

# Kegelspiele

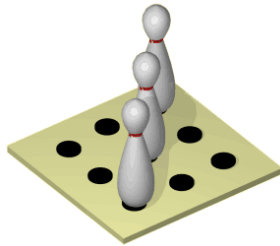
zusammengestellt von Alle9.de

Numerierung der Kegel:

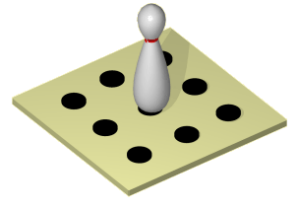


## Bilder

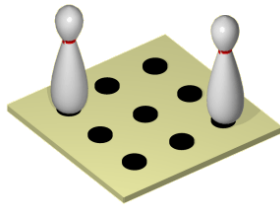
Bärbel



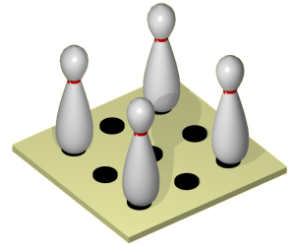
Kranz



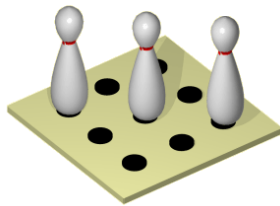
Leuchttürme



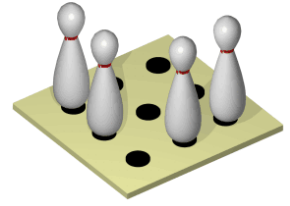
Lübeck



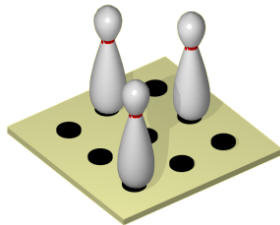
Hamburg



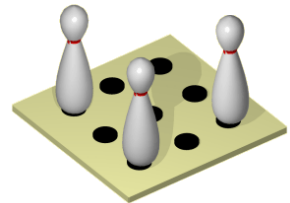
Kackstuhl



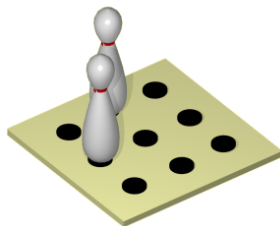
Kleiner Schuster, Kitz



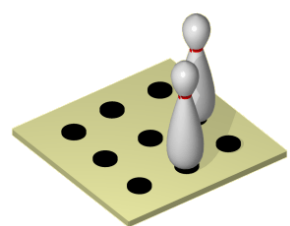
Großer Schuster, Bock



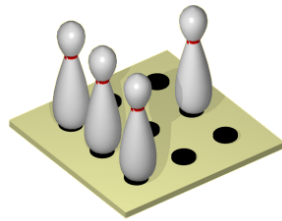
Linke Gasse, Hannes



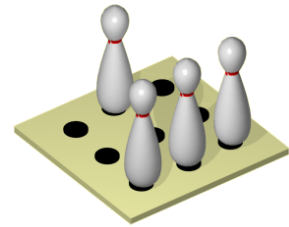
Rechte Gasse, Hannes



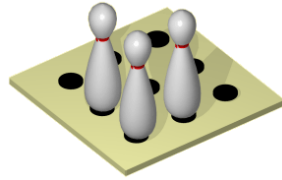
Linker Anker



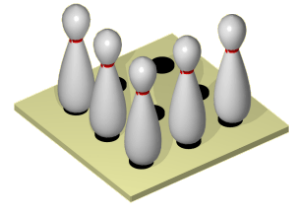
Rechter Anker



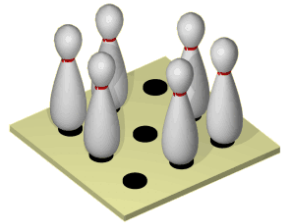
Kleiner Keil



Großer Keil



Stina



## Spiele

### 1000

Es wird in 2 Runden in die Vollen geworfen. Jeder Kegler hat je Runde 3 Würfe. Ziel dieses Spieles ist ein Gesamtergebnis von 1000. In der 1. Runde kann man die Holzzahlen wie bei den Hausnummerspielen frei plazieren. In der 2. Runde werden die Wurfresultate von rechts nach links gesetzt. Nach der 2. Runde werden die Ergebnisse beider Runden addiert.  
 Beispiel: 1. Runde 456 2. Runde 523 Ergebnis = 979 Differenz zu 1000 = 21  
 Sieger ist der Spieler mit der geringsten Über- oder Unterschreitung.

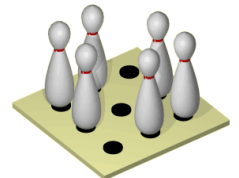
Variante: Alle Würfe sind frei zu plazieren.

### 12'er Fredenbaum

1. Bild  
 In die Vollen  
 1 Wurf  
 Geworfene Holz \* 1



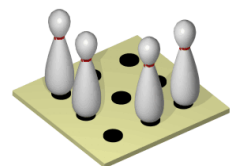
7. Bild  
 Hucken  
 2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)  
 Geworfene Holz \* 7  
 Bei diesem Bild werden, wenn beim 1. Wurf Kegel von der rechten Hücke mitfallen, diese mitgezählt und wieder aufgestellt (Überholz).



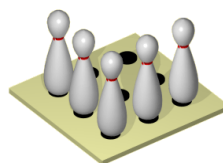
2. Bild  
 Ohne Vorderholz  
 1 Wurf  
 Geworfene Holz \* 2



8. Bild  
 Vorderdamen und Bauern  
 2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)  
 Geworfene Holz \* 8  
 Überholzregel wie bei Bild 7



3. Bild  
 Vorderkranz, Grosse Keil  
 1 Wurf  
 Geworfene Holz \* 3



9. Bild  
 Hinterdamen und Bauern  
 2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)  
 Geworfene Holz \* 9  
 Überholzregel wie bei Bild 7



4. Bild  
 Hinterkranz  
 2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)  
 Geworfene Holz \* 4



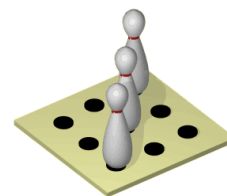
10. Bild  
 Damen  
 2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)  
 Geworfene Holz \* 10  
 Überholzregel wie bei Bild 7



5. Bild  
Schräge Sechs links  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 5



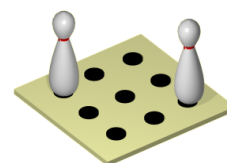
11. Bild  
Drei-geradeaus, Bärbel  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 11



6. Bild  
Schräge Sechs rechts  
2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)  
Geworfene Holz \* 6



12. Bild  
Bauern  
3 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts, 3. Wurf wahlweise)  
Geworfene Holz \* 12  
Überholzregel wie bei Bild 7

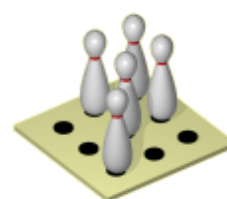


## 13'er Fredenbaum

1. Bild  
In die Vollen  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 1



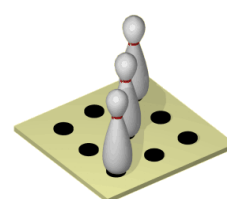
8. Bild  
Hinteranker  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 8



2. Bild  
Kranz  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 2



9. Bild  
Drei-geradeaus, Bärbel  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 9



3. Bild  
Ohne Vorderholz  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 3



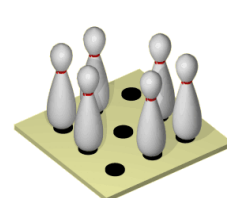
10. Bild  
Hinterkranz  
2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)  
Geworfene Holz \* 10



4. Bild  
Schräge Sechs rechts  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 4



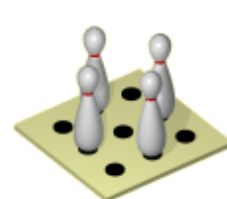
11. Bild  
Hucken  
2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)  
Geworfene Holz \* 11  
Bei diesem Bild werden, wenn beim 1. Wurf Kegel von der rechten Hücke mitfallen, diese mitgezählt und wieder aufgestellt (Überholz).



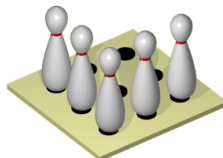
5. Bild  
Schräge Sechs links  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 5



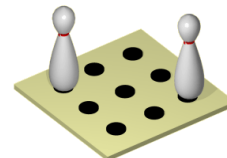
12. Bild  
Damen  
2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)  
Geworfene Holz \* 12  
Überholzregel wie bei Bild 11



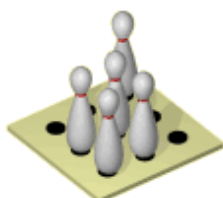
6. Bild  
Vorderkranz, Grosser Keil  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 6



13. Bild  
Bauern  
3 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts, 3. Wurf wahlweise)  
Geworfene Holz \* 12  
Überholzregel wie bei Bild 11



7. Bild  
Vorderanker  
1 Wurf  
Geworfene Holz \* 7



### **17 + 4 (Black Jack)**

Jeder Kegler zieht eine Karte aus einem Skat-Kartenspiel, ohne ihren Wert zu verraten. (As =1 oder 11, Bube=2, Dame=3, König=4). Anschließend darf er solange kegeln, wie er möchte, um zusammen mit dem Kartenwert 21 zu erreichen. Die Holzzahlen werden notiert. Zum Schluß wird bei jedem Kegler die Spielkarte hinzuaddiert.

Die Spieler bezahlen in folgender Reihenfolge:

21 Punkte Gewinner, bezahlen nichts.

Unter 21 Punkte und am nächsten an 21

Über 21 Punkte und am nächsten an 21

z.B.: 21 Punkte : 0,-, 19 P. 10 Pfennig, 18 P. 20Pf., 22 P. 30 Pf., 24 P. 40Pf.

Variierende Wertung:

Der Kegler mit den wenigsten Punkten und alle Spieler mit mehr als 21 verlieren.

Das Spiel kann verschärft werden, z.B. mit der Regel: wer dreimal wirft, muß mindestens ein viertesmal werfen. Mindestzahl 17 Holz.

### **175**

Jedem Kegler werden 175 Punkte aufgeschrieben. Nun macht jeder Kegler zwei Würfe. Von seinen Punkten werden die erzielten Holz nach folgendem Schlüssel abgezogen: 0-6 zählen 0-6, 7 zählt 10, 8 zählt 20, ein Kranz zählt 30 und eine 9 zählt 50. Es wird solange gekegelt, bis ein Kegler genau auf 0 ist. Fairerweise sollten den nachfolgenden Keglern des Durchgangs zwei Nachwürfe gestattet werden. Die verbliebenen Punkte werden gerundet und bezahlt (z.B 63 Punkte Rest = 60 Pfennig).

### **200**

Jedem Kegler werden 200 (Pfennige) aufgeschrieben. Anschließend werfen die Kegler reihum in die Vollen.

Fällt das Vorderholz, wird die Anzahl der gefallenen Holz quadriert und von 200 oder den verbleibenden Punkten abgezogen (z.B. 6 Holz:  $6 \times 6 = 36$  Punkte abziehen) Fällt das Vorderholz nicht, wird die einfache Holzzahl abgezogen.

Erreicht ein Kegler 0, so zahlen alle anderen den Restbetrag in Pfennigen.

Auch hier sollte man den nachfolgenden Keglern eines Durchgangs einen Nachwurf gestatten.

### **201**

Es werden zwei Mannschaften gewählt. Danach wird abwechselnd gekegelt, d.h.der erste Kegler der linken Mannschaft auf der Tafel beginnt. Dann der erste Spieler der rechten Mannschaft u.s.w. Jeder Spieler hat zwei Wurf pro Durchgang. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst genau 201 Punkte hat oder ( einfacher ) über 201 Punkte kommt. Dabei zählen die geworfenen Holz wie folgt:

1 - 6 geworfene Holz 1 - 6 Punkte.

7 Holz 10 Punkte,

8 Holz 15 Punkte,

9 Holz 20 Punkte,

Kranz (2 Wurf) 25 Punkte.

alle 9 mit einem Wurf 30 Punkte,

Kranz mit einem Wurf 35

und wenn nur noch Kegel 1 (Vorderholz) steht (zwei Wurf) 42 Punkte.

### **21er Partie**

Mannschaftspartie. Jede Mannschaft fängt bei 21 Holz an.

Die Mannschaft, deren Kegler in einer Runde (in die Vollen) das höhere Ergebnis erzielt, kriegt die Differenz zur zweiten Mannschaft abgezogen: wirft ein Spieler von der ersten Mannschaft z.B. eine 7 an und sein Gegenspieler nur eine 5, erhält die Mannschaft mit der 7 zwei Holz abgezogen.

Welche Mannschaft zuerst auf 0 ist, hat gewonnen.

### **250**

Jedem Kegler werden 250 (Pfennig) aufgeschrieben. Anschließend wirft jeder Kegler einmal in die Vollen. Das Ergebnis wird mit 10 multipliziert und von den 250 abgezogen. Ausnahmen: bei 5 werden 50 Pfennige hinzuaddiert, bei einer Pumpe/Pudel wird der Restbetrag verdoppelt. Es sollte vor dem Spiel ein Höchstbetrag vereinbart werden. Erreicht ein Kegler 0, so zahlen alle anderen den Restbetrag in Pfennigen. Auch hier sollte man den nachfolgenden Keglern eines Durchgangs einen Nachwurf gestatten.

