

Kegelspiele

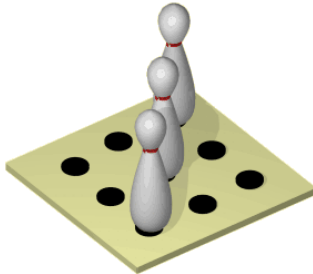
zusammengestellt von Alle9.de



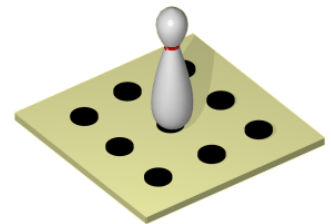
Numerierung der Kegel:

Bilder

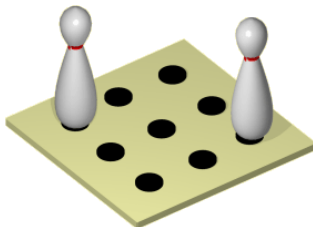
Bärbel



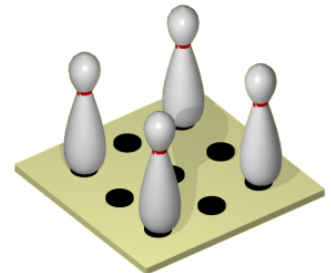
Kranz



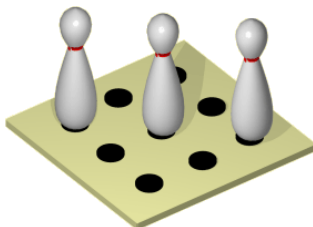
Leuchttürme



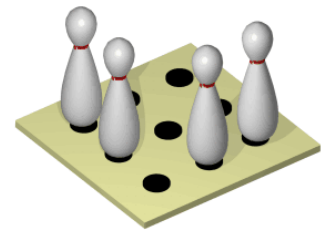
Lübeck



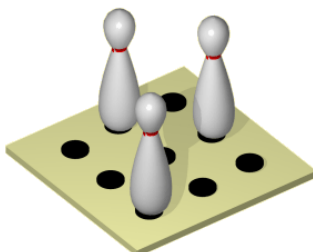
Hamburg



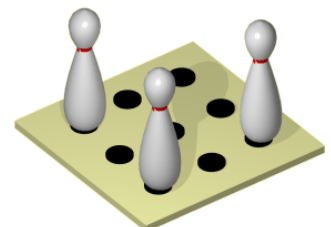
Kackstuhl



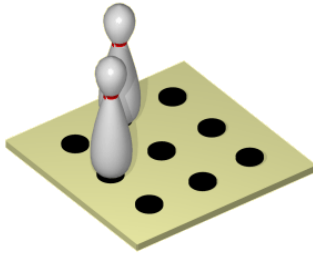
Kleiner Schuster, Kitz



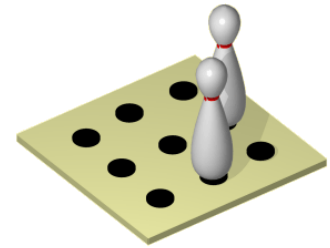
Großer Schuster, Bock



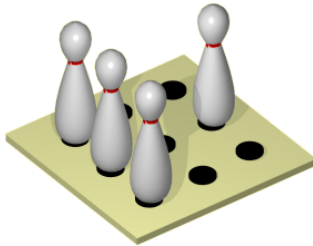
Linke Gasse, Hannes



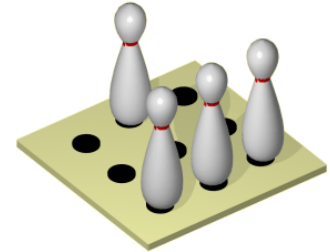
Rechte Gasse, Hannes



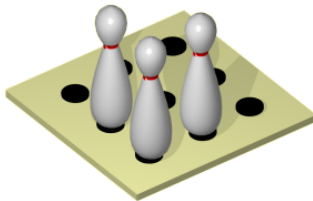
Linker Anker



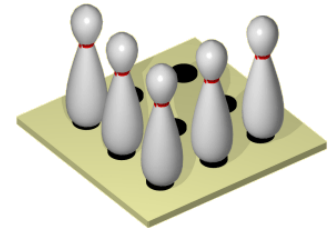
Rechter Anker



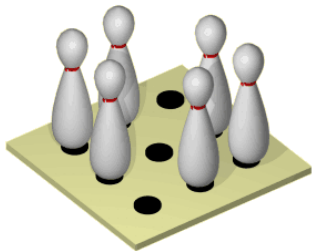
Kleiner Keil



Großer Keil



Stina



Spiele

1000

Es wird in 2 Runden in die Vollen geworfen. Jeder Kegler hat je Runde 3 Wurf. 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 Resultate 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.

1000er

Es werden Pärchen gebildet. Das Ziel ist, 1000 Holz zu erreichen. Jedes Paar hat pro Durchgang 2 Wurf in die Vollen. Fällt der König mit, wird die Holzzahl mit 10 multipliziert, ohne König mit 5, eine 9 wird mit 150 und ein Kranz mit 200 belohnt. Pudel werden als 0 gezählt. Als Verschärfung kann ein Pudel zwischen 500 und 600 mit einer Runde bestraft werden.

