



ULTIMADE ist angelehnt an die üblichen Regeln von Ultimate Frisbee. Es ist ein Denkspiel, im weitesten Sinne vergleichbar mit Dame, Halma oder Schach, ...und doch fetzt es am besten, wenn man von Zeit zu Zeit seinen Gegner anzählt!

Das Ziel ist es, mit seiner Mannschaft die Frisbee-Scheibe bis zur Endzone zu bringen, d.h. sie so zu werfen, so dass sie von einem Mitspieler der eigenen Mannschaft in der gegnerischen Endzone gefangen werden kann. Die Defense-Mannschaft versucht dies zu verhindern. Kennt man ja.

Diese Datei ist Freeware und kann von jedem für nicht-kommerzielle Zwecke beliebig oft kopiert oder zum Download zur Verfügung gestellt werden. Der Inhalt darf jedoch nicht verändert werden, sämtliche Copyrights auf File und Spielidee sind zu beachten. Neueste Datei-Version: www.viadukt.de/ultimade.html

© 2002-2003 Lutz Essers

U L T I M A D E - Regeln

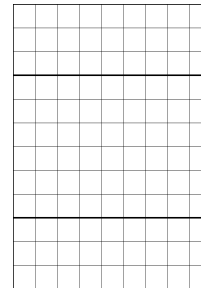
Ziel des Spieles:

Das Ziel ist es, mit seiner Mannschaft die Frisbee-Scheibe bis zur Endzone zu bringen, d.h. sie so zu werfen, so dass sie von einem Mitspieler der eigenen Mannschaft in der gegnerischen Endzone gefangen werden kann. Die Defense-Mannschaft versucht dies zu verhindern.

Spielfeld:

Das Spielfeld kann man sich aus einem kariertem DIN A4 Blatt basteln. Hier werden jeweils 9x18 Kästchen mit 2 cm Kantenlänge nachgezeichnet. Zwei dickere Endzonenlinien werden an den Kopfenden markiert (s. Bild).

Tipp: Einfacher geht es mit dem Ausdruck der Spielfeldseite im Anhang.



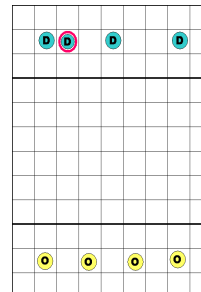
Spielfeld

Mannschaften:

Gespielt wird auf dem Feld vier gegen vier. Als Spielfiguren können 2- und 10-Cent-Stücke gegeneinander spielen. Eine besonders markierte Scheibe (Knopf, Unterlegscheibe) wird als Frisbee benötigt.

Aufstellung:

Die Mannschaft ohne Scheibe wird als erstes in beliebige Quadrate einer Endzone aufgestellt. Die andere Mannschaft begibt sich danach in die andere Endzone. Einer von diesen Spielern bekommt die Scheibe oben drauf gelegt.

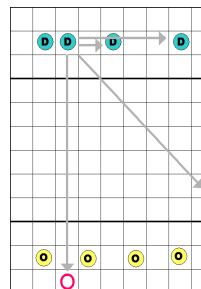


Aufstellung (Beispiel)

Wurf:

Beim Wurf wird die Scheibe immer vom Spieler weg geradlinig entlang der waagerechten, senkrechten oder diagonalen Felder geworfen. Der Wurf muss über mindestens ein freies Feld gehen. Über eigene Mitspieler darf man hinweg werfen, nicht aber über Spieler des gegnerischen Teams.

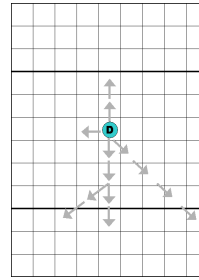
Während des Spiels wird so ein Pass zu einem Mitspieler geworfen, wenn dieser frei in eines der Wurfrichtungen steht. Beim Anwurf wirft man erst mal in die gegnerische Endzone in eines der leeren Felder (s. Bild).



