

Socda-Spiele

Zunächst einige kurze einleitende Worte:

Socda kann von 1,2 oder mehreren Spielern oder Mannschaften gespielt werden. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade in Abhängigkeit von der Entfernung des Abschusspunktes von der Torwand. Anfänger sollten in einer Entfernung von 5 m, Fortgeschrittene in 7 m und Profis in 9 m Entfernung spielen. Socda soll nicht nur Spaß machen und somit überwiegend Kindern das Interesse zur Bewegung generell und Bewegung im Freien vermitteln, sondern kann auch im Verein zum Trainieren der Zielfähigkeiten genutzt werden. Die genannten Spiele sind nur Beispiele, generell können fast alle Dartspiele auf Socda übertragen und/oder modifiziert werden.

Zuletzt noch etwas an die ganz wilden unter uns:

Mutwillige Beschädigungen an der in Eigenleistung durch Eure Eltern, Verwandten und Freunde errichteten Torwand haben außer strafrechtlicher Ermittlungen vor Allem zur Folge, dass Ihr Euch Eurer eigenen Spielmöglichkeit beraubt.

Dass wäre doch echt blöd, oder!?

So, und nun zu den Spielen:

X-05

Mehrere Spieler oder Teams spielen gegeneinander. Jeder Spieler beginnt mit der Punktzahl 205, von der er oder sie sich Treffer für Treffer auf genau 0 Punkte herunterarbeiten muss. Es können auch Spiele, beginnend bei 305, 405 usw. ausgetragen werden. Jeder Spieler schießt drei Mal. Die Punktzahl des Treffers wird von dem jeweilig verbliebenen Punktestand abgezogen. Geschossen wird abwechselnd. Gewonnen hat, wer als erster auf exakt Null kommt. Zwei Schwierigkeiten sind eingebaut:

Man muss genau auf Null kommen. Geht die Punktzahl darüber hinaus, wird der Durchgang nicht gewertet. Beim nächsten Schuss gilt die Punktzahl, die man beim verpatzten Durchgang hatte. Man kann jedoch bei Annäherung an 0 auf Sicherheit spielen und auf offene Schüsse verzichten.

Fuchsjagd

Hier geht es darum, dass eine Partei versucht, die andere einzuholen. Ein Spieler ist der Fuchs. Er legt mit drei Schüssen eine Punktzahl vor, die vom nächsten Spieler, dem Jäger, eingeholt werden muss. Dabei gewinnt der Fuchs, wenn er sicher seinen Bau erreicht (über 150 Punkte) oder der Jäger, wenn er den Fuchs fängt. In diesem Fall wird notiert, auf welchen Punktestand er eingeholt wurde.

Angeber

Bei diesem Spiel haben alle Tore der Torwand die gleiche Wertigkeit. Ein Spiel geht über eine zuvor abgesprochene Anzahl Durchgänge (in der Regel 5). Jeder Spieler hat dabei 5 Versuche. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf sich ein Tor seiner Wahl aussuchen. Jedes Tor darf aber von jedem Spieler nur 1x bespielt werden. Er muss dann versuchen, dieses Tor mit seinen 5 Schüssen 1x zu treffen. Trifft er mit dem ersten Schuss, erhält er dafür 50 Punkte. Trifft er mit dem nächsten oder einem darauf folgenden, so verringert sich die Punktzahl jeweils um 10, so dass beim 5 Schuss noch 10 Punkte zu erreichen sind. Trifft er überhaupt nicht, so erhält er null Punkte. Gewonnen hat der Spieler, der nach der vorher vereinbarten Anzahl Durchgänge am meisten Punkte erreicht hat.

Round the clock

Die Uhr (clock), von der hier gesprochen wird, ist die Torwand. Jeder Spieler muss in numerischer Reihenfolge (1 - 8 und als letztes das Bullseye) alle Tore der Torwand treffen. Es gibt unzählige Varianten dieses Spiels.

In der einfachen Version ist egal, in welcher Reihenfolge die Tore getroffen werden. Jeder Spieler hat abwechselnd drei Schuss; nur ein Treffer pro Tor ist erforderlich. Wer zuerst alle Tore mindestens 1x getroffen hat, hat gewonnen.

Bei der schwierigen Version wird im Uhrzeigersinn gespielt. Man darf erst zum nächsten Tor wechseln, wenn das Tor, das an der Reihe, ist auch getroffen wird. Round the clock im Uhrzeigersinn ist ein super Übungsspiel, da der „Glücksfaktor“ minimiert wird.

Survival

Jeder Spieler hat 3,4 oder 5 Leben (vorher vereinbaren), die als senkrechte Striche neben seinem Namen angeschrieben werden. Die Reihenfolge wird ausgelost. Der erste Spieler muss ein zuvor von allen Spielern festgelegtes Tor mit mindestens einem von drei Schüssen treffen. Verfehlt er das Tor mit allen 3 Schüssen, verliert er ein „Leben“ und der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft der nächste Spieler das Ziel, so legt er ein neues Ziel fest. An der Reihe ist dann der nachfolgende Spieler. Gewonnen hat der letzte Überlebende.

Weitere Spiele

Hier könnt Ihr Eure eigenen Spielideen verwirklichen!