1000er (Version 2)

Jeder Kegler hat 4 Wurf in die Vollen, am besten 4 Durchgänge zu je 1 Wurf. Die Punktzahlen der Durchgänge werden miteinander multipliziert, ein Fehlwurf zählt als "1". Ziel ist es, eine Punktzahl möglichst nah an 1000 zu erzielen, alles was drüber oder drunter ist wandert in Form von Pfennigen (das Spiel stammt noch aus der DM-Zeit, in Euro bzw. Cent gerechnet kann es *sehr* teuer werden ...) in die Kasse.

Beispiel:

Karl wirft 7, 5, 3, 8; $7 \cdot 5 \cdot 3 \cdot 8 = 840 \gg 1,60 \text{ DM}$ oder 80 Ct

Egon wirft 5, 8, 7, 5; $5 \cdot 8 \cdot 7 \cdot 5 = 1400 \gg 4,00 \text{ DM}$ oder 2 €

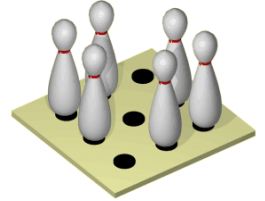
Wenn ein Kegler es schafft, exakt 1000 Punkte zu erzielen (das geht nur mit 3 Fünfen und einer Acht!), zahlen alle Anderen die doppelte Strafe!

12'er Fredenbaum

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



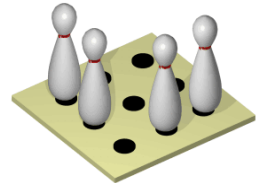
7. Bild
Hucken
2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)
Geworfene Holz * 7
Bei diesem Bild werden, wenn beim 1. Wurf Kegel von der rechten Hücke mitfallen, diese mitgezählt und wieder aufgestellt (Überholz).



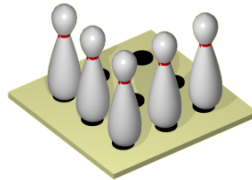
2. Bild
Ohne Vorderholz
1 Wurf
Geworfene Holz * 2



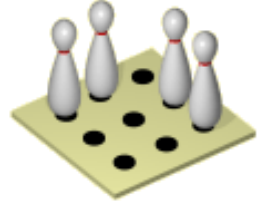
8. Bild
Vorderdamen und Bauern
2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)
Geworfene Holz * 8
Überholzregel wie bei Bild 7