Wurfmöglichkeiten (Beispiele)

Laufen:

Laufen darf jeder Spieler 0 bis 4 Felder, egal ob waagrecht, senkrecht, diagonal oder in Kombinationen davon. Der Spieler mit Scheibe muss stehen bleiben. Nach einem Wurf dürfen immer zuerst die Spieler der Offense-Mannschaft bewegt werden, dann die Spieler der Defense-Mannschaft.



Laufwege (Beispiele)

Marken:

Die Verteidiger versuchen sich zum Marken in die verschiedenen Wurfrichtungen zu stellen, damit der Spieler mit der Scheibe nicht frei abwerfen kann. Jeweils ein Offense-Spieler darf jedoch von nur maximal einem Defense-Spieler unmittelbar gedeckt werden, d.h. nur jeweils ein Marker darf in den benachbarten 8 Feldern eines Spielers der anderen Mannschaft stehen.

Offense-Spieler können sich zwischen mehrere Verteidiger stellen, welche dann stehen bleiben und blockieren dürfen (kein 'Double Team'-Call).

Action:

Nach der Scheibenaufnahme sieht die Reihenfolge von Laufen und Werfen dann immer gleich aus:

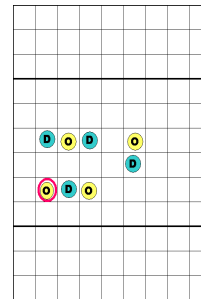
1. Die 3 Offense-Spieler ohne Scheibe dürfen um bis zu 4 Felder verschoben werden.
2. Die 4 Defense-Spieler werden um bis zu 4 Felder verschoben
3. Der Offense-Spieler mit Scheibe wirft die Scheibe. Der Fänger bekommt die Scheibe draufgelegt.

Züge kann man nur rückgängig machen, wenn sie illegal waren und sofort reklamiert wurden.

Tipps: Für den Anfänger ist der Spielverlauf zusammen mit ein wenig Taktik noch einmal auf der Folgeseite etwas näher beschrieben.

Turn:

Findet der Werfer keinen freien Mitspieler, so gibt es einen Turn. Der am nächsten gelegene Spieler des gegnerischen Teams erhält die Scheibe und die 3 anderen Spieler der neuen Offense-Mannschaft machen ihre Laufschrötte. Sollte durch den Turn der neue Spieler mit der Scheibe von mehr als einem Gegner gedeckt werden, so müssen sich überschüssige Marker zum nächstmöglichen Zeitpunkt entfernen.



Turn-Situation

"Monster-Defense":

Steht einer der Verteidiger in eines der Nachbarfelder des Fängers der Scheibe, so darf die Defense-Seite entscheiden, ob sie einen Würfel werfen will: 1 oder 6 bedeuten dann einen Turn, bei anderen Zahlen darf nur der Marker seine Laufschrötte machen. Die anderen drei Defense-Spieler setzen einmal aus und bleiben auf ihren Feldern stehen.

Tipps: Wer keinen Würfel hat, kann auch mit zwei Münzen knobeln: Bei zweimal "Zahl" gibt es einen Turn. Spielvariante: Weglassen der "Monster-Defense"-Regel.

Der Punkt:

Wer letztendlich einen Punkt macht, dürfte wohl klar sein. Das Winner-Team macht immer den nächsten Anwurf.

ULTIMADE - Spielverlauf

Spielbeginn:

Nach dem Anwurf muss ein Spieler der Offense-Mannschaft erst einmal in Richtung Scheibe laufen. Wenn er da ist, kriegt er dann die Scheibe draufgelegt.

Von den anderen Mitspielern sollte sich mindestens einer so stellen, dass er frei in einer der möglichen Wurfrichtungen steht. Weil eine Spielrichtung relativ einfach von der Verteidigung "zu gemacht" werden kann, ist es ratsam immer zwei oder drei Fänger in unterschiedlichen Wurfrichtungen zu positionieren.