### **301**

Es werfen zwei Mannschaften gegeneinander in die Vollen. Das Ziel ist die Zahl 301. Diese muß genau erreicht werden. Es zählen 1 bis 5 = einfach, 6 zweifach, 7 dreifach, 8 4fach,

9 5fach plus Nachwurf. Kranz zählt 80 und es gibt ebenfalls einen 2. Wurf. Wird die 301 übertroffen zählt der Wurf des nächsten Werfers zurück.

### **3,50 DM**

Bei jedem Kegler werden 3,50 DM notiert. Dann werfen die Spieler immer in die Vollen. Je geworfenen Kegel werden 0,10 DM abgezogen. Wird jedoch eine 5 geworfen, bekommt der Spieler 0,50 DM zu seinem Betrag dazuaddiert. Das Spiel ist beendet, wenn der Erste genau bei NULL ist. Bei den anderen Spielern werden die gekegelten Beträge notiert.

Wahlweise kann man auch bis zum letzten Spieler auf der Liste noch Kegeln lassen!

### 3 - 3 - 3 (Variante des Idiotenspiels)

Jeder Spieler wirft 3 mal mit der linken Hand, 3 mal mit der rechten Hand und 3 mal rückwärts durch die Beine mit beiden Händen in die Vollen.

Die Gesamtpunkte werden addiert.

Weitere Varianten:

Kegeln auf nur einem Bein (links oder rechts nach Absprache), Kegeln mit zwei Kugeln (in linke und rechte Hand eine Kugel nehmen und diese beiden so schnell hintereinander werfen, dass beide 'rechtzeitig' ankommen).

Dauer: 9 Wurf je Kegler

### 5er raus!

Wer eine 5 Kegelt hat verloren und muß ein Getränk bestellen (höchstens 6 DM). Der 2. muß bezahlen, der 3. muß antrinken und der 4. muß austrinken.

Dauer: Läuft während/gleichzeitig der anderen Spiele.

### 5er-Spiel

Jeder Spieler erhält anfangs 300 Punkte (= 1,50 €) geschrieben. Es wird im Wechsel auf die Vollen kegelt. Pro gefallener Kegel werden dann 5 Punkte, falls der Vorderste mit gefallen war, pro Kegel 10 Punkte abgezogen. Bei einem Neuner werden 100 Punkte, bei einem Kranz 150 Punkte abgezogen.

Bei jedem "Fünfer", der kegelt wird, erhält der Spieler 50 Punkte dazugezählt und steigt wieder in seinem Betrag. Das Spiel endet am Schluss der Runde, in welchem es einem Spieler gelungen ist, die 0-Punkte-Grenze zu erreichen oder zu unterschreiten. In diesem Fall wird sofort abgerechnet: Punktezahll : 2 = Euro/Cent (Beispiel: 180 Punkte = 0,90 EURO).

### 50 abwärts

Jeder Kegler bekommt 50 Punkte aufgeschrieben. Die Spieler werfen der Reihe nach in die Vollen und bekommen die geworfenen Punkte von den 50 abgezogen,

Ausnahmen: Bei einer 5 wird nichts abgezogen, bei einer 8 werden 8 Punkte addiert.

Eine Schnapszahl zieht eine kleine Geldstrafe nach sich.

Sieger ist der Kegler, der bis 0 die wenigsten Würfe benötigt.

Verschärfte Version: Würfe, die zu einem negativen Punktestand führen würden, zählen nicht. Sieger ist der Spieler, der als erster exakt 0 Punkte erreicht.

### 555er-Spiel

Jeder Spieler versucht, mit 3 Schüben in die Vollen möglichst nahe an die Zahl "555" heranzukommen. Der Spieler mit der nächstgelegenen Punktezahll gewinnt. Nach jedem Schub muss der Spieler sagen, ob er den Schub an die 1., 2. oder 3. Stelle eintragen möchte. Abgerechnet wird in 5-Cent-Schritten.

Beispiel: Hans kegelt im 1. Wurf "7" und trägt diesen Wurf an der 2. Stelle ein. Im 2. Wurf fallen "5"; dieser wird an 1. Stelle eingetragen. Im 3. Wurf fallen 6 = 3. Stelle.

Ergebnis: 576; er ist damit 21 Punkte über "555". Wer am wenigsten weit darüber/darunter ist, hat gewonnen.

### 7 Abwärts

Jeder Spieler erhält 7 Punkte. Es wird von jedem Spieler abwechselnd 1 Wurf in die Vollen gemacht. Trifft er dabei einen Kegel aus der waagerechten Reihe (linker, rechter Bauer oder König), so werden ihm entsprechend 1, 2 oder 3 Punkte abgezogen. Trifft er keinen der 3, so bekommt er drei Punkte hinzuaddiert. Erreicht ein Spieler 11 Punkte, so zahlt er 1.- DM und scheidet aus dem Spiel aus. Das Spiel endet, wenn ein Kegler 0 Punkte erreicht hat. Die verbleibenden Punkte werden mit 0.10 DM berechnet.

Dauer: unterschiedlich, min. 3 Wurf je Kegler

### Abräumen

Die Zahl der Durchgänge wird festgelegt.

Der erste Spieler einer Mannschaft. Die anderen Spieler werfen jeweils auf die noch stehenden Kegel. Nachdem abgeräumt wurde, wirft der nächste Kegler einer Mannschaft wieder auf die Vollen. Nach jedem Durchgang beider mannschaften wird gezählt.

Hat z.B. die erste Mannschaft einmal abgeräumt und zusätzlich 4 Holz geworfen, erhält sie 13 Punkte.

### Anker

Bei diesem Spiel muß die Anlage auf Bilderkegeln – Abräumen gestellt werden.

Jeder Spieler hat 5 Wurf.

Aufgestellt werden alle Kegel bis auf die beiden Vorder-Damen (2 + 3).



Wertung: je Bauer 10 Punkte

je Dame 5 Punkte

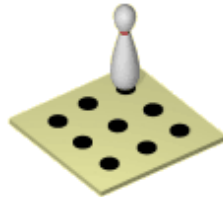
Bärbel 10 Punkte (drei geradeaus)

Also in der Summe maximal 40 Punkte. Die Kegel müssen allerdings einzeln geworfen werden, ansonsten zählen die gefallenen Holz! Will man z. B. im ersten Wurf die Dame „7“ holen, es fällt aber das Hinterholz „9“ mit, dann gibt es nur 2 Punkte; hat damit auch die Chance auf Bärbel verspielt!

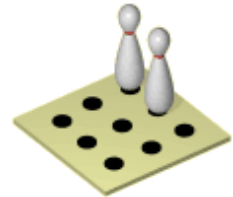
### Aufgehende Sonne

Bei 9 Durchgängen wirft jeder Kegler einmal in die Vollen. Die Ergebnisse werden zusammengezählt. Die gefallenen Holz zählen im ersten Durchgang neunfach, im zweiten achtfach usw., im letzten Durchgang einfach.

9-fach, max. 9 Punkte  
Kegel: 9



8-fach, max.  $8 \times 2 = 16$  Punkte  
Kegel: 8,9



7-fach, max.  $7 \times 3 = 21$  Punkte  
Kegel: 6,8,9



6-fach, max.  $5 \times 4 = 24$  Punkte  
Kegel: 3,6,8,9



5-fach, max.  $5 \times 5 = 25$  Punkte  
Kegel: 1,3,6,8,9



4-fach, max.  $4 \times 6 = 24$  Punkte  
Kegel: 1,2,3,6,8,9



3-fach, max.  $3 \times 7 = 21$  Punkte  
Kegel: 1,2,3,4,6,8,9



2-fach, max.  $2 \times 8 = 16$  Punkte  
Kegel: Alle ohne König



1-fach, max.  $1 \times 9 = 9$  Punkte  
Kegel: 1-9



### Ballermann 6

Aufteilung der anwesenden Spieler in 2 gleich große Gruppen.  
Jede Mannschaft hat 6 Minuten Zeit und wirft dabei in die Vollen. Nur die Werte 6,7,8,9,Kranz werden gewertet und am Ende der 6 Minuten addiert.  
Gewinner ist die Mannschaft, die die höchste Punktezahl erkegelt hat.

### Bayrisch Bartln

Es werden zwei Mannschaften gebildet, auch mit mehr möglich.  
An der Tafel werden je Kegler eine vertikale Reihe gebildet und 6 horizontale. Die Mannschaften werden mit einer Doppellinie geteilt, ebenso wird nach der dritten freien horizontalen Reihe eine Doppellinie gezogen. Somit stehen jeden Spieler 6 Felder zur Verfügung.  
Jeder Spieler hat pro Durchgang einen Wurf den er vorab angeben muss, in welches der 6 Felder er in eintragen möchte.  
Wenn er innerhalb der oberen drei Reihen den Ersten Kegel (Vorderholz) mit dabei hat, kann er die Holzzahl doppeln. Also statt 5 Holz kann er 10 Holz eintragen. Dies ist aber nur möglich, wenn er in den unteren drei Reihen, noch mindestens 1 Feld offen hat und natürlich der erste Kegel gefallen ist.  
Bei Punktgleichheit mit der gegnerischen Mannschaft in einer Reihe, kann man beide Werte streichen, das erleichtert das Zählen.  
Wenn in einen oder mehreren Feldern der unteren drei Reihen der erste Kegel nicht getroffen wurde, kann er keine Holzzahl eintragen und erhält einen Strich. Dieser kostet 0,50 Pf.

Nun zur Auswertung:

die erste Reihe zählt nur einfachen Wert.  
die zweite Reihe wird mit 2 multipliziert, die dritte mit 3, die vierte mit 4 usw.  
Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Holz.  
Wenn eine Mannschaft keine Reihe gewinnen konnte, wird der Spielpreis doppelt gerechnet

## Bayerische Präambel

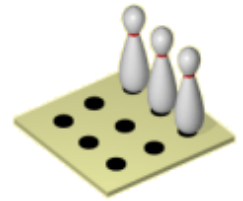
Fünfzehn verschiedene Figuren sind möglich, die Ergebnisse werden zusammengezählt. Ungültige Würfe zählen bei den Figuren 1-14 „0“:

Jeder hat je 2 Würfe und jedes Holz zählt 1 Punkt, falls nicht anders vermerkt

1. Figur  
In die Vollen  
Wertung erfolgt nur, falls das Vordereck/Vorderholz mitfällt



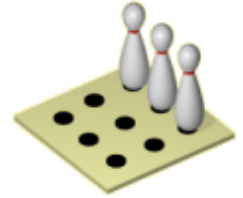
2. Figur  
Kegel 6,8,9  
Nr. 6 allein: 3 Punkte  
Nr. 8 allein: 6 Punkte  
Nr. 9 allein: 12 Punkte



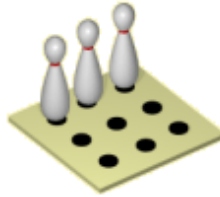
3. Figur  
Kegel 1,3,6  
Nr. 1 allein: 3 Punkte  
Nr. 3 allein: 6 Punkte  
Nr. 6 allein: 12 Punkte



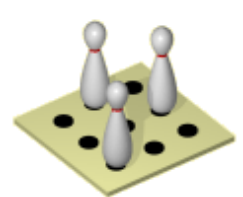
4. Figur  
Kegel 1,2,4  
Nr. 1 allein: 3 Punkte  
Nr. 2 allein: 6 Punkte  
Nr. 4 allein: 12 Punkte



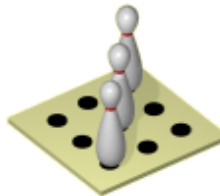
5. Figur  
Kegel 4,7,9  
Nr. 4 allein: 3 Punkte  
Nr. 7 allein: 6 Punkte  
Nr. 9 allein: 12 Punkte



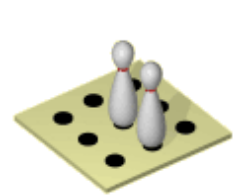
6. Figur  
Kegel 1,7,8 (kleiner Schuster)  
Nr. 1 allein: 3 Punkte  
Nr. 7 allein: 6 Punkte  
Nr. 8 allein: 12 Punkte



7. Figur  
Kegel 1,5,9 (Bärbel)  
Nr. 1 allein: 3 Punkte  
Nr. 5 allein: 6 Punkte  
Nr. 9 allein: 12 Punkte



8. Figur  
Kegel 3,5  
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte  
Beide Kegel: 0 Punkte  
Nr. 3 allein: 12 Punkte



9. Figur  
Kegel 1,5  
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte  
Beide Kegel: 0 Punkte  
Nr. 1 allein: 12 Punkte



10. Figur  
Kegel 2,5  
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte  
Beide Kegel: 0 Punkte  
Nr. 2 allein: 12 Punkte



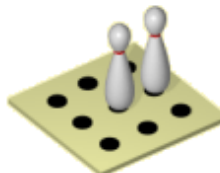
11. Figur  
Kegel 4,5  
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte  
Erst Nr. 4, dann Nr. 5: 0 Punkte  
Nr. 4 allein: 12 Punkte



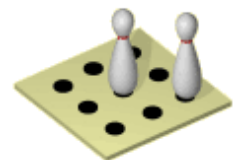
12. Figur  
Kegel 7,5  
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte  
Beide Kegel: minus 6 Punkte  
Nr. 7 allein: 12 Punkte



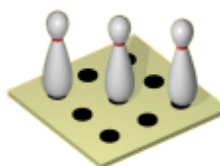
13. Figur  
Kegel 8,5  
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte  
Beide Kegel: minus 6 Punkte  
Nr. 8 allein: 12 Punkte



14. Figur  
Kegel 6,5  
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte  
Erst Nr. 6, dann Nr. 5: 0 Punkte  
Nr. 6 allein: 12 Punkte



15. Figur  
Kegel 4,5,6 (Hamburg)  
Erst muß durch die rechte Gasse (zwischen Nr. 5 und Nr. 6), dann durch die linke Gasse (zwischen Nr. 4 und Nr. 5) geworfen werden, ohne dabei einen Kegel zu treffen. Jeder gelungenen Wurf zählt 6 Punkte.  
Wird Nr. 5 geworfen = minus 6 Punkte.  
Ungültige Würfe, sowie falsche Reihenfolge = minus 6 Punkte



## Berg und Tal

Es werden 4 Durchgänge mit 2 Wurf pro Durchgang in die Vollen gekegelt. Mit dem 1. Wurf sollte eine hohe Holzzahl und mit dem 2. Wurf eine niedrige Holzzahl erzielt werden. Die Differenz der beiden Würfe wird aufgeschrieben. Fällt in einem der beiden Würfe ein Pudel oder ergibt die Differenz beider Würfe ein negatives Ergebnis, so wird diese Runde erfolglos mit 0 bewertet. Sieger ist, wer in den vier Durchgängen die meisten Punkte erreicht.