3. Bild
Vorderkranz, Grosser Keil
1 Wurf
Geworfene Holz * 3



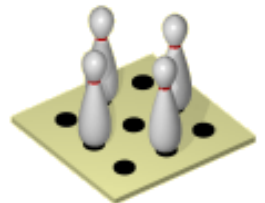
9. Bild
Hinterdamen und Bauern
2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)
Geworfene Holz * 9
Überholzregel wie bei Bild 7



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



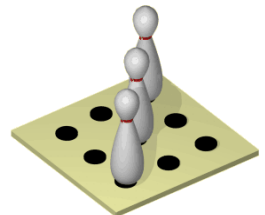
10. Bild
Damen
2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)
Geworfene Holz * 10
Überholzregel wie bei Bild 7



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



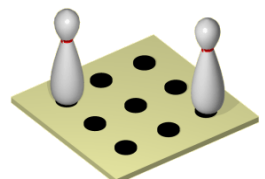
11. Bild
Drei-geradeaus, Bärbel
1 Wurf
Geworfene Holz * 11



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



2. Bild
Kranz
1 Wurf
Geworfene Holz * 2



3. Bild
Ohne Vorderholz
1 Wurf
Geworfene Holz * 3



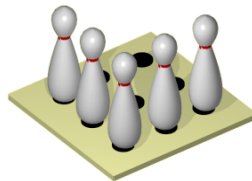
4. Bild
Schräge Sechs rechts
1 Wurf
Geworfene Holz * 4



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



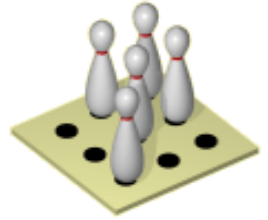
6. Bild
Vorderkranz, Grosser Keil
1 Wurf
Geworfene Holz * 6



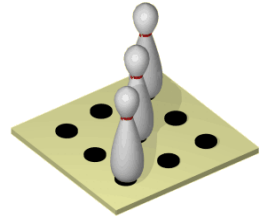
7. Bild
Vorderanker
1 Wurf
Geworfene Holz * 7



8. Bild
Hinteranker
1 Wurf
Geworfene Holz * 8



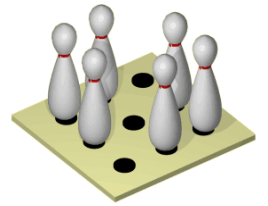
9. Bild
Drei-geradeaus, Bärbel
1 Wurf
Geworfene Holz * 9



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



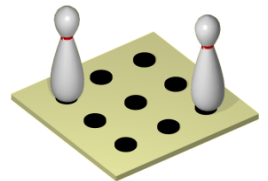
11. Bild
Hucken
2 Wurf (1. Wurf nach links, 2. Wurf nach rechts)
Geworfene Holz * 11
Bei diesem Bild werden, wenn beim 1. Wurf Kegel von der rechten Hucke mitfallen, diese mitgezählt und wieder aufgestellt (Überholz).



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



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



15 ab

Es werden 10 Durchgänge in die Vollen gespielt, jeder Spieler hat ein Grundsoll von 15 Punkten. Schiebt ein Spieler eine 4, bleibt sein Konto unverändert, bei mehr als 4 wird die Differenz abgezogen, bei weniger hinzugezählt. Der Kranz wird mit 8 Punkten gewertet.

16er

Je 1 Wurf

- in die Vollen,
- stumpfe Acht (ohne Vorderholz),
- Vorderkranz (Vorderholz, Vorderdamen und Bauern),
- Stina (Vorderholz, König und Hinterholz).

Es zählen gefallene Holz. Wer 16 oder mehr erzielt, hat gewonnen.

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. 5 Cent, 18 P. 10 Cent, 22 P. 15 Cent, 24 P. 20 Cent.

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 = 30 Cent).

20 auf Vorderkranz

Es wird das Bild Vorderkranz 1 Wurf eingestellt.

Jeder Spieler wirft auf das Bild Vorderkranz, die Punkte werden zusammen gezählt bis 20 oder mehr Punkte erreicht sind.

