

Einer gegen alle

Bad Berleburg 18.12.2016

Benötigte Materialien:

- Plakat, Stift

Ablauf

Die Scheiben (Anzahl entspricht der Teilnehmerzahl) werden auf der Rückseite fortlaufend nummeriert und umgedreht auf einem Tisch platziert. Die Teilnehmer ziehen sich die Scheiben. Der Teilnehmer, der die 1 gezogen hat, schießt im ersten Durchgang gegen alle anderen Teilnehmer. Auf Kommando schießen alle einen Schuss.

Der Schusswert des Teilnehmers Nr. 1 wird zur Wertung herangezogen. Wer einen höheren Schusswert als Teilnehmer 1 hat, bekommt einen Punkt. Hat niemand ihn übertroffen, erhält Teilnehmer 1 einen Punkt. Bei gleichen Schusswerten gibt es ebenfalls keinen Punkt.

Die Runde ist beendet, wenn jeder Teilnehmer einmal die Schusswerte vorgegeben hat. Gewonnen hat zum Schluss, wer die meisten Punkte bekommen hat.

Variante: Alle gegen einen

Der Teilnehmer, der die 1 gezogen hat muss warten, bis alle anderen jeweils einen Schuss geschossen haben. Die Schusswerte der anderen werden addiert und durch die Anzahl der Teilnehmer dividiert. Die Zahl hinter dem Komma wird gestrichen. Nun muss Teilnehmer 1 versuchen, den Teilnehmerschnitt zu übertreffen. Bei einem höheren Schusswert erhält Teilnehmer 1 einen Punkt, bei gleichstand bekommt niemand einen Punkt. Liegt der Wert von Teilnehmer 1 unter dem Schnitt, erhalten alle anderen Teilnehmer einen Punkt. Bei der nächsten Runde wartet Teilnehmer 2 usw.

Schiessspiele