## Bingo

Jeder Spieler bekommt einen Spielschein in Form einer Tabelle mit 3 x 3 Feldern aufgeschrieben, in die zufällig ("blind") die Zahlen 1 bis 9 gesetzt werden. Die Spieler werfen abwechselnd jeweils 5 Wurfe in die Vollen. Wird bei einem Wurf eine Zahl aus der Tabelle (Spielschein) getroffen, wird diese markiert. Ziel ist es, eine Zahlenreihe der Tabelle (waagrecht, senkrecht oder diagonal) zu erkegeln. Hat ein Kegler eine Zahlenreihe erkegelt, so mu er vor dem Verlassen der Bahn "Bingo" rufen. Den anderen Spielern wird fur jede nicht gekegelte Zahl in ihrer Tabelle 0,10 DM aufgeschrieben. Kommt kein Bingo zustande, werden die ubriggebliebenen Zahlen mit je 0,10 DM bewertet.

Beispiel:

Silvia

4	9	2
1	7	6
3	8	5

Karl

5	8	2
4	7	3
1	6	2

## Blo keine Schnapszahl

Man kegelt in 2 Mannschaften bis 100 und darf in der Summe keine Schnapszahl, 11, 22, 33,... erreichen. Eine Mannschaft fangt wieder bei Null an, wenn sie eine Schnapszahl erreicht.

## Bobfahren

Es werden Mannschaften aus 3 (Dreierbob) oder 4 (Viererbob) Keglern gebildet. Die Mannschaften mussen gleich gro sein. Auf der linken Seite des Anlaufs werden Stuhle hintereinander aufgestellt, drei fur Dreierbobs, vier fur Viererbobs. Gekegelt wird im Sitzen, jedes Mannschaftsmitglied hat pro Runde einen Wurf in die Vollen. Die ersten beiden (oder drei) Wurfe einer Mannschaft werden addiert und der letzte Wurf wird subtrahiert. Die Rundenanzahl entspricht der Bobgroe. Nach jeder Runde werden die Platze im Bob getauscht, damit jedes Mitglied einer Mannschaft auf jedem Stuhl einmal sitzt. Die Mannschaft mit der hochsten Summe gewinnt.

## Burgermeister

Die Kegler ermitteln zunachst durch jeweils einen Wurf in die Vollen zwei Kandidaten. Die beiden Kegler mit der hochsten Holzzahl wahlen sich nun abwechselnd ein Wahlhelfer Team. Anschlieend wird auf Abramen gestellt. Nun macht jeder Kegler eines Teams einen Wurf. Aufgestellt wird erst beim nachsten Team. Das Ergebnis wird mit der Rundenzahl multipliziert notiert. Gespielt wird uber 6 Runden.

## Bundesliga

Im Laufe eines Kegeljahres (jeder Kegelabend = ein Spieltag, also vorher Spielpaarungen fur das ganze Jahr festlegen!) spielt jeder gegen jeden 5 Wurf (abwechselnd je 1 Wurf) in die Vollen, der schlechteste Wurf von jedem wird gestrichen. Die Wurfe werden addiert, das Ergebnis festgehalten und wie beim Fuball mit 0, 1 oder 2 Punkten bewertet. Der Schreiber hat fur eine aktuelle Tabelle an jedem Spieltag zu sorgen.

Am Ende des Kegeljahres wird der Kegel-Meister gekurt.

## Bus

Jeder Kegler wirft in der ersten Runde einmal in die Vollen. Es wird dann ein "Bus" auf die Tafel gemahlt, der Name des Keglers in den "Bus" geschrieben und die Punktzahl daneben geschrieben. Wenn mehrere Kegler die gleiche Punktzahl in der ersten Runde kegeln, werden diese ebenfalls in den "Bus" mit Namen eingetragen. In der zweiten Runde wirft jeder wieder eine Kugel in die Vollen. Wenn die Punktzahl mit einem auf der Tafel aufgemahlten "Busse" ubereinstimmt wird ein Rad angemahlt. Der "Bus" der als erstes 6 Rader hat ist der Sieger.

## Christbaumkegeln

Ein Holzbrett in Quadratform in der Mitte getrennt. Oben stehen auf beiden Seiten eine Eins, dann jeweils zwei Zweien, dann drei Dreien, vier Vierer, funf Funfer, vier Sechser, drei Sieben, zwei Achten und jeweils eine Neun. Diese werden zugedeckt und erst wieder aufgedeckt wenn man die Zahl (Anzahl der Kegel) getroffen hat z.B. wenn man eine funf getroffen hat dann wird eine funf aufgedeckt. Der Sieger ist wer zuerst alle wieder aufgedeckt hat oder dann auch wieder zugedeckt hat.

## Das Pfalzerspiel

Jeder Mitspieler wirft zunachst einen Wurf in die Vollen. Die Zahl wird bei jedem aufgeschrieben. Zahlen, die nicht gekegelt wurden, werden separat aufgeschrieben. Nun werden 10 Durchgange nacheinander gespielt. Kegelt ein Spieler die Zahl eines Mitspielers, so bekommt der Mitspieler einen Strich, erzielt er seine eigene oder eine Zahl, die nicht von den anderen Mitspielern geworfen wurde, so erhat er selber einen Strich. Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Strichen. Pro Strich wird ein bestimmter Betrag (z.B. 5 Pfg.) an die Kasse gezahlt.

Dauer: 11 Wurf je Kegler

## Der Boß und der Geselle

Jeder Spieler hat insgesamt 8 Würfe in die Vollen, vier Wurf möglichst hohe Zahlen (Boß) und vier Wurf möglichst niedrige Zahlen (Geselle).

Erst wird der 1. Durchgang für die Höchstzahl mit je 4 Würfeln pro Spieler durchgeführt. dann der 2. Durchgang für die niedrigste Zahl mit ebenfalls 4 Würfeln pro Spieler. Übertritt, Sandhase, Bande, Pudel etc. zählen beim „Boß“ 0 Punkte, beim Gesellen 9 Punkte.

Der Fisch (Durchläufer oder Vorbei ohne Rinne/Bande) bringt immer eine 0 ein.

Sieger ist derjenige, der sowohl beim „Boß“, als auch beim „Gesellen“ den ersten Platz einnimmt.

Alternativ kann die Punktesumme des Gesellen von der Summe des Boß abgezogen werden und das höchste Ergebnis gewinnt.

Der Boß				Name	Der Geselle			
6	4	0	3	Ernst	0	0	9	4
7	8	6	2	Silvia	1	1	2	2
8	3	3	0	August	5	3	3	0
6	4	4	2	Elke	2	2	4	9

## Der Vorhersager

	Mal 1	Mal 2	Mal 3	Mal 4	Mal 5
<i>Spieler</i>	<i>Volle</i>	<i>&gt; 5</i>	<i>&lt; 5</i>	<i>Ansage</i>	<i>Volle</i>
Martin					
Maria					
Christoph					
Klaus					
Sabine					
Christel					
Ludwig					
Hermann					

Jeder hat fünfmal einen Wurf in die Vollen. Der erste Wurf wird so gewertet wie er fällt. Der zweite Wurf gilt nur wenn über 5 geworfen wurden, wird dann aber mit 2 multipliziert. Der dritte Wurf gilt nur wenn unter 5 geworfen wurden, wird dann aber mit 3 multipliziert. Der vierte Wurf gilt nur wenn die richtige Holzzahl vorhergesagt wurde, wird dann aber mit 4 multipliziert. Der fünfte Wurf gilt wieder in die Vollen, wird aber mit 5 multipliziert.

## Deutsches Figurespiel

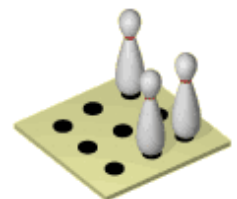
Zwölf verschiedene Figuren sind möglich, die Ergebnisse werden zusammengezählt.

Jeder hat pro Figur 2 Würfe Wird mit dem ersten Wurf abgeräumt, wird nicht wieder aufgestellt: der zweite Wurf bleibt unausgenützt.

Figur 1.  
Kegel 1 bis 6  
Jedes Holz : 2Punkte  
König alleine: 5 Punkte



Figur 2.  
3,6,9  
Nr. 3 allein: 3 Punkte  
Nr. 6 allein: 6 Punkte  
Nr. 9 allein: 12 Punkte



Figur 3.  
2,4,9  
Nr. 2 allein: 3 Punkte  
Nr. 4 allein: 6 Punkte  
Nr. 9 allein: 12 Punkte



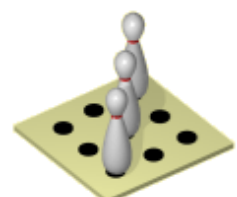
Figur 4.  
1,3,6  
Nr. 1 allein: 3 Punkte  
Nr. 3 allein: 6 Punkte  
Nr. 6 allein: 12 Punkte



Figur 5.  
1,2,4  
Nr. 1 allein: 3 Punkte  
Nr. 2 allein: 6 Punkte  
Nr. 4 allein: 12 Punkte



Figur 6.  
1,5,9  
Nr. 1 allein: 3 Punkte  
Nr. 5 allein: 6 Punkte  
Nr. 9 allein: 12 Punkte



Figur 7.  
5,7,8  
Nr 5 allein: 6 Punkte  
Alle 3 Kegel: 12 Punkte



Figur 8.  
5,8,9  
Nr. 5 muß stehenbleiben:  
Nr. 8 allein: 3 Punkte  
Nr. 9 allein: 12 Punkte  
Nr. 8 und 9: 6 Punkte



Figur 9.  
5,7,9  
Nr. 5 muß stehenbleiben:  
Nr. 7 allein: 3 Punkte  
Nr. 9 allein: 12 Punkte  
Nr. 7 und 9: 6 Punkte



Figur 10.  
2,4,8  
Nr. 8 allein: 3 Punkte  
Nr. 4 allein: 6 Punkte  
Nr. 2 allein: 12 Punkte



Figur 11.  
3,6,7  
Nr. 7 allein: 3 Punkte  
Nr. 6 allein: 6 Punkte  
Nr. 3 allein: 12 Punkte



Figur 12.  
1,2,3,9  
Nr. 2 allein oder 3 allein: 3 Punkte  
Nr. 1 allein: 6 Punkte  
Alle 4 Kegel: 12 Punkte



### Der falsche Fünfziger

Jeder Spieler hat 5 Wurf in die Vollen und 5 Wurf Abräumen. Alle, die nicht 50 Holz kegeln, sind Verlierer.

### Ebbe + Flut

Die Spieler machen reihum jeweils 1 Wurf. Fällt eine 3, so herrscht Ebbe und alle folgenden Würfe werden durch 2 geteilt gezählt. Bei einer 5 ist mittlerer Wasserstand, die Holzzahlen zählen einfach. Bei einer 7 (Flut) werden die Ergebnisse verdoppelt, bis wiederum eine 3 oder 5 fällt. Das Spiel geht über 5 Runden.  
Dauer: 5 Wurf pro Kegler

### Einsacken

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Spieler einer Mannschaft werfen reihum solange jeweils einen Wurf in die Vollen, wobei die Würfe addiert werden, bis eine Fünf geworfen wird oder die Summe eingesackt wird. Beim Einsacken wird die Summe separat, im Sack, aufgeschrieben. Den Inhalt des Sacks hat die Mannschaft sicher. Die Summe, die sich nicht im Sack befindet, geht verloren, wenn eine Fünf gekegelt wird, die Mannschaft beginnt wieder bei Null. Beim Einsacken oder einer Fünf kommt die andere Mannschaft an die Reihe. Ziel jeder Mannschaft ist es, im Sack mindestens 100 Holz zu erreichen.

