkrugschieben

Ziel des Spieles

Den Krug mit einem dosierten Schub möglichst nahe beim vorderen Rand, bei der „Hunderter Linie“, zu platzieren. Die Punktzahl wird am vorderen Krugrand abgelesen. Wenn der vordere Rand des Kruges über die „Hunderter Linie“ (vorderer Rand der Bahn) hinausragt aber noch auf der Bahn bleibt, gibt es 100 Punkte. Hat der Krug zuviel Schub und fällt in den Korb, gibt es für diesen Schub keine Punkte.

Standort des Schiebers

Der Schieber muss hinter der Bahn stehen.

Anzahl Schübe

1 Probe-Schub

Oder

3 Probe-Schübe

3 zählende Schübe

5 zählende Schübe

Sofortpreis (Beispiel bei 1 Probe / 3 zählende Schübe)

Jeder Teilnehmer, der insgesamt **über 200 Punkte** pro Spiel erzielt, erhält einen Apfel.

Varianten:

- Einen Spielbeitrag verlangen (z. B. Fr. 1.-), dafür die Sofortpreis-Punktlimite herunter setzen.
- Auf einer Tafel die Tagesbesten aufschreiben mit Name und Punktzahl.
- Einen Tagessieger erkoren (Spezialpreis)