

## Dämon/in

- wird er/sie abgeworfen, so gilt die **werfende Person ebenfalls** als abgeworfen

## Die goldenen Drachen

- haben **1 Leben**
- werden sie **abgeworfen**, verlieren sie das Leben und nehmen in der **anderen Spielfeldhälfte außerhalb** der **blauen Linie** weiter am Spiel teil

## Drachensch

- wird mit einer **roten Schleife** markiert
- seine/ihre **Treffer** zählen **doppelt**

## Feuermensch

- auf seinen/ihren Zuruf „**Feuer**“ müssen **alle** auf dem **Boden kriechen** bis der **Ball wieder auf dem Boden** ist

## Fischermeister/in

- darf in das **gegnerische Feld eindringen** und sich den **Ball holen**  
– nur in der eigenen Spielfeldhälfte

## Gute Fee

- kann **2 Leben verschenken**  
an wen sie/er will

## Hypnotiseur/in

- darf **ein/e** Spieler/in des gegnerischen Teams bestimmen, der/die nur mit der **schwächeren Hand werfen** darf

## Katapult

- darf die blauen **Turnmatten betreten** und **von dort** aus **werfen**

## König/Königin

- hat **3 Leben**
- **verliert** er/sie alle Leben, muss er/sie sich als Zeichen der Niederlage **hinsetzen**
- dann ist das Spiel zu **Ende**

## Krake

- fängt die Spieler/innen im gegnerischen Feld durch **Berührung** mit einer **Schwimmnudel**
- zählt wie **abwerfen**

## Ritter/in

- hat **2 Leben**

## Seher/in

- darf **vor** Beginn des Spieles eine Person **fragen**, **welche Rolle** er/sie hat

## Turm

- gilt nicht als Spieler/in
- darf beliebig oft Bälle **abwehren**, aber **nicht fangen oder werfen**
- bleibt bis zum Schluss in der eigenen Spielfeldhälfte

## Zeitgeist

- hält die Zeit an
- „**freezt**“ die Spielsituation
- darf sich dann als **einzig**/r frei bewegen und jemanden **abwerfen**
- **berührt** der **Ball** den **Boden** wieder, geht das Spiel **normal weiter**