### Erbschaft

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Bei 7-8 Durchgänge wirft jeder Kegler einmal in die Vollen. Nach jedem Durchgang erbt die Siegermannschaft die Punktzahl der Unterlegenen (Die Punkte werden bei den Unterlegenen abgezogen). Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

Vor dem ersten Durchgang wird die Reihenfolge ausgelost, danach beginnt die im vorletzten Durchgang unterlegene Mannschaft.  
Punkte:

Naturkranz	100 Punkte
Alle 9	90 P.
7 Kegel mit Vorderholz	70 P.
6 Kegel mit Vorderholz	50 P.
5 Kegel mit Vorderholz	30 P.
Bärbel	30 P.
4 Kegel mit Vorderholz	20 P.
3 Kegel mit Vorderholz	10 P.
2 Kegel mit Vorderholz	5 P.
Sonst jedes Holz (ohne Vorderholz)	1 P.

Beispiel:

Durchgang	Punkte	1. Mannschaft	2. Mannschaft	Punktstand
1.	105 : 130	5 30 0 70 (-105 = 0)	0 10 90 30 (130+105 = +235)	0 : 235
2.	174 : 26	70 4 50 50 (+174+26 = +200)	20 0 0 6 (-26 = +209)	200 : 209
3.	116 : 97	6 20 90 0 (+116+97 = +413)	70 4 20 3 (-97 = +112)	413 : 112
4.	56 : 85	0 20 6 30 (-56 = +357)	5 30 50 0 (+85+56 = +253)	357 : 253

## Euro-Spiel

Zu Beginn des Spiels zahlt jeder einen EURO in einen Pott. Je nach Anzahl der Mitspieler wird dann die folgende 6 spaltige Tabelle angezeichnet.

<i>Spieler</i>	<i>1 EUR in Kasse</i>	<i>2 EUR in Kasse</i>	<i>3 EUR aus Pott</i>	<i>5 EUR aus Pott</i>	<i>Runde</i>
Martin					
Maria					
Christoph					
Klaus					
Sabine					
Christel					
Ludwig					
Hermann					

Nun hat jeder Spieler 2 Wurf in die Vollen und kann die Summe in einem beliebigen seiner Felder eintragen. Dies wird dann fünfmal wiederholt.

Die schlechtesten Spieler in den Spalten 2, 3 und 6 müssen zahlen; die besten Spieler in den Spalten 4 und 5 erhalten den Betrag aus dem Pott.

## Formel 1

Zuerst wird die Startaufstellung ermittelt:

Die Startaufstellung entspricht der „kleinen Hausnummer“. Die kleinste Zahl entspricht der schnellsten Zeit. Startplatz 1 bis 3. bekommen 3, 2 bzw. 1 Punkte, die im Ziel dazugerechnet werden.

Es werden 6 Runden gefahren = 6 Wurf in die Vollen

Jedes gefallene Holz zählt 1 Punkt.

Es können 2. Boxenstops gemacht werden. (Muss nicht). Der Boxenstop muss direkt nach dem Wurf angezeigt werden. Dieser Wurf bringt dann keine Punkte, dafür zählt der nächste Wurf zweifach. Werden zwei Boxenstops hintereinander gemacht, zählt der nächste Wurf dreifach.

Im Ziel (nach 6 Runden) werden die Punkte aus der Startaufstellung und den gefahrenen Runden zusammengezählt. Die höchste Punktzahl gewinnt.

## Fremdkörper

Es werden zunächst Teams zu je zwei Keglern ausgelost. Jedes Team erhält 8 Spalten. Gekegelt wird in die Vollen, das Ergebnis wird mit der Spaltenzahl multipliziert und in eine beliebige Spalte eingetragen. Eine Pumpe/ein Pudel zählt 0 in der eigenen Spalte eines Teams und 9 in einer eines fremden Teams.

Dauer: 4 Wurf pro Kegler

## Fuchsjagt, Fuchsschwanzjagd

Ein Kegler (Fuchs) spielt jeweils gegen alle anderen. Er legt zunächst mit 2 Wurf in die Vollen vor. Danach muß abwechselnd jeder Kegler und der Einzelkegler einen Wurf machen. Die Runde ist beendet, wenn jeder Kegler einen Wurf gemacht hat (Fuchs entkommen), oder der Fuchs eingeholt wurde (Fuchs erlegt).

Verzichtet der Fuchs auf einen Wurf, bekommen die alle Einzelkegler eine Strafe aufgeschrieben, z.B. 10 Pf.

Das Spiel ist beendet, wenn jeder Kegler alleine angetreten ist.

## Fußball

Mannschaftsspiel - Abräumen.

Die Spieler der ersten Mannschaft kegeln nacheinander jeweils ein mal so lange, bis entweder abgeräumt (Tor geschossen) oder kein Holz getroffen wurde (Aus).

In beiden Fällen ist danach die andere Mannschaft an der Reihe. Geht die Kugel ins "Aus", versucht die gegnerische Mannschaft, das noch stehende Bild abzuräumen. Gelingt dies, wird wieder ein "Tor" notiert.

Ziel ist es, als erster mit zwei Toren Unterschied mindestens 5 Tore zu erzielen.

Spieldauer: je nach Abräumstärke

## Galgenspiel (Hangman)

Jeder Spieler wirft abwechselnd zweimal in die Vollen. Die beiden Würfe werden jeweils addiert. Ziel ist es mehr Kegel umzuwerfen als jeweils der direkte Vorgänger. Gelingt dies nicht oder wird nur die gleiche Zahl geworfen, wird beim 2. Werfer am Galgen gezimmert. Die Totenfeier beginnt, wenn die Hälfte der Spieler ausgeschieden ist. Nach Absprache besteht aber auch die Möglichkeit, durch Bezahlung einer Runde wieder unter die Lebenden zurückzukehren und weitermitspielen.

## Giri Gari

Die Kegel 2,3,7,8 stehen. In 3 Durchgängen hat jeder Spieler je einen Wurf.

Jedes Holz zählt 3 Punkte

Alle 4 Kegel auf einmal zählt 15 Punkte

Mittelgasse (Fisch) zählt 4 Punkte



## Gunzer

Das Kegelspiel ist ein Mannschaftsspiel. Hierzu werden die Mitspieler in zwei gleich starke Mannschaften geteilt. Bei ungerader Teilnehmerzahl wird mit "Fuchs" gespielt.

Grundlage des Spieles ist das klassische "Abräumen" in drei verschiedenen Durchgängen:

Durchgang A:

Jeder Spieler hat drei Würfe, die er hintereinander abgibt. Begonnen wird in die "Vollen". Beim ersten Durchgang zählt hierbei jedes Eck (also Vordereck, Bauern und Bismark) 10 Punkte; jeder weitere Kegel nur 1 Punkt. Die volle Platte also 45 Punkte. Räumt der Spieler schon beim 1. oder 2. Schub ab, darf wieder aufgestellt und in die "Vollen" geschoben werden.

Durchgang B:

Jeder Spieler hat nur noch zwei Würfe. Hierbei zählt jede Dame 10 Punkte; die restlichen Kegel wieder nur 1 Punkt; das volle Platt also wieder 45 Punkte. Wird beim ersten Schub abgeräumt, darf der zweite Schub wieder in die "Vollen" geworfen werden.

Durchgang C:

Jeder Spieler hat nur noch einen Wurf. Hierbei zählt der König 37 Punkte und jeder andere Kegel nur noch 1 Punkt. Die ganze Platte also wieder 45.

Sieger wird jene Mannschaft, die am Schluß insgesamt am meisten Punkte erspielt hat.

## Handikap

Es werden mehrere Runden in die Vollen gekegelt, z.B.

1. Mit dem rechten Arm
2. Mit dem linken Arm
3. Liegestütz rechter Arm
4. Liegestütz linker Arm
5. Von hinten durch die Beine mit beiden Händen
6. Mit dem Rücken zur Bahn durch die Beine mit beiden Händen
7. Auf einem Bein stehend
8. Im Dunkeln

Die Punkte werden addiert.

Verkürzte Version:

Jeder Kegler macht 4 Wurf in die Vollen. Dabei muß er einen Wurf mit rechts, einen mit links, einen im einarmigen Liegestütz und einen beidhändig von hinten durch die Beine mit dem Gesicht nach vorne. Der Kegler mit den wenigsten Holz zählt.

## Hausbau

Jeder Spieler errichtet sein eigenes Haus. Jeder Wurf der eine gerade Zahl darstellt zählt als Bauteil. Man darf solange werfen (weiterbauen), bis eine ungerade Zahl fällt, dann ist der nächste Häuslebauer an der Reihe. Wird eine 3 geworfen, muß das letzte Bauteil sogar noch abgerissen werden. Mit 11 Bauteilen ist das Haus fertig.

## Hausnummern (niedrige und hohe Hausnummer)

Jeder Spieler macht jeweils einen Wurf in die Vollen und bestimmt, an welche Stelle der Hausnummer die Zahl geschrieben werden soll. Bei niedriger Hausnummer zählt der Pudel/die Pumpe 9.

Variation: die Reihenfolge der einzutragenden Ergebnisse wird festgelegt (z.B erst x100, dann x1 zuletzt x 10).

Das Spiel kann auch mit vierstelligen Hausnummern (4 Runden) gespielt werden.

## Hell-Dunkel

Es werden Pärchen gebildet, z.B. indem aus einem Kartenspiel paarweise zueinanderpassende Karten mit dem gleichen Bild, aber unterschiedlicher Farbe gewählt werden, z.B. roter + schwarzer König. Diese Karten werden verteilt. Derjenige, der die schwarze Karte hat, kegelt im Dunkeln, der andere im Hellen. Der Kegler, der im Dunkeln kegeln muss, beginnt. Anschließend kegelt der andere im Hellen auf die stehengebliebenen Kegel (abräumen). Verloren hat die schlechtere Hälfte der Pärchen.

Alternativ kann auch nach der Reihenfolge gewertet weredn, z.B. bestes Pärchen 0, zweites Pärchen 50 Pfennig etc.

## Hochsprung

Zuerst müssen sich die Teilnehmer für die Endrunde qualifizieren. Dazu müssen mit drei Wurf in die Vollen mindestens 12 Holz geworfen werden. Wer weniger als 12 Holz schafft scheidet sofort aus.

Die Endrunde beginnt mit 14 Holz für drei Würfe. Dann wird die Latte in jeder Runde um zwei Punkte höher gelegt, auf 16, 18, 20 etc. Wer die nötige Holzzahl aus drei Wüfren nicht schafft, scheidet aus.

Strafen werden nach Runde des Ausscheidens (z.B. Qualifikation 5,- DM, Ausscheiden in der ersten Runde = 4,- DM, zweite Runde = 3,- DM, Dritte Runde = 2,50 DM, Vierte Runde= 2,- DM, Fünfte Runde= 1,50 DM, Sechste Runde= 1,- DM, Siebte Runde= 0,50 DM) oder nach Reihenfolge des Ausscheidens (bei 6 Teilnehmern: als erster ausgeschieden 0,50 DM, zweiter 0,40 DM usw.) berechnet.

## Hochsprung (Variante 2)

Gespielt wird in die Vollen. Jeder Spieler hat 5 Wurf pro Durchgang. Die ersten 4 Wurf werden zusammengezählt ( Anlauf ), das Ergebnis wird mit dem fünften Wurf malgenommen ( Absprung ). Anfangshöhe ist 1,40 m (140 Punkte) erhöhung in Schritten zu 10 cm , jeder Spieler hat 2 Versuche für eine Höhe. Das besondere an diesem Spiel ist das jeder Spieler die höhe der Latte selbst bestimmen kann. Ein Beispiel : Karl ist sich sicher das er die Höhe von 1,60 m schaffen wird, also steigt er erst bei 1,60 m in den Wettkampf ein. Als er an der Reihe ist wirft er 5+7+6+3 und eine 6 das ergibt  $21 \times 6 = 1,26$  m ,damit ist sein erster Versuch mißlungen. Wenn Karl wieder an der Reihe ist kann er einen zweiten Versuch über 1,60 m versuchen oder er lässt die Höhe aus und versucht gleich 1,70 oder 1,80 m dafür steht ihm dann allerdings nur noch ein Versuch zur Verfügung. Egal wie sollte Karl den zweiten Versuch nicht schaffen ist er aus dem Spiel und vermutlich letzter. Anmerkung : Eine gewählte Höhe kann nicht wieder zurückgenommen werden, das heißt wenn ein Spieler 1,60 m gewählt hat diese im 1. Versuch nicht überwinden kann, kann er die Latte nicht auf 1,50 m zurücklegen lassen. Gewonnen hat der Spieler der die größte Höhe mit den wenigsten Versuchen überwunden hat. Ein Spiel mit Spannung, Vertrauen in seine eigene Leistung und ein bisschen Glück.

Wertung : Spieler zahlt eine vorher ausgemachte Strafe in die Kegelkasse je nach Platzierung

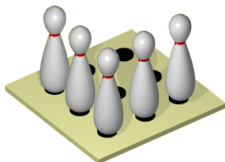
## In die Vollen! (Vordereckspiel als Mannschaftsvariante)

Zwei Mannschaften werden gebildet. Das Gerät steht auf "Volle". Die Mannschaften schicken ihre Spieler abwechselnd nach jedem Wurf auf die Bahn. Jeder Spieler hat pro Antritt drei Wurf. Hierbei ist zu beachten, dass nach jedem Wurf das Vorderholz noch stehen muss. Steht es nicht mehr, wird der Wurf nicht gewertet. Beliebig viele Durchgänge sind möglich. Es gewinnt die Mannschaft mit der höchsten Gesamt-Holzzahl.

## Jägerpartie

Jeder Spieler darf im Wechsel fünfmal auf den großen Keil werfen (Kegel 1,2,3,4,6), wobei die Kegel bei jeder Figur unterschiedlich bewertet werden. Ungültige Würfe zählen "0".

