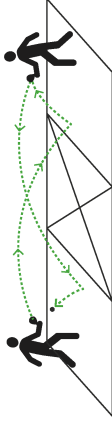


1

DER LÄNGSTE BALLWECHSEL



Wer kann den Ball am längsten hin und her spielen?

VARIANTE
Mit 4 Spieler*innen im Doppel spielen.

CHALLENGE
Wer schafft die meisten gültigen Bälle in 60 Sekunden?

INTENSITÄT

SPIELER*INNEN *ODER 4 (VARIANTE)

2

RUNDLAUF

Welche Gruppe schafft im Rundlauf-Stil die meisten gültigen Schläge in Serie?

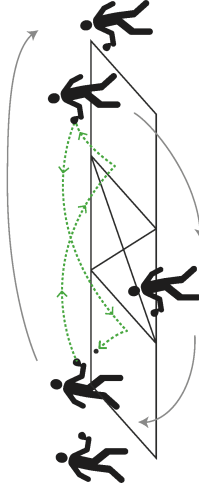
VARIANTE
Die Spieler*innen wechseln die Seite z.B. häufiger.

CHALLENGE
Wer schafft die meisten gültigen Bälle in 60 Sekunden?

INTENSITÄT

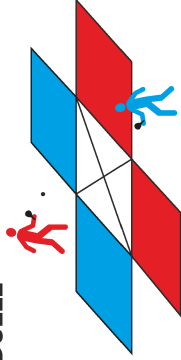
SPIELER*INNEN

WWW.STREETRACKET.COM



3

KREUZ-DUELL



Wer gewinnt das Duell, bei dem beide Spieler*innen zwei Quadrate des Kreuzfeldes bedient?

VARIANTE
Den Ball zuerst ins andere, eigene Quadrat spielen vor dem Schlag zum Gegner (zwei Schläge in Serie machen).

CHALLENGE
Matchplay, bei dem der Gegner immer das anzupspielende Quadrat mit der freien Hand anzeigt (drückt nach dem eigenen Schlag).

INTENSITÄT

SPIELER*INNEN

4

TOUR DE SUISSE SOLO

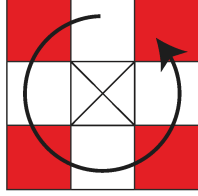
Wer kann den Ball in jedes Quadrat rund ums Kreuzfeld (oder Manifold) spielen?

VARIANTE
Die Felder werden mit Zahlen oder Farben markiert und jemand von aussen sagt die Reihenfolge an.

CHALLENGE
Wer schafft die meisten fehlerlosen Runden? Wer schafft die schnellste Runde?

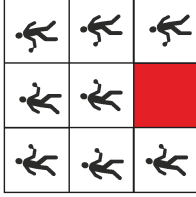
INTENSITÄT

SPIELER*INNEN



5

FINAL COUNTDOWN



Alle Spieler*innen bedienen ein Quadrat im Manifold und dürfen den Ball in jedes von einem Spieler besetzte Quadrat platzieren. Wer kein gültiges Quadrat trifft, scheidet aus. Ausgeschlossene Spieler*innen hinterfassen ein gesperrtes Feld (im Bild: rot).

VARIANTE
Ausspieler läuft dem Ball nach und bedient anschließend das soeben angespielte Quadrat.

CHALLENGES
Alle Spieler*innen mit einem Ball. Alle starten gleichzeitig und halten ihren Ball in ihrem Quadrat im Spiel (1x aufspringen). Wer sein Quadrat verliert, scheidet aus.

INTENSITÄT

SPIELER*INNEN