Die ersten 4 Wurf kosten nichts (es könnten 20 erreicht werden), jeder weitere Wurf 10 Cent

200

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

Fällt das Vorderholz, wird die Anzahl der gefallenen Holz quadriert und von 200 oder den verbliebenen 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 die Hälfte des Restbetrags in Cent.

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 Würfe 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 Würfe) 25 Punkte.

alle 9 mit einem Wurf 30 Punkte,

Kranz mit einem Wurf 35

und wenn nur noch Kegel 1 (Vorderholz) steht (zwei Würfe) 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.

222

Jeder Kegler hat zu Beginn des Spieles 222 Punkte.

Wie bei dem Spiel "Niedrige Hausnummer" muß jeder Spieler mit 3 Würfeln in die Vollen eine dreistellige Zahl erkegeln.

Die Wurfresultate dürfen frei gesetzt werden. Die Differenz zu 222 wird aufgerundet (Groschen) und wandert als Strafe in die Kegelkasse.

Holz muß fallen.

250

Jedem Kegler werden 250 (Punkte) 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 Punkte 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 die Hälfte des Restbetrags in Cent. 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.

301, Version 2

Die anwesenden Spieler/innen werden in 2 Mannschaften aufgeteilt, vorzugsweise Tischseite gegen Tischseite. Geworfen wird immer abwechselnd auf "Abräumbild mit Kranzwertung" 2 Würfe. Ziel des Spiels ist es 301 oder mehr Punkte zu erreichen, jede Mannschaft hat natürlich gleichviel Würfe (Nachwurf). Getroffene Kegel-Wertung: 1 - 6 = 1 - 6 Punkte. 7 = 14 Pkt, 8 = 24 Pkt, 9 = 36 Pkt, Kranz = 50 Pkt, Kranz-Hand = 60 Pkt, nur Vorderholz stehen lassen = 80 Punkte. Die Mannschaft die verloren hat zahlt ?€ in die Kegelkasse.

1,75 Euro (früher : 3,50 DM)

Bei jedem Kegler werden 1,75 Euro notiert. Dann werfen die Spieler immer in die Vollen. Je geworfenen Kegel werden 5 Cent abgezogen. Wird jedoch eine 5 geworfen, bekommt der Spieler 25 Cent 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

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

36er Partie

Aufgestellt werden Vorder- und Hinterholz, der König, die beiden Bauern und die hinteren Damen! jeder Spieler hat 3 Wurf auf Abräumen. Vorder und Hinterholz zählen jeweils 10 Punkte, die Damen 2 und die Bauern 6 Punkte. also maximal 36. Um Punkte aufgeschrieben zu bekommen, muss das Vorderholz fallen und der König muss stehen bleiben. Gespielt werden 2 Durchgänge und die Punkte werden addiert.

44

Ziel ist es für jeden Mitspieler, 44 Punkte zu erreichen.

Pro Runde hat jeder Mitspieler je 2 (oder 3) Wurf in die Vollen. Allerdings zählen nur gerade Ergebnisse, d.h. ungerade Zahlen werden nicht summiert.

D.h. bei zwei Würfeln: $3 + 4 = 4$ Punkte und nicht etwa 7.

Sobald der erste bis 44 (oder darüber hinaus) geworfen hat, wird die entsprechende Runde noch zu Ende gespielt.

Für jeweils 5 angefangene Punkte Differenz zur 44 werden dann 10 Cent berechnet.

4711

Jeder Kegler hat 4 Wurf in die Vollen. Hierbei muß er nach Möglichkeit eine 4, eine 7 und zwei 1 kegeln. Wirft er z.B. eine 5 würde er sie am besten auf die 4 setzen, eine 6 auf die 7 und eine 2 oder 3 auf eine 1. Pro Punkt Differenz zu der 4711 zahlt der Kegler 5 Cent. Bei einer Pumpe wird eine 9 bei einer 1 eingetragen; oder falls diese schon besetzt sind, eine 0 bei der 7 bzw. eine 9 bei der 4. Also Pumpen werden immer auf die höchste Differenz gesetzt.