Es zählen nur die direkt angeschobenen Kegel, nicht aber die durch Kegelschlag gefallenen. Um Streitereien bei der Einhaltung dieser Regel zu vermeiden, sollten Schiedsrichter bestellt werden.



Figur 1:

Kegel 1: 18 Punkte  
Kegel 2: 10 Punkte  
Kegel 3: 12 Punkte  
Kegel 4: 10 Punkte  
Kegel 6: 6 Punkte  
linke Seitengasse: 0 Punkte  
linke Mittelgasse: 5 Punkte  
rechte Mittelgasse: 10 Punkte  
rechte Seitengasse: 5 Punkte

Figur 3:

Kegel 1: 8 Punkte  
Kegel 2: 4 Punkte  
Kegel 3: 14 Punkte  
Kegel 4: 0 Punkte  
Kegel 6: 20 Punkte  
linke Seitengasse: 12 Punkte  
linke Mittelgasse: 14 Punkte  
rechte Mittelgasse: 12 Punkte  
rechte Seitengasse: 0 Punkte

Figur 2:

Kegel 1: 12 Punkte  
Kegel 2: 16 Punkte  
Kegel 3: 8 Punkte  
Kegel 4: 18 Punkte  
Kegel 6: 4 Punkte  
linke Seitengasse: 5 Punkte  
linke Mittelgasse: 10 Punkte  
rechte Mittelgasse: 2 Punkte  
rechte Seitengasse: 10 Punkte

Figur 4:

Kegel 1: 10 Punkte  
Kegel 2: 5 Punkte  
Kegel 3: 5 Punkte  
Kegel 4: 10 Punkte  
Kegel 6: 10 Punkte  
linke Seitengasse: 5 Punkte  
linke Mittelgasse: 5 Punkte  
rechte Mittelgasse: 5 Punkte  
rechte Seitengasse: 5 Punkte

Figur 5:  
Kegel 1: 18 Punkte  
Kegel 2: 12 Punkte  
Kegel 3: 12 Punkte  
Kegel 4: 6 Punkte  
Kegel 6: 6 Punkte  
linke Seitengasse: 9 Punkte  
linke Mittelgasse: 15 Punkte  
rechte Mittelgasse: 15 Punkte  
rechte Seitengasse: 9 Punkte

linke Seitengasse: zwischen den Kegeln 4 und 5  
linke Mittelgasse: zwischen den Kegeln 1 und 2  
rechte Mittelgasse: zwischen den Kegeln 1 und 3  
rechte Seitengasse: zwischen den Kegeln 3 und 6

### **Jokerspiel**

Es werden Pärchen ausgelost. Je Paar werden pro Spieler ein Wurf in die Vollen gemacht, die beiden Würfe werden addiert und, nach dem ein Spieler vorgelegt hat, muß der zweite Spieler wählen, welches Ziel erreicht werden soll.  
Mit zwei Würfe müssen erzielt werden: Einmal 11, einmal 10, einmal 9, einmal 8, einmal 7. Z.B.: Der erste Spieler wirft eine 8, der zweite Spieler entscheidet, daß er auf die 11 geht. Wirft er eine 6, werden in das Feld "11" 14 eingetragen. Erreicht er mit seinen Wurf nicht die erforderlichen 11 Holz, wird das Feld "11" gestrichen.  
Zusätzlich werden zwei Jokerfelder sein, die die Pärchen dann auswählen können, wenn sie meinen, daß sie mit einem schlechten Wurf nicht das minimale Ziel "7" erreichen können. Bei den beiden Jokerfelder wird dann das erzielte Ergebnis aus beiden Würfeln addiert und eingetragen. Z.B.: Der erste Spieler wirft eine 1, und der Zweite wirft eine 6, so wird eine 7 auf einen Joker geschrieben, und nicht in das Feld "7", weil vor dem zweiten Wurf entschieden wurde, daß das Pärchen auf einen Joker geht.  
Es werden 7 Durchgänge gekegelt mit je zwei Wurf pro Pärchen. Die Ergebnisse werden addiert, die mit dem wenigsten Ergebnis zahlen am meisten, und dann nach der Reihenfolge, der Sieger bezahlt nichts.

### **Kästchenspiel**

Es werden so viele Kästchen aufgemalt, wie Kegler teilnehmen. Reihum darf nun jeder Kegler ein Kästchen wählen, in welchem er eingetragen werden möchte. Dieses wird dreimal wiederholt, wobei ein Kegler nur jeweils einmal in einem Kästchen stehen darf !  
Nun wirft jeder Kegler 1 Wurf in die Vollen, wobei nach jedem Wurf entschieden wird, in welchem Kästchen das Ergebnis notiert wird. Gespielt werden 3 Durchgänge, so daß am Ende alle Kästchen 3 Ergebnisse enthalten. Diese werden addiert. Der Kegler mit den wenigsten Holz eines jeden Kästchens bezahlt 1.-, das Kästchen mit der geringsten Summe zahlt eine Runde.  
Dauer: 3 Wurf pro Kegler

### **Kalter Schlag**

Letztes Spiel am Kegelabend. Jeder hat einen letzten Wurf in den Vollen.

Derjenige, der am wenigsten Holz holt bezahlt die letzte Runde beim Wirt an der Theke. (Ein Pumpenwurf zahlt sowieso)

### **Katz und Maus (Variante von Fuchsschwanz)**

Ein Spieler, die Katze, versucht im vollen Bild genauso viele Kegel umzuwerfen, wie der vor ihm werfende Spieler, eine Maus. Alle Spieler werfen reihum jeweils abwechselnd mit der Katze. Schafft die Katze es, die gleiche Kegelzahl umzuwerfen, erhält sie einen Punkt, bei gleichem Bild sogar 2 Punkte. In allen anderen Fällen bekommt die Maus einen Punkt.

Nachdem jeder Spieler einmal gegen die Katze angetreten ist, übernimmt reihum jeweils der nächste Spieler die Rolle der Katze.

### **Kegelmonopoly**

Auf eine geeignete Fläche, z.B. die Rückseite eines älteren Spiels, zeichnet man mit wasserfesten Stiften ein Monopoly auf. Anstatt der Straßen Schloßallee, Opernplatz etc. kann man auch Straßen aus seiner Umgebung (Wohnort) auswählen. Nachdem dies geschehen ist, fügt man überall in den Straßen einige Zusätze hinzu z.B. Müllerstr. gibts 1 Lütche Lage - Meyerallee 1 Runde aussetzen, z.B. Im Wasserwerk 1 Mineralwasser trinken u.s.w !! Außer dem Spielfeld braucht man noch Spielfiguren.  
Vor dem Spiel sollte die Zahl der Durchgänge festgelegt werden.

### **Kettenkegeln**

Spiel: Einzelspiel, Alle Kegeln werden aufgesetzt  
Kugeln pro Spieler: 1 in jedem Durchgang  
Durchgänge: bis 1 Spieler übrig bleibt

Beim Kettenkegeln haben schwächere Spieler durchaus eine Chance gegenüber erfahrenen Kegelbrüdern. Schließlich soll jeder Teilnehmer nur das Resultat des Vorspielers erreichen. Wem dies nicht gelingt, der erhält so viele Striche wie ihm Kegel zum vorgegebenen Resultat fehlen. Das gilt gleichermaßen für überzähliges und für fehlendes Holz. Wer 21 Striche auf seinem Konto hat, scheidet aus.

Pro Durchgang hat jeder Spieler eine Kugel in die Vollen. Zunächst werfen Sie eine Vorlage für den ersten Spieler. Sind es beispielweise vier Holz, muss er gleichfalls vier Holz fällen. Schiebt er hingegen sieben Holz, wird er mit 3 Strichen belastet. Zugleich gelten die gefallenen sieben Holz als Vorlage für den folgenden Spieler

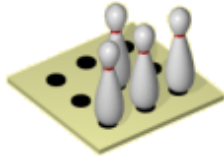
## Königsbild

Jeder Spieler darf je zweimal auf sieben verschiedene Figuren werfen. Wird mit einem Wurf abgeräumt, darf nicht wieder aufgestellt werden.

Die Punkte werden zusammengezählt.

Folgende Bilder werden aufgestellt:

5,1,3,6 : 20 Punkte



5,1,2,4 : 20 Punkte



5,1,4,6 : 30 Punkte



5,1,2,3 : 30 Punkte



5,7,8,9 : 25 Punkte



5,1,7,8 : 25 Punkte



5,4,6,9 : 50 Punkte



Wenn der König nicht stehenbleibt, zählt jedes Holz, außer dem König, 5 Punkte. Für den König gibt es keine Punkte.

## Königspartie

siehe 12'er Friedenbaum

## Kranz

Dieses Spiel kann sehr teuer werden = Geld kommt in die Kasse!!!

Man zeichnet einen großen Kranz an die Tafel. Rund um den Kranz kommen die Namen der Anwesenden Kegler. Einer der Kegler nennt nun ohne aufs Bild zu schauen Geldbeträge ( z.B. zwischen 0,50-5,-) in der Anzahl der Kegler. Diese werden immer zwischen die Namen geschrieben, so dass zwischen je 2 Namen ein Geldbetrag steht. Der Kegler an oberster Stelle legt vor. Seine Wurfzahl wird nun am Kranz, beginnend am ersten Geldbetrag abgezählt. Trifft er nun auf einen Geldbetrag, wird dieser ihm als Miese aufgeschrieben und er wirft erneut; solange bis er auf einen Namen trifft. Dieser Kegler wirft nun weiter. Alle eingekegelten Beträge werden ausgewischt. Diejenigen, die nicht dran waren, oder nur Namen kegegelt haben, sind fein raus, alle Anderen müssen in die Tasche greifen!!!

Variante: Man kann auch immer 2 Beträge zwischen den Namen aufführen!!!

## Lattenzaun (Version 1)

Der Reihe macht jeder Spieler einen Wurf in die Vollen. Anschließend machen die anderen Spieler ebenfalls einen Wurf in die Vollen. Ziel ist es mehr Kegel umzuwerfen als der erste Spieler. Gelingt dieses, bekommt der erste Spieler die Differenz der beiden Zahlen als Latten zugeschrieben, gelingt es nicht, erhält der Werfer die Differenz zugeschrieben.

Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Latten. Die Bezahlung erfolgt nach Zattenzahl.

## Lattenzaun (Version 2)

Jeder Spieler wirft abwechselnd in die Vollen. Ziel ist es mehr Kegel umzuwerfen als der Vorgänger. Gelingt dieses, bekommt der Vorgänger die Differenz der beiden Zahlen als Latten zugeschrieben, gelingt es nicht, erhält der Werfer die Differenz zugeschrieben. Wer einen vollständigen Zaun mit 21 Latten hat, hat verloren und scheidet aus. Sieger ist der letzte Spieler mit unvollständigem Zaun.

### Letzte Chance

Es werden untereinander 9 Kästchen aufgemalt und von 9 bis 1 nummeriert. Die Reihen werden durch Kästchen erweitert, so daß 1 Neunerkästchen, 2 Achter, 3 Siebener, 4 Sechser, 5 Fünfer und dann wieder abnehmend bis 1 Einerkästchen vorhanden sind. Jeder Kegler macht nun 1 Wurf in die Vollen. Das Ergebnis wird seinem Konto gutgeschrieben, das entsprechende Kästchen wird gestrichen. Ist für den Wurf eines Keglens kein Kästchen mehr frei, so gibt es auch keine Punkte. Fairerweise sollte "rückwärts stich t" gekegelt werden. Kränze, sowie weitere Neunen zählen als Joker und können beliebige Kästchen streichen. Setzt man einen Kranz als 4, so gibt es allerdings auch nur 4 Punkte. Das Spiel endet, wenn alle Kästchen "erkegelt" wurden oder nach einer vorher vereinbarten Zahl an Runden (z.B 6). Die letzten beiden Kegler verlieren.  
Dauer: 6 Wurf pro Kegler

### Lotterie (1.Version)

Es werden 10 Spalten aufgezeichnet. In der obersten Zeile einer Spalte wird ein Betrag eingetragen, von 10 Pfennig bis 1 Mark (1.Spalte = 10 Pf., 2.Spalte = 20Pf. usw.). Nun macht jeder Kegler 1 Wurf in die Vollen und entscheidet sofort, in welche Spalte das Ergebnis eingetragen werden soll. Es werden 10 Durchgänge gekegelt, entsprechend den 10 Spalten. In jeder Spalte zahlt der Kegler mit dem niedrigsten Ergebnis den oben angegebenen Betrag.

Zusätzlich kann für jeden Kegler die Summe der geworfenen Kegel ausgerechnet werden. Die Kegler zahlen dann je nach Summe einen Betrag, z.B. fünfter Platz 40 Pf., vierter Platz 30 Pf., erster Platz nichts.

	0,10	0,20	0,30	0,40	0,50	0,60	0,70	0,80	0,90	1,00
Silvia										
Karl										
Elke										
August										

### Lotterie (2. Version)

Jeder Kegler macht 1 Wurf in die Vollen (6 Runden). Dabei muß er alle Holzzahlen von 3 bis 8 erzielen. Doppelte Ergebnisse werden nicht notiert !

Dauer: 6 Wurf pro Kegler

	Runde	5,-	3,-	1,-
Silvia				
Karl				
Elke				
August				

### Mensch ärgere Dich nicht (Version 1)

Es werden Teams gebildet. Jeder Spieler eines Teams wirft abwechselnd in die Vollen. Ziel ist es dreimal genau 40 Holz zu kegeln. Wird die Zahl 40 überschritten, zählt der letzte Wurf nicht. Wird die 40 genau erreicht bekommt die Mannschaft einen Punkt und fängt wieder bei 0 an.

