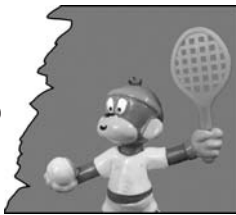


Affentennis

von
Jürgen Kohl



Ein taktisches Geschicklichkeitsspiel für 2 Personen ab 14 Jahren

Spielmaterial

Ein flauschig weiches Spielfeld, zwei Schläger, ein Ball, zwei Figuren (Verwendung der Spielfigur "Äffle" mit freundlicher Genehmigung der LANG-FILM/Stuttgart. © LANG-FILM, Stuttgart/Lizenz: BULLYLAND, 73565 Spraitbach), eine Lobrampe, eine Schmetterscheibe, ein Volleyblock, 4 Zähler, diese Anleitung und eine Videoanleitung. Bananen für die Spieler sind nicht enthalten.

1. Vorbereitung und Schlagtechnik

Das Spielfeld wird glatt auf einen Tisch gelegt. Wichtig: der farbige Streifen unter dem Feld soll auch glatt liegen. Um den Schläger zu benutzen, zieht man den Bolzen des Schlägers nach hinten und setzt ihn dicht an den Ball. Dann zielt man und lässt den Bolzen los. Zur Hilfe ist auf dem Bolzen eine Skala aufgezeichnet. Bleibt der Ball nicht im gegnerischen Feld liegen, ist das ein Fehler und der Gegner bekommt den Punkt. Es gelten die Regeln und die Zählweise des normalen Tennis. Man spielt einen Satz bis 3. Alle wichtigen tennisspezifischen Regeln sind unter Punkt 12 erklärt.

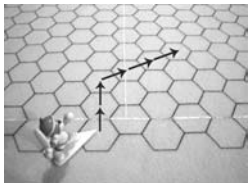
2. Die Spitze markiert das Standfeld

Die Spitze des Standfußes wird als Pfeil verwendet, um zu markieren, in welchem Feld die Figur steht. Dies dient dazu, sie bei Bedarf aus dem Weg drehen zu können.

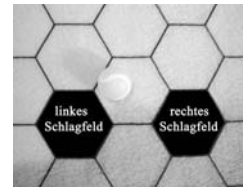


3. Nach jedem Schlag darf man 5 Schritte laufen

Jeder Ballwechsel beginnt, indem die beiden Affen aufgestellt werden: Der Aufschläger auf ein Feld hinter der Grundlinie und der Returnspieler auf ein beliebiges Feld. Der Aufschläger muss den Ball von der Grundlinie in das diagonal gegenüberliegende hintere Feld schlagen (beim normalen Tennis sind die Aufschlagfelder vorn). Nach jedem Schlag darf der Spieler seine Figur 5 Schritte in beliebige Richtung auf dem Wabenmuster bewegen um seinen Affen wieder in eine gute Position zu bringen. Er darf auch Schritte verfallen lassen.

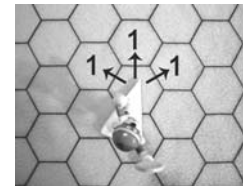


4. Es gibt 2 Schlagfelder: Vor- bzw. Rückhand



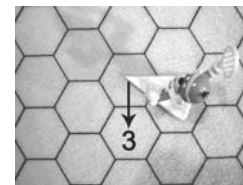
Um den Ball schlagen zu dürfen, muss der Affe auf einem Feld schräg hinter dem Ballfeld stehen. Diese beiden Felder werden „Schlagfelder“ genannt und entsprechen der Vor- und der Rückhand. Man muss immer auf das mit weniger Schritten zu erreichende Schlagfeld laufen.

5. Vor jedem Schlag hat man 6 Bewegungspunkte, aber rückwärts zum Ball laufen kostet mehr

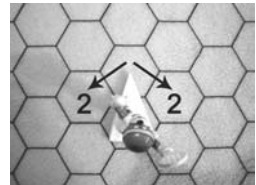


Um das Schlagfeld zu erreichen hat der Spieler 6 Bewegungspunkte zur Verfügung und muss dabei die sogenannten „Rückwärtsregeln“ berücksichtigen. Es kostet einen Bewegungspunkt, mit dem Affen ein Feld nach vorne in Richtung Netz zu laufen. Dabei sind die Richtungen nach schräg rechts vorne und schräg links vorne mit eingeschlossen.

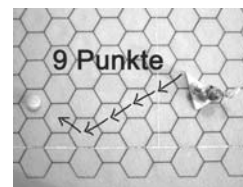
Es kostet zwei Bewegungspunkte, den Affen ein Feld nach schräg links oder schräg rechts hinten zu bewegen. Es kostet drei



Bewegungspunkte rückwärts zu laufen. Man muss seine Bewegungspunkte nicht verbrauchen. Nicht benutzte Bewegungspunkte verfallen. Wichtig: Die Rückwärtsregel gilt nur beim Laufen vor dem Schlag. Nach dem Schlag darf man z.B. 5 Felder direkt nach hinten laufen (siehe Punkt 3).

