

NICHT ALLES ins Gold

Jeder gerissene Ring zählt							
Σ	1 2	Weiß	nur Einser und Zweier zählen				
Σ	3 4	Schwarz	nur Dreier und Vierer zählen				
Σ	5 6	Blau	nur Fünfer und Sechser zählen				
Σ	7 8	Rot	nur Siebener und Achter zählen				
Σ	9 10	Gold	nur Neuer und Zehner zählen				
Summe			⇒				
35	Bonus ab 100 Punkte		+ 35 Punkte				
Summe oben			⇒				
Σ	Dreier Pasch		drei gleiche Farben (Ringzahl)				
Σ	Vierer Pasch		vier gleiche Farben (Ringzahl)				
Σ	Fünfer Pasch		fünf gleiche Farben (Ringzahl)				
35	Full House		drei + zwei gleiche Farben (immer 35)				
45	Strasse		fünf verschiedene Farben (immer 45)				
75	Tassilo		sechs gleiche Farben (immer 75)				
Σ	Chance		6 Pfeile (Ringzahl)				
Summe unten			⇒				
Summe oben			⇒				
Gesamtsumme			⇒				

NICHT ALLES ins Gold

Spielregeln

- **1 Spieler**

Geschossen werden 6 Pfeile pro Passe.

- **1 Mannschaft = 2 Spieler**

Geschossen werden 3 Pfeile je Spieler pro Passe → 6 Pfeile pro Passe.

Die Spieler einer Mannschaft können/müssen sich während des Schiessens beraten, welches Ergebnis in einer Passe angestrebt wird. Die Spieler einer Mannschaft können gleichzeitig schießen.

- Die vorgegebenen Ergebnisse **müssen nicht der Reihe nach** geschossen werden.

- Jeder gerissene = höhere Ring zählt.

Wie bei einem Turnier.

- **Chance**

Wenn die Passe zu keinem erforderlichen Ergebnis paßt, kann die Summe der Ringe einmalig hier gewertet werden.

In diesem einen Fall muß noch nichts gestrichen werden.

- **Jede Passe muß gewertet werden !**

Wenn jetzt ein Ergebnis nicht paßt, muß eine Zeile gestrichen werden.

Empfehlung:

Schußzettel an die Schußlinie mitnehmen.

Spätestens nach 5 Passen weiß niemand mehr, was noch benötigt wird.

Empfehlung:

Bonuspunkte im oberen Teil des Schußzettels nicht vergessen.

"Nicht Alles ins Gold" wird belohnt.