Achtung: Der Spielverlauf kann zwischen den Mannschaften gestört werden. Erreicht die gegnerische Mannschaft während des Spielverlaufs nämlich die gleiche Zahl wie eine andere, muß letztere, da sie gefangen wurde, wieder bei 0 beginnen.

### Mensch ärgere dich nicht (Version 2)

Jeder spielt für sich alleine und ins volle Haus mit je einem Schub.

Bei einer 6, darf nochmals geschoben werden.

Wenn auf den Weg ins Haus (bei 41) jemand die gleiche Holzzahl hat, wird er gestrichen und hat Null Holz und fängt von vorne an. Dies kann auch bei einer 6 sein obwohl der Kegler nochmals schieben kann. Er kann solange streichen, solange er schieben kann und jemand zum Streichen da ist.

Beispiel:

Ein Kegler hat 15 Holz ein anderer 24, ein weiterer Kegler hat 9 Holz stehen, macht jetzt eine 6 und dann eine 9, kann er zuerst die 15 und dann die 24 streichen (werfen)

Um in das Haus zu kommen (mit 41 Holz ist man zuhause), muß er direkt die Augenzahl werfen, die notwendig ist um 41 zu haben.

Beispiel:

er hat bereit 39 Holz, benötigt er also noch 2 Holz.

Sollte er mehr als 2 Holz machen, wird dies nach oben weiter gezählt. Also bei 5 Holz hat er dann 44 Holz.

Wenn er mehr als die erforderlichen 41 Holz hat muß er nach den nächsten Durchgang (sofern er noch drann kommt) zurück Kegeln. Also braucht er jetzt 3 Holz um in sein Haus zu kommen.

Das Spiel ist zu Ende wenn mindestens ein Spieler mit 41 Holz im Haus ist.

Alle anderen Spieler zahlen der Rangfolge nach je 0,50 Pfennig mehr als der Vorgänger.

Also der erste zahlt nichts, der zweite 0,50 der dritte 1,- der vierte 1,50 usw.

### Millionenspiel

Es wird eine Tabelle mit 7 Spalten mit den Überschriften 3 - 7 - 12 - 18 - 25 - 33 und 42 aufgeschrieben.  
Jeder Kegler hat je Durchgang einen Wurf in die Vollen. In Runde 1 muß man mindestens 3 erreichen, in Runde 2 bis 7 wird das Ergebnis zur Summe aus den vorherigen Runden addiert (Runde 2: mind. 7 Punkte aus den Würfeln 1 und 2, Runde 3: mind. 12 Punkte aus den Würfeln 1 bis 3 usw.). Wer die Summe in der Spaltenüberschrift nicht erreicht, scheidet aus.  
Der Spiel mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

### Motorradfahren



Es werden Paare mit jeweils zwei Keglern gebildet. Ein Kegler jeden Paares macht einen Wurf in die Vollen.  
Nach jeder Runden ist der andere Kegler eines Paares an der Reihe.  
Zuerst müssen 3 Holz geworfen werden, dann 5, dann 7. Erst danach kann man losfahren, d.h. die geworfenen Holz werden addiert.  
Das Paar, das zuerst eine vorher vereinbarte Summe erreicht, z.B. 50 Holz, hat gewonnen.

### Multiplikationsspiel

Jeder Teilnehmer wirft drei Kugeln hintereinander. Für jede Kugel werden die Kegel neu aufgesetzt und für jedes Holz wird ein Punkt in Anrechnung gebracht. Die Abrechnung erfolgt so, dass die Punktzahl der ersten Kugel mit den Punkten der nachfolgenden multipliziert wird. Dieses Ergebnis wird multipliziert mit der dritten Kugel. Das höchste Ergebnis zeigt den Sieger.

### Neunerspiel

In 9 Durchgängen wirft jeder Spieler jeweils einmal indie Vollen.  
Jedes Holz zählt 1 Punkt, ungültige Würfe können einmal wiederholt werden.  
De Spieler versuchen, jede Zahl zu treffen, von 1 Holz bis Alle neune.

1. Schwierige Ausführung: Die Kugel muß im ersten Wurf alle neun Kegel treffen, dann acht, sieben usw. Wird diese abnehmende Zahlenreihe nicht eingehalten, so ist der Wurf ungültig und zählt nicht zum Endresultat.  
Die Anzahl der gefüllten Spalten wird gezählt.

2. Leichte Ausführung: Es muß keine Reihenfolge eingehalten werden. Die einzelnen Resultate werden in der entsprechenden Reihe/Spalte der Neuner-Tafel markiert.

	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Silvia	X			X		X	X		X
Karl		X	X	X					
Elke			X		X	X	X		
August	X			X	X		X		X

### Pärchenkegeln

Es werden Pärchen mit zwei Keglern gebildet. Das Spiel besteht aus insgesamt 8 Durchgängen, in denen die beiden Kegler abwechselnd kegeln. In den ersten beiden Runden werden 5 Wurf in die Vollen geworfen, danach folgen 6 Runden Abräumen, wobei die Kegler 2 Wurf haben. Nach jedem Kegler wird neu aufgestellt. Das Pärchen mit den wenigsten Punkten zahlt.  
Dauer: 11 Wurf pro Kegler

### Plus,minus,mal,geteilt

Gekegelt wird jeweils in die Vollen.Jeder Kegler hat 5 Wurf.  
Die ersten beiden Würfe werden addiert (plus)  
der dritte Wurf wird subtrahiert (minus)  
der vierte Wurf wird multipliziert (mal)  
der fünfte Wurf wird dividiert (geteilt)  
Verlierer sind die letzten 3 mit dem wenigsten Holz.

### Poker-Kegeln

Es werden Teams mit jeweils 2 Keglern gebildet. Jedem Team werden zwei Reihen mit jeweils 5 Kästchen aufgemalt (2 "Blätter" mit 5 "Karten"). In den folgenden 10 Runden werfen abwechselnd die Kegler eines Teams 1 Wurf in die Vollen. Nach jedem Wurf entscheidet der Kegler, in welchem Kästchen seines Teams das Ergebnis eingetragen wird. Am Ende zählt nur das höchste Blatt eines Teams ! Die Reihenfolge lautet: Fünfling, Vierling, Straße, Drilling, Doppelzwilling, Zwilling (Pumpen/Pudel zählen nicht !) Bei Gleichheit zählt die höhere Ordnung (88833 > 77766). Das letzte Team zahlt.  
Dauer: 5 Wurf pro Kegler

## Rechenkünstler

Jeder spielt für sich alleine in die Vollen. Fünf Durchgänge.

1. Wurf hohe Vorgabe.
2. Wurf + die geworfenen Holz.
3. Wurf - geworfene Holz.
4. Wurf mal geworfene Holz.
5. Wurf geteilt durch geworfene Holz.

Natürlich muß man beim letzten Wurf etwas runden.( nach Absprache) Auch hier gibt es zwei Varianten. Wer das höchste Ergebnis erreicht hat gewonnen. Zweite Variante wer das niedrigste Ergebnis hat, hat gewonnen.

## Rechts-Links-Vorn-Hinten-Mitte

Es werden zwei Mannschaften durch Zusammenlosen ( z.B. mit Karten) gebildet, und paarweise auf die Tafel geschrieben. Die Kegelbahn wird auf Abräumen 2 Würfe eingestellt.

Dann werden 5 Durchgänge gekegelt. 1 Runde sollte der linke Kegel, 2. Runde der Rechte, 3. Runde der Vordere, 4 Runde der Hintere, 5 Runde der Mittlere Kegel dabei sein.

Es wird im Wechsel gespielt, erste Durchgang beginnt der erstgeschriebene, zweiter Durchgang zweitgeschriebene, dritter Durchgang wieder erstgeschriebene und so weiter bis alle 5 Durchgänge fertig sind. Das Ergebnis beider Würfe pro Durchgang wird unter den jeweiligen Namen geschrieben und am Ende zusammen gezählt.

Wertung: ist der abgebildete Kegel, z.B. 1. Durchgang der linke, dabei, werden die gefallenen Kegel mit sich selbst multipliziert, ansonsten nur die gefallenen Kegel. z.B. 6 gefallene Kegel im Bild 1 mit dem linken wären dann  $6 \times 6 = 36$  ohne nur 6, maximale Punktzahl pro Durchgang 162.

Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl.

## Rheinländer Partie

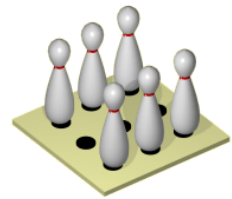
Jeder Spieler darf je zweimal auf sechs verschiedene Figuren werfen.

Bei Figur 1 werden die gefallenen Holz mit 1,  
bei Figur 2 mit 2,  
bei Figur 3 mit 3,  
bei Figur 4 mit 4,  
bei Figur 5 mit 5 und  
bei Figur 6 mit 10 multipliziert..  
Die Ergebnisse werden zusammengezählt.

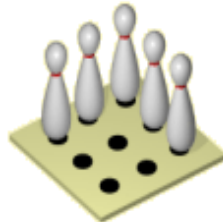
Figur 1: Volle ohne Vorderholz (2-9)



Figur 2: 1,3,4,6,7,9



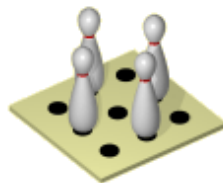
Figur 3: 4,6,7,8,9



Figur 4: 4,6,7,8



Figur 5: 2,3,7,8



Figur 6: 4,6 (Leuchttürme)



## Ringkampf

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Bei ungerader Keglernzahl muß ein Keglern aus der Mannschaft, die weniger Keglern hat, doppelt kegeln. Jeweils ein Keglern aus der ersten Mannschaft tritt gegen einen Keglern aus der zweiten Mannschaft an. Jeder Keglern hat fünf Wurf in die Vollen, immer im Wechsel mit dem Keglern der anderen Mannschaft.

Der erste Wurf vom Keglern der ersten Mannschaft wird mit dem ersten Wurf vom Keglern der zweiten Mannschaft verglichen, dann der zweite Wurf von mit dem zweiten Wurf u.s.w. Das jeweils höhere Ergebnis wird aufgeschrieben, das niedrigere Ergebnis wird gestrichen, bei gleichen Würfeln werden beide Ergebnisse gestrichen.

Die Mannschaft mit dem höchsten Endergebnis gewinnt.

Die Verlierermannschaft bezahlt pro Keglern einen vorher festgelegten Betrag.

Alternative: Die Verlierermannschaft bezahlt die Hälfte der Punktzahl der Gewinnermannschaft in Groschen und die Gewinnermannschaft die Hälfte der Punktzahl der Verlierermannschaft in Groschen. 24 Punkte bedeuten also 1,20 DM.

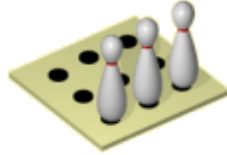
## Risikspiel

Jeder Kegler darf solange in die Vollen werfen bis das Vorderholz fällt oder keine Punkte erzielt werden (Pudel, Durchläufer etc.). Fällt das Vorderholz, so fängt er wieder bei Null an. Man kann jederzeit aufhören und die bis dahin geworfene Zahl gutschreiben zu lassen. Hat ein Kegler rund um das Vorderholz abgeräumt, darf er von vorne beginnen. Die Höchstzahl an Durchgängen wird vorher festgelegt.

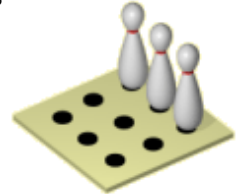
## Rund um die Welt

In 6 Durchgängen wirft jeder Kegler einmal in die Vollen. Die Ergebnisse werden zusammengezählt. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Figur 1: 1,3,6  
Die gefallenen Holz zählen einfach  
(maximal  $1 \times 3 = 3$  Punkte)



Figur 2: 6,8,9  
Die gefallenen Holz zählen doppelt (maximale  $2 \times 3 = 6$  Punkte)



Figur 2: 4,7,9  
Die gefallenen Holz zählen dreifach (maximal  $3 \times 3 = 9$  Punkte)



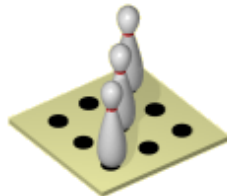
Figur 4: 1,2,4  
Die gefallenen Holz zählen vierfach (maximal  $4 \times 3 = 12$  Punkte)

Variante:  
Das Resultat der dritten Figur zweifach (max.  $2 \times 12 = 24$  Punkte)



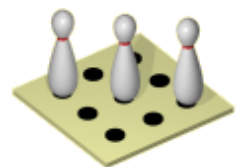
Variante:  
Das Resultat der zweiten Figur zweifach (max.  $2 \times 6 = 12$  Punkte)

Figur 5: 1,5,9 (Bärbel)  
Die gefallenen Holz zählen fünffach (maximal  $5 \times 3 = 15$  Punkte)



Figur 6: 4,5,6 (Hamburg)  
Die gefallenen Holz zählen sechsfach (maximal  $6 \times 3 = 18$  Punkte)

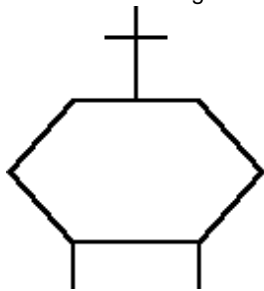
Variante:  
Das Resultat der fünften Figur zweifach (max.  $2 \times 48 = 96$ )



## Sargkegeln (Version 1)

Es wird ein Kreis gezeichnet und die Kegler in zufälliger Reihenfolge um diesen Kreis verteilt. Es wird in die Vollen geworfen, beginnend bei dem oberen Kegler (Manfred). Es wird im Uhrzeigersinn um die Holzzahl weitergezählt. Der Kegler auf dieser Position bekommt einen Strich, für seinen Sarg und wirft als nächster. Wer einen vollständigen Sarg hat, verliert und scheidet aus. Er wirft noch einmal um den nächsten Kegler zu bestimmen. Die Strafen werden nach der Reihenfolge des Ablebens verteilt, z.B. Erster von 5 Keglern 40 Pf., Zweiter 30 Pf. usw. Wirft z.B. Manfred 4 Holz, trifft es Elke, die einen Strich bekommt und als nächste wirft.

