

Bowliard



Name: _____

Spiel 1

Datum: _____

Spielversion: _____

Frame	Aufn.	2.Aufn.	Gesamt	Summe
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Spiel 2

Datum: _____

Spielversion: _____

Frame	Aufn.	2.Aufn.	Gesamt	Summe
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Spiel 3

Datum: _____

Spielversion: _____

Frame	Aufn.	2.Aufn.	Gesamt	Summe
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Spiel 4

Datum: _____

Spielversion: _____

Frame	Aufn.	2.Aufn.	Gesamt	Summe
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Spiel 5

Datum: _____

Spielversion: _____

Frame	Aufn.	2.Aufn.	Gesamt	Summe
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Spiel 6

Datum: _____

Spielversion: _____

Frame	Aufn.	2.Aufn.	Gesamt	Summe
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

5. Spiel Bowliard, die Originalversion

Bowliard ist, wie der Name schon vermuten lässt, eine Mischung aus Bowling und Pool Billard. Die Zählweise stammt vom Bowling, gespielt wird aber Pool Billard. Es ist ebenfalls ein schon sehr altes Spiel, in dem es zwar kaum offizielle Wettbewerbe gab, aber dennoch wurde es über die Jahre schon immer gern als Trainingsspiel genutzt. Als solches ist es auch sehr zu empfehlen, besonders die Originalversion die sich auch für Anfänger eignet. Doch auch schon weiter fortgeschrittene Spieler können hier ihre Ballsicherheit und Ihr Positionsspiel unter Beweis stellen und auf Dauer auch entsprechend verbessern.

Voraussetzungen: Man benötigt zum Spiel die Kugeln 1-10 und die Weiße. Die Kugeln werden wie gewöhnlich als Dreieck aufgebaut. Die hintere Kugelreihe fällt im Vergleich zum 8-Ball oder 14/1 also einfach nur weg. Der Anstoß ist frei, man muss also keine bestimmten Bedingungen erfüllen. Beim Anstoß versenkte Kugeln werden grundsätzlich wieder aufgebaut (Fußpunkt).

Sinn: So, damit fängt das Spiel nun erst an. Wer schon mal Bowling gespielt hat, ist mit der Zählweise hoffentlich schon etwas vertraut, doch davon später mehr. So wie man im Bowling zwei Würfe hat, um die zehn Pins abzuräumen, hat man hier im Bowliard zwei Aufnahmen, um die zehn Kugeln zu versenken. Im Bowling werden 10 Frames gewertet (1 Frame = 10 Kugeln / Pins mit je zwei Aufnahmen / Würfen). Man versucht dabei, so nah wie möglich an die theoretisch und auch praktisch möglichen 300 Punkte heranzukommen. Gewinner ist natürlich derjenige, der die höchste Punktzahl erreichen konnte.

Ablauf

- Nach dem Anstoß muss man die Weiße hinter der Kopflinie verlegen.
- Dann versucht man, die 10 Kugeln nacheinander in beliebiger Reihenfolge zu versenken.
- Es gibt keine Ansagepflicht, also auch Glücksstöße zählen.
- Gelingt es in der ersten Aufnahme alle Kugeln zu versenken, hat man einen "Strike" geschafft.
- Gelingt es einem nicht, gleich in der ersten Aufnahme die zehn Kugeln zu versenken, notiert man, bevor man mit der zweiten Aufnahme fortfährt, die Anzahl der mit der ersten Aufnahme versenkten Kugeln.
- Dann fährt man mit der zweiten Aufnahme von dort aus fort, wo die Weiße liegen geblieben ist.
- Gelingt es mit der zweiten Aufnahme, die verbliebenen Kugeln zu versenken ist das ein "Spare".
- Ist dies auch nicht gelungen, notiert man einfach die mit der zweiten Aufnahme versenkten Kugeln.

Zum Notieren des Spielstandes eignen sich auch 14/1-Zettel, die zur Grundausstattung eines Billard-Cafés gehören sollten. Für das Bowlingspiel selbst gibt es natürlich entsprechend vorgefertigte Zettel, die ebenfalls verwendbar sind, aber nur selten in Billard-Cafés zu finden sind. Aber vielleicht besorgt man sich welche in einem nahen Bowling-center, wenn nicht, findet man in der **Abbildung 3.0b** eine Vorlage meinerseits.

Zählweise: Jede Kugel gibt einen Punkt, ausgenommen die Weiße natürlich. Falls die Weiße fällt, gibt es aber auch keinen Minuspunkt, sondern lediglich den Aufnahmeverlust. Die Weiße darf dann hinter der Kopflinie verlegt werden.

Es bringt allerdings erheblichen Punktgewinn mit sich, wenn man es schafft einen "Spare" oder "Strike" zu spielen.

=>Erzielt man einen "Spare", darf man nämlich die nächste Aufnahme, die man zu spielen hat zu der "Spare"- Aufnahme hinzuzählen.

=>Bei einem "Strike" darf man sogar die nächsten zwei Aufnahmen zur aktuellen hinzuzählen.