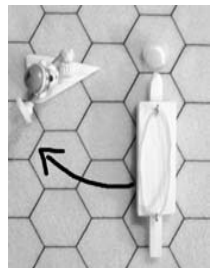


6. Wird mit 6 Bewegungspunkten kein Schlagfeld erreicht, darf man sich Punkte „leihen“, schlägt dann aber unter Bedrängnis



Kann der Affe das Schlagfeld nicht erreichen, dann ist der Ball noch nicht verloren, denn er darf sich in diesem Fall bis zu 5 Bewegungspunkte leihen. Dann aber schlägt er unter Bedrängnis, d.h. er darf beim Schlagen den Schläger nur parallel zur Seitenlinie halten oder das

Ende des Schlägers zum Affen drehen. Nach einem Schlag unter Bedrängnis darf der Spieler dann so viel Schritte weniger laufen, wie er sich Bewegungspunkte "geliehen" hat. Erreicht der Affe auch mit 11 Bewegungspunkten (alle 5 Bewegungspunkte geliehen) kein Schlagfeld, dann hat der Gegner den Punkt gewonnen.



7. Es kostet jeweils 2 Bewegungspunkte, den Volleyblock aufzustellen und wieder wegzunehmen

Nach dem Schlag darf man sich zum Volley aufstellen. Das kostet zwei Schritte, die man weniger laufen kann. Dazu wird der Volleyblock direkt vor den Spieler und parallel zum Netz platziert, so dass der schwarze Pfeil das Feld berührt, auf dem der Affe steht. Nachdem der Gegner den Ball gespielt hat, muss der Volleyblock wieder entfernt werden. Dies kostet noch einmal zwei Bewegungspunkte.



8. Trifft man den Volleyblock, darf man sich nicht mehr bewegen

Berührt der Ball den Volleyblock und liegt danach im Aus oder im eigenen Feld des schlagenden Spielers, so endet der Ballwechsel und der Blockspieler bekommt den Punkt. Liegt der Ball nach einer Blockberührung im gegnerischen Feld, so verliert der schlagende Spieler alle verbleibenden Bewegungspunkte um sich zu bewegen oder selbst einen Volleyblock aufzustellen.

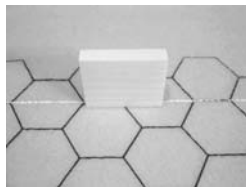


9. Für einen Lob benutzt man die Lobrampe

Ein Lob (das ist ein hoher Ball über den Gegner) kostet nichts. Um einen Lob zu spielen, nimmt der Spieler die Lobrampe, stellt sie an den Volleyblock des Gegners und spielt den Ball. Alle Regeln sind dabei zu beachten.

10. Liegt das Schlagfeld wenigstens zur Hälfte im Vorderfeld und schlägt man ohne Bedrängnis, so darf man schmettern

Wenn der Affe von einem Feld, das wenigstens zur Hälfte im Vorderfeld liegt, schlägt und nicht in Bedrängnis ist, darf er einen Schmetterschlag ausführen. Dazu stellt er die Schmetterscheibe an einer beliebigen Stelle auf die gegnerischen Grundlinie. Der Schmetterschlag wird nun als normaler Schlag ausgeführt. Fällt die Schmetterscheibe um, so hat er den Punkt gemacht. Fällt sie nicht um, wird unter Berücksichtigung aller Regeln weitergespielt.



11. Sonstige Regeln und Tipps

Der Ball wird als "in" gewertet, wenn er von oben gesehen die Linie berührt. Es zählt also der auf den Boden projizierte Durchmesser des Balles.

Liegt ein Ball unentscheidbar zwischen zwei Feldern, darf der Spieler, auf dessen Seite der Ball liegt, das Feld wählen.

Prallt der Ball von einem Affen ins Aus, so verliert trotzdem der Spieler den Punkt, der diesen Ball geschlagen hat.

Tipp: Beim Schlagen steht der Affe oft im Weg. Um das zu vermeiden kann man ihn ein kleines Stück zur Seite drehen und dabei die Spitze trotzdem in das richtige Feld zeigen lassen.



12. Regeln zum Aufschlag und zur Zählweise

Jeder Ballwechsel beginnt mit dem Aufschlag, der in das diagonale hintere Feld auf der gegenüber liegenden Seite geschlagen werden muss. Bleibt der Ball nicht in diesem Aufschlagfeld liegen, so hat der Aufschläger einen zweiten Versuch. Misslingt auch der, geht der Punkt an den Gegner. Der erste Aufschlag erfolgt von der rechten Seite in das linke Aufschlagfeld. Nach dem Aufschlag dürfen beide Spieler in das gesamte Feld des Gegners schlagen. Nach dem Punktgewinn schlägt der gleiche Spieler von der linken Seite in das rechte Feld auf usw.

Jeder Ballwechsel endet mit einem Punktgewinn für einen der beiden Spieler. Es wird folgendermaßen gezählt: 0, 15, 30, 40, Spiel. Man muss also 4 Punkte machen, um ein sogenanntes Spiel zu gewinnen. Allerdings benötigt man 2 Punkte Vorsprung, d.h. bei 40:40 gibt es mindestens zwei weitere Ballwechsel. Der Spieler, der bei 40:40 den Punkt macht, hat „Vorteil“. Gezählt wird in diesem Fall so, dass der Gegner auf 30 zurückgesetzt wird. In jedem Aufschlagspiel hat immer nur ein Spieler Aufschlag. Das Aufschlagsrecht wechselt nach jedem Aufschlagspiel. Nach dem 1. Aufschlagspiel wechseln die Spieler die Spielfeldseiten und dann wieder nach jeweils 2 Aufschlagspielen.

Ein Spieler hat gewonnen, wenn es 3:0 oder 3:1 steht. Beim Spielstand von 3:2 wird bis 4 weiter gespielt.



Besuchen Sie **www.affentennis.com**, um Regelfragen zu klären, für Turniere zu melden oder sich über Erweiterungen zu informieren.

Mit viel Liebe handgemacht in Deutschland
© Jürgen Kohl, 75015 Bretten 2006