

DGCA-Tour März 2024

NEW LINE SIE NEHMA präsentiert: *Eine unerwartete Reise*

	Von	Zu	Par	Meter	Bemerkung
1	One Flew Over The Cuckoo's Nest – Wer am Anfang nicht durchkommt, wird eingesperrt				
	Parkplatz	1	3	88m	Achten auf Bahn 2 (hat Vorrang)
2	James Bond - Tomahawk Never Dies – Am Anfang wird das Ziel wie durch einen Pistolenlauf gesehen				
	Zw. K1+K2	17	4	117m	Mando: der Strommast ist links zu umspielen → DZ am Ende des Tunnels Hinweis: der Big Flex kann auf eigene Verantwortung gespielt werden
3	Aeon Flex - nachdem sich in der Zukunft manch Hindernisse in der Weg stellen werden, muss man sich flex-ibel zeigen				
	Straße nach T1	16	3	111m	
4	Gone With The Wind – Selbst bei äußeren Turbulenzen kann doch nichts die Liebe eines Menschen zu seiner Scheibe zerstören - und wenn man sich im Liebesschmerz noch so Hyzer schreit...				
	Feld links hinter K16	2	3	60m	
5	Dye Hard 2 – Nachdem es eng geworden ist, gilt es, zur rechten Zeit im Landeanflug zu sein. Terroristische Zweige versuchen einem den Weg zu versperren – aber wo ein Will is ist auch ein Weg!				
	Straße bei Bahn 3b	3e	3	65m	
6	Alfred Hitchcock's "The Birdies" – ein Film über Strom- und Telefonleitungen				
	Straße bei T3c	3d	3	61m	
7	Enemy at The Gates – Nur der beste Scharfschütze trifft das Ziel				
	hinter K3d	5	3	72m	Hinweis: zum Korb geht man am besten von unten links, hinterm Gebüsch. Zum Abwurf 8 den Fähnchen folgen.
8	A Roman Hole-iday – ein Roller spielt eine große Rolle				
	hinter K5	7	3	46m	Als Roller-Bahn gedacht, aber natürlich ist alles erlaubt...
9	Raiders of The Lost Arc – im Bogen auf die Wiese und dann zum Schatz				
	T9	15	4	118m	Bitte auf Verkehr auf der Straße achten! Mando: der linke Stamm der dreier-Baumgruppe ist links zu umspielen → DZ direkt daneben
10	Ben Hurl – wie beim Wagenrennen links um die Kurve				
	Links hinter K9	14	4	141m	Unbedingt am Weg spotten! Fahrradfahrer etc. und evtl. Bahnen 11 + 12
11	North by Northwest – Attackieren am helllichten Tag auf einem Feld				
	Hauptstraße	13	3	58m	
12	The Parbie Movie – bei der Suche nach Selbsterkenntnis kommen Zweifel auf, den Weg zu schaffen				
	Weg zu T14	10	3	78m	Zum Abwurf 13 den Fähnchen beim normalen T11 folgen.
13	The Great Acecape – es geht um Tunnel				
	hinter T11	11	3	56m	
14	Hot Shots – wenn der Aircraft Carrier nicht ausreicht, kann es schnell zur Par-odie werden				
	rechts von K11	9	4	128m	
15	Cast Away – Nach dem Absturz eines Flugobjekts soll die rettende Insel erreicht werden. Wilson!				
	10	6	3	45m	Inselbahn! Außerhalb des markierten Bereichs (10m Radius) gilt jedes Mal Hazard: 1 Strafwurf notieren und von der Lage weiterspielen.
16	Oppenhyzer – ein Bombenwurf - z.B. mit einer Nuke - mag zum Ziel kommen. Aber einmal gezündet lauert danach der Abgrund...				
	6	4	3	88m	
17	Star Wars, Episode I - The Phantom Men-Ace – von der dunklen zur hellen Seite. Ein Star Destroyer, Millenium Falcon oder eine Skywalker sind wohl zu viel.				
	Links von K4	3c	3	53m	Achtung auf Abwurf 18 (hat Vorrang)! Es gibt ein Mando-lorianer, das links umspielt werden muss, aber kein OB wan Kenobi → DZ am Ende des Tunnels
18	The Line King – auf dem Weg zum Großwerden muss man ohne Abirrung geradlinig voranschreiten und darf am Ende gute Mähne zum guten Spiel machen				
	Stromhäuschen	3	3	51m	Achtung auf Bahn 17!

