



Spielablauf und-regeln

Das Spiel ist rundenbasiert. In der ersten Runde beginnt der älteste Spieler, dann folgt der zweitälteste und so weiter. In den weiteren Runden beginnt jeweils der nach Punkten führende Spieler.

Wenn ein Spieler dran ist, wirft er nacheinander seine drei Bolas aus etwa 5 m Entfernung auf die Leiter – möglichst so, dass sie sich um die Leitersprossen wickeln und hängenbleiben. Achtung: die eigenen Bolas können von nachfolgenden Spielern heruntergeworfen oder umwickelt werden.

Wenn in der Runde alle Spieler geworfen haben, werden die Punkte vergeben. Es gibt nur Punkte für Bolas, die am Ende der Runde noch an der Leiter hängen.

- Für ein Bola auf der oberen Sprosse gibt es 3 Punkte,
- auf der mittleren Sprosse 2 Punkte und
- auf der unteren Sprosse 1 Punkt.
- Hängen alle drei Bolas eines Spielers auf der Leiter, bekommt er einen Extrapunkt.

Bolas, die zwischendurch auf der Leiter hingen, dann jedoch heruntergefallen sind, zählen nicht. Außerdem werden solche Bolas nicht gezählt, die von einer gegnerischen Bola umwickelt sind.

Pro Runde kann jeder Spieler also maximal 10 Punkte erzielen (dreimal obere Sprosse + Extrapunkt). Die in jeder Runde erzielten Punkte werden addiert. Ziel des Spieles ist und damit Sieger, wer nach Abschluss einer Runde exakt 21 Punkte erreicht hat. Überschreitet man die Zielpunktzahl von 21, so erhält man für die aktuelle Runde 0 Punkte. Ein Spieler, der schon 17 Punkte hat und nun 5 Punkte wirft, muss also in der nächsten Runde wieder bei 17 Punkten anfangen.

Die 21 Punkte müssen exakt erreicht werden.

Hat ein Spieler nach einer Runde als Einziger 21 Punkte, so hat er gewonnen und das Spiel ist vorbei.

Haben nach einer Runde mehrere Spieler 21 Punkte, so spielen diese Spieler weiter, bis einer von ihnen nach Abschluss einer Runde mindestens 2 Punkte Vorsprung hat. Dieser Spieler hat dann das Spiel gewonnen.