Die Form des Sargs kann variiert werden, z.B. mit Griffen oder einem Gestell.



Variante "Die Uhr": Wer 3 Striche bekommen hat, scheidet aus.

## Sargkegeln (Version 2)

Jeder Kegler macht pro Runde einen Wurf in die Vollen. Ziel ist es, mehr Holz zu werfen als Vorder- und Hintermann. Wer weniger geworfen hat bekommt einen Strich, der in Sargform aufgezeichnet wird.

Nach 8 Strichen ist der Sarg komplett, und der betreffende Spieler scheidet aus! Kegeln zwei Spieler gleich, so bekommt der letzte einen Strich. Scheidet ein Spieler aus, dann muß der Hintermann gegen den Wurf des Vordermanns kegeln.

Dauer: ca. 8 Wurf pro Kegler

## Schlaraffia Partie

Spiel auf acht Figuren mit unterschiedlicher Wertung  
Die Punkte werden zusammengezählt.

Folgende Bilder werden aufgestellt:

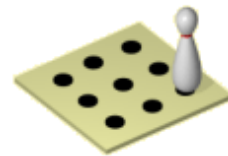
Alle 9: Jedes Holz zählt 1 Punkt, Jeder Spieler hat 3 Würfe.



1,4,6: Jeder Spieler hat 2 Würfe, jeweils auf die 3 Kegel.  
Vordereck allein 5 Punkte  
Eckkegelallein 3 Punkte  
Vordereck mit einem Eckkegel 9 Punkte  
Vordereck mit beiden Eckkegeln 15 Punkte



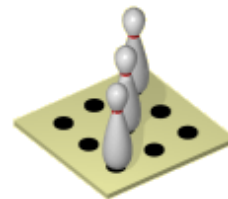
6 (rechter Bauer): Jeder Spieler hat 2 Würfe. Bauer : 5 Punkte



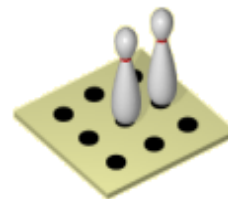
4 (linker Bauer): Jeder Spieler hat 2 Würfe. Bauer : 5 Punkte



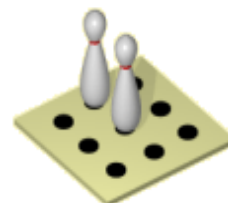
1,5,9 (Bärbel): Jeder Spieler hat 2 Würfe, jeweils auf die 3 Kegel.  
1 Kegel: 4 Punkte  
2 Kegel: 9 Punkte  
3 Kegel: 16 Punkte



5,8 (König, rechte hintere Dame): Jeder Spieler hat 1 Wurf  
Dame allein : 15 Punkte  
Nur König oder beide Kegel: 0 Punkte



5,7 (König, linke hintere Dame): Jeder Spieler hat 1 Wurf  
Dame allein : 15 Punkte  
Nur König oder beide Kegel: 0 Punkte



Alle 9: Jeder Spieler hat 3 Würfe zum Abräumen  
Alle Neune: 20 Punkte  
Naturkranz: 16 Punkte  
Falschkranz: 10 Punkte  
Jedes Holz: 1 Punkt



## Schubs Partie

Jeder Spieler darf je zweimal auf sechs verschiedene Figuren werfen. Die gefallenen Holz zählen nur, wenn das Bild abgeräumt wird.

Jedes Holz zählt einen Punkt. Wird mit einem Wurf abgeräumt., werden für die nicht genutzte Kugel 10 Punkte gutgeschrieben. Die letzte Figur (6) zählt nur, wenn das Vordereck/Vorderholz stehenbleibt.

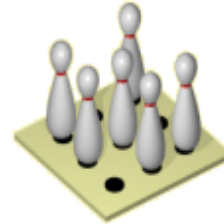
Die Punkte werden zusammengezählt.

Folgende Bilder werden aufgestellt:

2,3,4,5,6,7,8



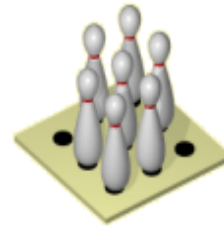
2,3,4,5,6,9



1,4,5,6,7,8



1,2,3,5,7,8,9



2,3,4,6,7,8,9



Alle 9



## Schnapszahl

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jeder Spieler macht reihum jeweils einen Wurf in die Vollen für sein Team. Ziel jeder Mannschaft ist es, 100 Holz zu erreichen. Erreicht das Ergebnis eines Teams eine Schnapszahl (11,22,33...), so beginnt sie wieder bei Null !

## Schuldner-Partie

Jeder Spieler hat bei der Kasse 6,00 DM Schulden. Jeder Spieler hat 5 Würfe in die Vollen, die er einzeln ausführt. Vom geschuldeten Betrag wird nach jedem Wurf die erreichte Holzzahl bewertet und abgezogen.

Bewertung: 1 bis 5 Holz = 0,30 DM, 6 Holz = 0,90 DM, 7 Holz = 1,30 DM, 8 Holz = 1,60 DM, 9 Holz = 2,00 DM und für Kranz = 2,50 DM. Guthaben kann nicht entstehen, da bei der Tilgung der Schuld der Spieler lediglich schuldenfrei ausscheidet. Verbleibende Restschuld nach dem 5. Wurf muss in die Kasse einbezahlt werden.

## Schwedenspiel

Jeder Spieler hat hintereinander drei Kugeln zu schieben. Nach jedem Wurf wird neu aufgesetzt und im zweiten Durchgang dürfen nur zwei Kugeln geschoben werden, im dritten dagegen nur noch eine Kugel. Gewonnen hat der Kegler, welcher das niedrigste Resultat hat.

## Schwulenpartie

Auf Bierdeckel werden Strafen geschrieben (z.B. 10 Pf., 1 Mark, 20 Pf. für jedes stehende Holz, 20 Pf. für jedes fallende Holz).

Ein Bierdeckel erhält die Bezeichnung "Joker". Die Bierdeckel werden gemischt und mit der Strafenseite nach unten ausgelegt.

Jeder Kegler macht 1 Wurf in die Vollen. Die Ergebnisse werden addiert. Kommt ein Kegler auf eine durch 25 teilbare Summe (25,50,75,100,125,150,175), zieht er einen Deckel und jeder der anderen Kegler zahlt die Strafe.

Kommt der Kegler über die durch 25 teilbare Summe, zieht er einen Deckel und zahlt die Strafe selber. Wird der Joker gezogen, muß ein weiterer Bierdeckel gezogen werden, die Strafe wird dann verdoppelt.

## Sechstagerennen

Es wird auf Abräumen gestellt. Jeweils 3 Spieler bilden eine Mannschaft und gehen zusammen auf die Bahn. Je Durchgang darf eine Mannschaft 4 Wurf machen, wobei jeder Kegler einer Mannschaft mindestens 1 Wurf machen muß. Die Reihenfolge ist beliebig, wer im Durchgang zweimal werfen darf und wann, entscheidet die Mannschaft selbst. Die erzielten Holz werden mit dem Durchgang multipliziert. Nach jeder Mannschaft wird neu aufgestellt. Es werden 6 Durchgänge gespielt, die letzte Mannschaft muß zahlen.

Dauer: 8 Wurf pro Kegler

Variante:

In sechs Durchgängen (Tage) wirft jeder zwei mal in die Vollen. Jedes Holz über 5 auf Asphalt (6 auf Schere, 7 auf Bohle) wird gezählt. Am zweiten Tag (2.Durchgang) werden die gewerteten Holz mit 2, am dritten Tag mit drei multipliziert. Nach der Halbzeit (zwischen drittem und viertem Durchgang) wird am fünften Tag wieder mit 2 und am sechsten Tag mit 3 multipliziert.

## Siebenerreihe

Es werden sechs Spalten mit den Zahlen 14,21,28,35,42 und 49 gebildet. Jeder Spieler hat in sechs Runden jeweils zwei Würfe in die Vollen. Die Ergebnisse werden multipliziert und in eine der Spalten geschrieben. In welche Spalte geschrieben wird, entscheidet jeder Spieler selbst. Die Differenz zur Zahl über der Spalte wird pro Punkt mit zehn Pfennig berechnet: z.B. 24 Punkte in der 21er Spalte: 30 Pfennig.

	14	21	28	35	42	49
Silvia						
Karl						
Elke						
August						

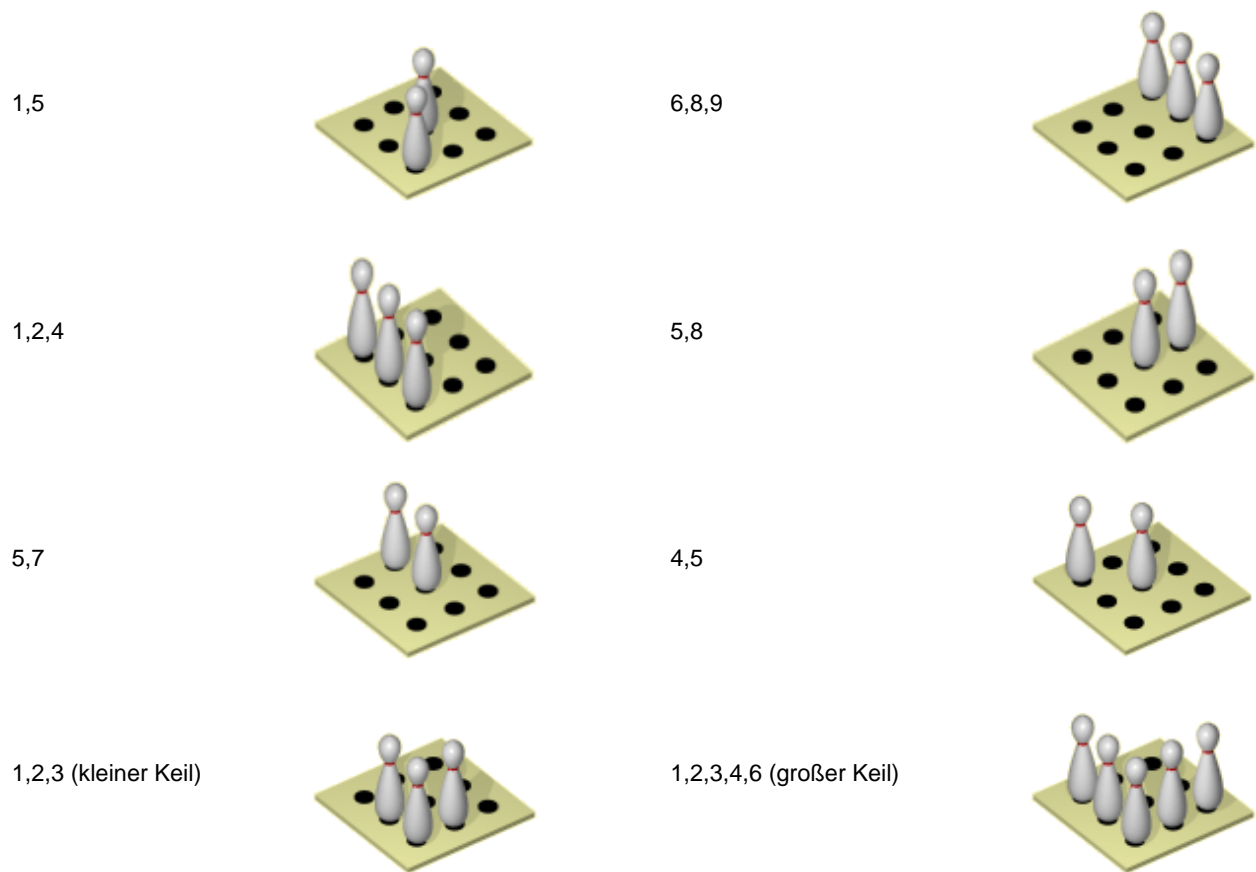
## Sparsamkeitspartie

Jeder Spieler hat insgesamt 15 Kugeln für acht verschiedene Figuren zur Verfügung. Er muß pro Figur mindestens einen Wurf machen. Für jeden nicht durchgeführten oder erfolglosen Wurf auf eine Figur werden 10 Punkte abgezogen. Jedes Holz zählt 2 Punkte. Der König (Kegel Nr 5) und Vordereck/Vorderholz (Nr. 1) zählen je 5 Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Variante:

Mit 15 Kugeln müssen alle Bilder abgeräumt werden. Bleibt eine Figur ganz oder teilweise stehen, werden 10 Punkte abgezogen. Werden mit weniger als 15 Kugeln alle Bilder abgeräumt, werden pro nicht genutztem Wurf 10 Punkte gutgeschrieben.