Spiel:

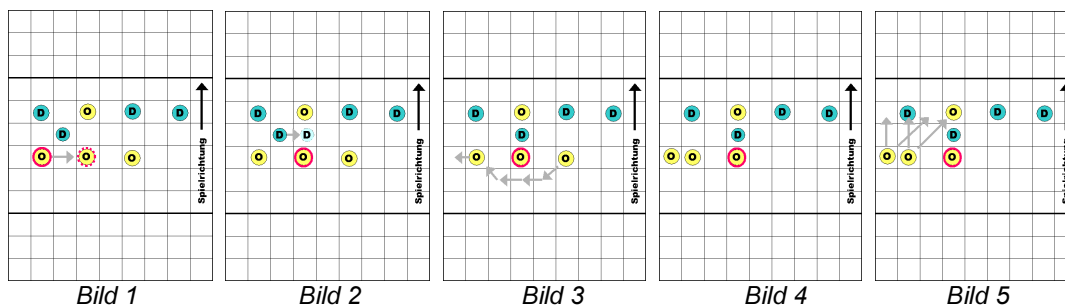
Wie schon gesagt, sieht im Spiel die Reihenfolge von Laufen und Werfen immer gleich aus:

- Die 3 Offense-Spieler ohne Scheibe dürfen um bis zu 4 Felder verschoben werden. Sie sollten sich so stellen, dass sie die Scheibe fangen können. Sie müssen also irgendwie in einer legalen Wurfrichtung stehen, am besten mit entsprechendem Raumgewinn. Zur Vorbereitung von Raumgewinn ist es taktisch auch klug, wichtige Defense-Positionen blockieren. Spieler können sich auch zwischen mehrere Verteidiger stellen, welche dann aber dort stehen bleiben und blockieren dürfen. Nur wenn sie sich im Spielverlauf irgendwie bewegen, dann müssen sie sich von diesem Angreifer entfernen.
- Im nächsten Schritt werden die 4 Defense-Spieler um bis zu 4 Felder verschoben. Sie versuchen sich zum Marken soweit möglich in die verschiedenen Wurfrichtungen zu stellen, damit es zu einem Turn kommt. Ein Offense-Spieler darf jedoch von nur maximal einem Defense-Spieler gedeckt werden, d.h. egal wie, es darf am Ende nur ein Marker in den benachbarten 8 Feldern eines Spielers der anderen Mannschaft stehen (!). Dies macht es der Verteidigung besonders schwer, einen Scheibenwechsel zu erzwingen.
- Der Offense-Spieler mit Scheibe wirft die Scheibe zu einem Mitspieler in einer der erlaubten Wurfrichtungen, wenn nicht ein Verteidiger im Weg steht. Der Fänger bekommt die Scheibe draufgelegt. Es geht weiter wie unter Punkt 1.

Taktik (Beispiel):

Man wird sehr schnell merken, dass die Pässe meist über nur zwei Felder gehen, da Würfe über weitere Distanzen zu leicht von der Verteidigung verhindert werden können. Auf der anderen Seite kann durch die kurzen Pässe die Verteidigung bei "fehlerfreiem" Spiel vermeintlich leicht wichtige, potentielle Fängerpositionen blockieren, so dass man beim Spiel in Richtung Endzone oft auf Granit zu beißen scheint. Eine solche Situation zeigen Bild 1 +2. Der Pass auf den freien Fänger erzeugt eine Situation, in der ein Wurf in Richtung Endzone wiederum verhindert werden kann (s. Pfeil in Bild 2). Ein anschließendes Rückspiel oder ein ähnlicher ineffektiver Wurf wäre die Folge.

Die Defense kann jedoch leicht durch eine Variante überrumpelt werden: Stellen sich z.B. zwei Spieler wie in Bild 3+4 nebeneinander, so können beide im nächsten Zug die Scheibe fangen. Alle potentiell wichtigen Felder (Pfeile in Bild 5) können von der Defense nicht abgedeckt werden, so dass im Verlauf nach diesem Prinzip weitere Positionen in Richtung Endzone eingenommen werden können.



Die Regeln von ULTIMADE sind mit Absicht einfach gehalten. Obwohl sie relativ vollständig sein sollten, können natürlich Fehler oder gute Ideen übersehen worden sein. Für Lob und Kritik sowie Fragen und Tipps bin ich daher jederzeit dankbar. Schreibt einfach an: ultimade@viadukt.de