Ein Spare bringt also 10 Punkte plus den Punkten der nächsten einzelnen Aufnahme und ein Strike bringt ebenfalls 10 Punkte plus den Punkten der nächsten zwei Aufnahmen.

Erzielt man im letzten (zehnten) Frame einen Strike, so dürfen noch zwei Aufnahmen gespielt werden, die zur "Strike"- Aufnahme hinzugezählt werden. Für den Spare gilt in diesem Fall, dass man noch eine Aufnahme spielen darf, die zur "Spare"-Aufnahme hinzugezählt werden darf.

Beispiele zur Zählweise:

Frame	1.Aufn	2.Aufn	Gesamt	Erklärung
01.	5	2	7	7 Punkte
02.	3	/	22	„/“ steht für Spare, 10 Punkte + 5 aus dem 3. Frame (1. Aufnahme)
03.	5	/	34	Spare = 10 Punkte + 2 aus dem 4. Frame.
04.	2	1	37	3 Punkte
05.		X	57	„X“ steht für Strike, 10 Punkte + 10 aus dem 6. Frame (1.+2. Aufn.)
06.	-	/	77	Spare = 10 Punkte + 10 aus dem 7. Frame.
07.		X	104	Strike = 10 Punkte + 10 aus dem 8. Frame + 7 aus dem 9. Frame.
08.		X	121	Strike = 10 Punkte + 8 aus dem 9. Frame.
09.	7	1	129	8 Punkte
10.	2	/	X 149	Spare = 10 Punkte + 10 (Strike) aus Zusatzaufnahme. = Gesamtergebnis

01.		X	30	Strike = 10 + 10 aus 2. Frame + 10 aus 3. Frame = 30 Punkte
02.		X	57	Strike = 10 + 10 aus 3. Frame + 7 aus 4. Frame = 27 Punkte
03.		X	77	Strike = 10 + 10 aus 4. Frame = 20 Punkte
04.	7	/	89	Spare = 10 + 2 aus 5. Frame = 12 Punkte
05.	2	3	94	= 5 Punkte
06.	9	-	103	= 9 Punkte
07.	1	/	123	Spare = 10 + 10 aus 8. Frame = 20 Punkte
08.		X	143	Strike = 10 + 10 aus 9. Frame (10 = 4 + „/“) = 20 Punkte
09.	4	/	163	Spare = 10 + 10 aus 10. Frame = 20 Punkte
10.	X	X	X 193	Strike = 10 + 10 + 10 (aus 2 Zusatzaufnahmen) = 30 Punkte = Gesamtergebnis

6. Spiel Bowliard, die 8-Ball-Version

Um das Spiel für fortgeschrittene Spieler noch interessanter zu machen, haben sich zwei ehemalige Trainingsteilnehmer diese Variante ausgedacht. Es ist praktisch die 8-Ball-Variante der Originalversion des Bowliards und funktioniert folgendermaßen:

Voraussetzungen: Fünf volle (ganzfarbige) Kugeln (z.B. Kugeln 1-5) und fünf halbe (gestreifte) Kugeln (z.B. Kugeln 9-13). Beim Anstoß versenkte Kugeln werden wieder aufgebaut.

Sinn: Wie oben.

Ablauf

· Nach dem Anstoß muss man zuerst die Gruppe der "vollen" Kugeln abräumen, bevor man die "Halben" anspielen bzw. versenken darf. Oder eben umgekehrt, also zuerst die "Halben" und dann die "Vollen".

· Es gilt vor Beginn jeder Aufnahme die "Ball-in-Hand"-Regel. Also nach dem Break und vor der 2. Aufnahme.

· Es wird mit Ansagen gespielt.

Zählweise: Wie oben.

Da man nicht mehr die offene Auswahl hat, sondern sich zuerst auf eine Kugelgruppe konzentrieren muss, bevor man die nächste Gruppe spielen darf, hat dieses Spiel schon enorm an Anspruch gewonnen. Ein Anspruch, der sich in der nächsten Version noch erhöhen wird. Selbstredend, dass sich dieses Spiel gut zum 8-Ball-Training eignet.

7. Spiel Bowliard, die Rotationsversion

Sehr fortgeschrittene Spieler können sich in dieser von mir erdachten Version unter Beweis stellen. Es ist praktisch die Rotation- oder 9-Ball-Version des Originalbowliards und funktioniert folgendermaßen:

Voraussetzungen: Es werden die Kugeln 1-10 benötigt. Beim Anstoß versenkte Kugeln verbleiben in den Taschen. Die Eins wird vorne (Fußpunkt) und die Zehn in der Mitte aufgebaut. Sonst wie oben.

Sinn: Wie oben.

Ablauf

Nach dem Anstoß erhält man "Ball in Hand" und muss nun die Kugeln wie im 9-Ball in ihrer numerischen Folge anspielen, bis zur 10 natürlich. Zu Beginn der zweiten Aufnahme hat man wiederum "Ball in Hand". Sonst wie oben.

Zählweise: Wie oben.

Diese Version eignet sich hervorragend als Trainingsspiel für 9-Ball, falls einem 9-Ball selbst mit der Zeit zu einseitig wird.