Folgende Bilder werden aufgestellt:



Variante:

Jeder Spieler hat 15 Würfe, die beliebig auf die 8 Figuren verteilt werden können

Die Figuren müssen abgeräumt werden

Für jede Figur, die ganz oder teilweise stehen bleibt, werden 10 Punkte abgezogen

Werden für alle Figuren weniger als 15 Würfe benötigt, werden für jeden nicht benötigten Wurf 10 Punkte gutgeschrieben.

## Steigerung

Gekegelt wird jeweils 1 Wurf in die Vollen. Das Ergebnis wird nur notiert, wenn der Wurf höher ist, als der des Vordermanns.

Gespielt werden 5 Runden. Die Reihenfolge sollte vor Spielbeginn ausgelost werden.

Dauer: 5 Wurf pro Kegler

## Tag und Nacht

Jeder hat 3 Runden mit je 3 Wurf in die Vollen. Erste Runde mit Licht, zweite ohne Licht und dritte mit Licht. Die höchste Punktzahl gewinnt. Alle anderen zahlen 50 pf. Sie werden ueberrascht sein wie gut man im Dunkeln kegeln kann.

Varianten:

1.dunkel, 2.hell, 3.dunkel.

## Tannenbaum

Es werden zwei Teams gebildet und für jedes Team ein Tannenbaum aufgemalt.

Nun macht jeder Kegler der Teams abwechselnd einen Wurf in die Vollen. Vorhandene Holzzahlen werden gestrichen. Das Spiel endet, wenn ein Team seinen Tannenbaum komplett streichen konnte, oder nach einer vorher festgelegten Rundenzahl.

Variation: Neunen und Kränze können als Joker auch andere Werte streichen.

Dauer:ca. 5 Wurf pro Kegler

Variante von Tobias Harmeling: Wenn ein Team eine Reihe gelöscht hat, so kann es punkten. Wenn z.B. keine Siebenen mehr da sind, und man wirft noch eine Sieben, so bekommt man sieben Punkte. Das geht solange, bis auch das gegnerische Team keine Siebenen mehr hat. Die Sieben wird dann praktisch wertlos. Das Spiel ist zuende, wenn ein Team alle Zahlen gelöscht hat. Sieger ist das Team mit den meisten Punkten, egal ob es als erster alle Zahlen gelöscht hat oder nicht.

Das Verliererteam zahlt!

Weitere Variante

Wenn ein Team eine Reihe gelöscht hat und diese Zahl wirft, wird sie bei der gegnerischen Mannschaft gestrichen.

```
      9
     3 3 3
    4 4 4 4
   5 5 5 5 5
  6 6 6 6 6 6
 7 7 7 7 7 7 7
 8 8 8 8 8 8
```

## Überraschungseier Kegeln (Version 1)

Jeder Spieler bekommt ein Überraschungsei. Ein Kegler beginnt sein Ü-Ei auszupacken, zu verzehren und den Inhalt zusammen zu basteln. Während er auspackt, ißt und bastelt, kegeln die anderen Mitspieler abwechselnd in die Vollen. Für jedes gefallene Holz zahlt der bastelnde Spieler 10 Pfennige, bis er das Ei auf hat und den Inhalt zusammengebastelt hat. Hat er eine Figur als Inhalt ( z. B. ein Hippie-Hoppo), so hat er Glück, und muß nur das Schoko-Ei essen. Dann ist der nächste Spieler mit seinem Ü-Ei an der Reihe.

## Überraschungseier Kegeln (Version 2)

An alle anwesenden Kegler wird ein Überraschungsei verteilt. Es wird bestimmt, welcher Kegler mit einem Überraschungsei beginnt - anschließend kommt jeder Kegler mit einem Ei an die Reihe. Der Kegler mit dem Ei legt dieses auf einen Löffel. Er beginnt das Spiel, indem er mit dem Ei auf dem Löffel einmal um die anwesenden Kegler (Tisch) läuft. Sobald er los gelaufen ist sprintet der vor ihm sitzende Kegler zur Bahn und macht einen Wurf in die Vollen. Danach ist der nächste Kegler mit einem Wurf in die Vollen dran und so geht es reihum. Der Kegler mit dem Ei setzt sich nach seiner Runde auf seinen Platz (verliert er das Ei beim Laufen muß er es aufsammeln und von seinem Platz neu starten). Er packt das Ei aus und muß die Schokolade komplett aufessen. Der Inhalt des Ei's muß komplett nach Beschreibung zusammengebaut werden. Die übrigen Kegler werfen abwechselnd so lange in die Vollen und addieren die geworfenen Kegel, bis der Kegler mit dem Ei die Schokolade komplett aufgegessen hat und die Überraschung zusammengebaut hat. Die übrigen kontrollieren, ob er dies geschafft hat. Die in dieser Zeit geworfenen Kegel werden aufgeschrieben. Jeder Kegel zählt z.B.: 0,10 DM.

## Ulmer Partie

Zwölf verschiedene Figuren sind möglich, die Ergebnisse werden zusammengezählt. Ungültige Würfe zählen "0".

Bei den Figuren 2-11 hat jeder Kegler pro Figur 2 Wurf, bei Figur 1 und 12 je einen.

Jedes Holz zählt einen Punkte, falls nicht ander angegeben.

1. Figur  
Alle Neune



2. Figur  
Kegel 3,5  
Nr. 3 allein: 12 Punkte  
Nr. 5 allein: 1 Punkt  
Beide Kegel: 0 Punkte



3. Figur  
Kegel 2,5  
Nr. 2 allein: 12 Punkte  
Nr. 5 allein: 1 Punkt  
Beide Kegel: 0 Punkte



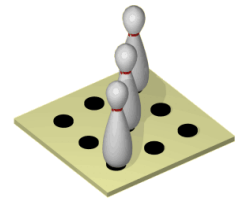
4. Figur  
Kegel 7,5  
Nr. 7 allein: 12 Punkte  
Nr. 5 allein: 1 Punkt  
Beide Kegel: 0 Punkte



5. Figur  
Kegel 8,5  
Nr. 8 allein: 12 Punkte  
Nr. 5 allein: 1 Punkt  
Beide Kegel: 0 Punkte



6. Figur  
Kegel 1,9,5  
Nr. 1: 3 Punkte  
Nr. 5: 6 Punkte  
Nr. 9: 12 Punkte



7. Figur  
Kegel 1,8,5  
Nr. 1 allein: 12 Punkte  
Nr. 8 allein: 6 Punkte  
Nr. 1 und 8: 16 Punkte  
Alle 3 Kegel: 5 Punkte



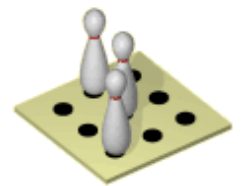
8. Figur  
Kegel 3,4,5  
Nr. 4: 6 Punkte  
Nr. 3: 3 Punkte  
Nr. 5: 3 Punkte



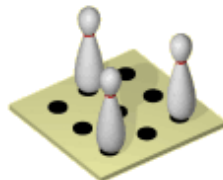
9. Figur  
Kegel 2,9,5  
Nr. 2: 3 Punkte  
Nr. 5: 6 Punkte  
Nr. 9: 12 Punkte



10. Figur  
Kegel 1,7,5  
Nr. 1 allein: 12 Punkte  
Nr. 7 allein: 6 Punkte  
Nr. 1 und 7: 16 Punkte  
Alle 3 Kegel: 5 Punkte



11. Figur  
Kegel 1,7,6  
Nr. 1 und 4: 6 Punkte  
Nr. 1 und 6: 6 Punkte  
Nr. 1 allein: 3 Punkte  
Alle 3 Kegel: 12 Punkte



12. Figur  
Alle Neune  
Fällt das Vorderdeck/Vorderholz mit, so zählt die Holzzahl doppelt.



### Verflixte Sechs

Zwei Mannschaften versuchen jeweils als Erste mindestens 101 Punkte durch Würfe in die Vollen zu erreichen. Wie lange ein Durchgang läuft, bestimmt die jeweilige Mannschaft selbst und kann durch rechtzeitiges Aufhören ihre erzielten Punkte retten. Sieger ist die Mannschaft, die mindestens 101 Punkte oder mehr hat. Die zweite Mannschaft hat Nachwurf und kann so evtl. die andere Mannschaft überholen.

#### Bewertung:

Würfe < 3 zählen nicht. Es erfolgt Mannschaftswechsel.

3 Holz zählen, lösen aber Mannschaftswechsel aus.

6 Holz löschen alle in diesem Durchgang erzielten Punkte und lösen Mannschaftswechsel aus

### Vierlinge

Das Spiel kann von Einzelspielern oder Mannschaften gespielt werden.

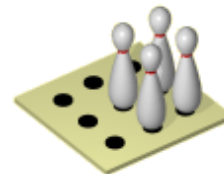
Jeder Spieler oder jede Mannschaft darf je zweimal auf vier verschiedene Figuren werfen. Wird mit einem Wurf abgeräumt, darf wieder aufgestellt werden. Die Punkte werden zusammengezählt. Jeder geworfene Kegel zählt drei Punkte.

Folgende Bilder werden aufgestellt:

5,7,8,9



3,5,6,8



1,2,3,5



2,4,5,7



## Vordereckspiel

Bei jedem Durchgang hat der Spieler einen Wurf in die Vollen. Das Holz zählt nur jeweils einen Punkt, wenn das Vordereck/Vorderholz stehenbleibt. Sonst ist der Wurf ungültig, ebenso wie bei Pudel/Sandhase/Fisch, die mit „0“ gewertet werden. Entsprechend der Durchgänge zählen die Treffer einfach, zweifach, dreifach etc., (nur wenn das Vordereck stehenbleibt). Das bedeutet im ersten Durchgang z.B. 6 Holz = 6 Punkte, im 2. Durchgang :4 Holz x 2 = 8 Punkte, im 3. = 3 Holz x 3 = 9 Punkte.

## Weihnachtskegeln (Variante des Einsackens)

Jeder Spieler übernimmt den Job einer Elfe und muß dem Weihnachtsmann beim Einpacken helfen. Dazu bekommt jede Elfe einen Sack, in dem sie die fertigen Geschenke (Kegelpunkte) einsacken muß.

Eine Elfe beginnt die Geschenke einzuwickeln (kegeln). Kegelt sie dabei eine 3, 6 oder Pumpe, so hat sie einen Fehler gemacht (die gerade bearbeiteten Geschenke darf sie nicht einsacken) und muß zum Lebkuchen (ver-)putzen zurück auf die Bank. Die nächste Elfe kann ihr Glück versuchen.

Besonders eifrige Elfen können viele Geschenke fehlerfrei einwickeln, aber der Weihnachtsmann ist kein so übler Arbeitgeber und gestattet es den Elfen eine Pause einzulegen.

Entscheidet sich die Elfe für eine Pause (dazu muß sie aber mindestens drei Geschenke fehlerfrei eingewickelt haben), so kann sie die bereits bearbeiteten Geschenke in ihren Sack stecken und die nächste Elfe ist an der Reihe.

Schafft es eine Elfe, den Sack vollzumachen (150 Geschenke), so ist dieser Arbeitstag für sie beendet und sie bekommt als Lohn so viele Münzen, wie noch Elfen am arbeiten sind.

Die anderen Elfen müssen weiterarbeiten, bis auch sie ihren Sack gefüllt haben. Erst dann beginnt der nächste Arbeitstag, an dem wieder alle Elfen einen neuen Sack bekommen, den sie füllen müssen.

Am Ende des dritten Arbeitstages zählt jede Elfe ihren Lohn (Münzen). Die Elfe mit den meisten Münzen wird zur Sieger-Elfe erklärt und darf eine zusätzliche Belohnung in Empfang nehmen.

Sollten mehrere Elfen die gleiche Anzahl an Münzen besitzen, so entscheidet ein Stechen (die Regeln werden von den übrigen Elfen vor dem Stechen festgelegt).

## Wetterfrosch

Jeder Kegler hat in 3 Runden je 3 Wurf in die Vollen . Er soll dabei eine Leiter erkegeln. Eine vollständige Leiter besteht aus 9 Sprossen. Ein zählbares Leiterstück entsteht schon ab 3 aufeinanderfolgenden Holz.

Beispiele: 2-3-4 oder 5-6-7 Holz

Derjenige, der mit 9 Würfeln die längste Leiter und die höchste Punktzahl erzielt hat, ist der Sieger.

## Zielschießen

Jeder Kegler hat zwei Durchgänge mit jeweils 3 Würfeln in die Vollen. Vor den Durchgängen wird die Reihenfolge ausgelost.

Bärbel oder Hamburg, Vorder- oder Hintereck zählen je 10 Punkte

Ein reiner Fisch (0-Wurf ohne Bande, d.h. die Kugel berührt nicht die Bahnbegrenzung und läuft an den äußeren Kegeln vorbei) oder Durchläufer (Die Kugel läuft zwischen den Kegeln durch oder an ihnen vorbei, ohne in die Rinne zu fallen) 12 Punkte

Kranz zählt 14 Punkte

Sonst zählt jedes Holz 1 Punkt.

Das Spiel kann sowohl als Einzel, als auch als Mannschaftsspiel durchgeführt werden.

Bei Punktgleichheit entscheiden die gelungenen 0-Würfe.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	Summe
Silvia	X	X			XX				X			X		29
Karl	XX			X		X	X					X		27
Elke	XX		X				X				X		X	32
August			X	X				XX	X	X				37