

|||

Gruppe A versucht den Ball so schnell wie möglich wieder an den Start auf die Blache zu bringen, um zu "brennen".

|||

- Wenn ein Spieler der Gruppe B nicht auf einer Blache oder am Ziel angekommen ist, wenn "gebrannt" wird, scheidet er aus und muss sich wieder hinten anstellen.
- Wenn er während dem rennen mit dem Ball abgeschossen wird, scheidet er ebenfalls aus.
- Wenn er sich auf einer Blache befindet, darf er, wenn der nächste Spieler wirft, weiter rennen.
- Wer bei seinem eigenem Wurf ins Ziel kommt, holt für seine Gruppe 3 Punkte, sonst 1 Punkt.
- Wenn ein Spieler im Feld den Ball fängt, bekommt seine Gruppe ebenfalls einen Punkt, oder die andere einen gestrichen.
- Die Gruppe die im Feld steht, darf den Spielern die rennen nicht im Weg Stehen.
- Ein Leiter zählt die Punkte am besten auf einem Block.

|||

Nach der Halbzeit (Zeitraum kann selbst gewählt werden) wechseln die Gruppen.

Wer am Ende am meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Bildnachweis

- Titelbild: Zur Verfügung gestellt von ML3000. (ml.3000 (at) hotmail.com)