5er raus!

Wer eine 5 Kegelt hat verloren und muß ein Getränk bestellen (höchstens 3 Euro). 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 gekegelt. 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 gekegelt 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: Punkteanzahl : 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.

Veschärfte 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 Punktezahl 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.

5 Euro Spiel

Jeder Spieler bekommt 5 € angeschrieben. Es wird ein Zeitlimit (z.B. 1/2 Std.) festgelegt.

Es wird der Reihe nach gekegelt. Jeder Spieler hat einen Wurf.

Wird eine 5 oder Kalle gekegelt, werden 0,50 € auf die 5 € gerechnet. Alles andere wird abgezogen.

Ist die Zeit vorbei, muss das was noch an der Tafel steht, bezahlt werden.

6-Groschen-Spiel

siehe Lotterie (Version 3)

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 0,50 Euro und scheidet aus dem Spiel aus. Das Spiel endet, wenn ein Kegler 0 Punkte erreicht hat. Die verbleibenden Punkte werden mit 0,05Euro berechnet.

Dauer: unterschiedlich, min. 3 Wurf je Kegler

999

Große Hausnummer mit Ansage:

Insgesamt kegelt jeder Spieler in 3 Runden 1mal. Ein Kegel zählt ein Punkt.

Voher sagt der Spieler vo er das Ergebnis plaziert haben will. Wenn der Spieler z.b. vorne sagt und 5 Kegel fallen, dann kommt die 5 nach vorn.

999 ist am besten.

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.

Abschreibung

Als Ausgangsposition erhält jeder Spieler 100 Punkte gut geschrieben. Es wird immer auf das volle Bild geworfen.

Die Reihenfolge sollte vorher ausgelost werden, da der "Feind" im Nacken sitzt. Denn die Holz, die ein Spieler wirft, werden dem Vordermann abgezogen. Wirft ein Spieler jedoch eine "6", dann wird ihm diese Holzzahl selbst abgezogen. Wer bei Null Punkten oder weniger angekommen ist, der scheidet aus und bezahlt den vorher

festgesetzten Betrag. Die letzten drei, im Spiel verbleibenden Werfer zahlen nichts. Es besteht bei jedem Wurf. Holzpflicht.

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).



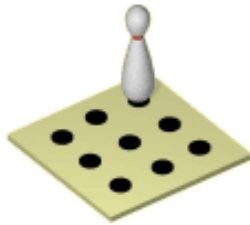
Wertung: je Bauer 10 Punkte
je Dame 5 Punkte
Bärbel 10 Punkte (drei geradeaus)

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!

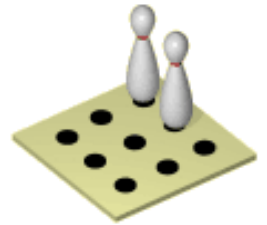
Aufgehende Sonne

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

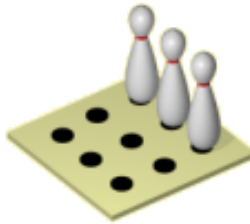
9-fach, max. 9 Punkte
Kegel: 9



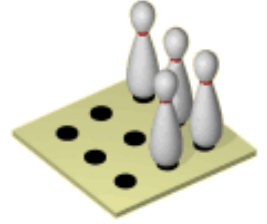
8-fach, max. $8 \times 2 = 16$ Punkte
Kegel: 8,9



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



Bahn putzen

Jeder Kegler hat in 4 Runden je 5 Wurf auf Abräumen.

Ziel ist es, mit möglichst wenigen Wurf abzuräumen. Sobald abgeräumt ist, ist der Kegler mit der Runde fertig und darf sich für jede der nicht benötigten Kugeln je einen Punkt aufschreiben. Wird also mit dem zweiten Wurf abgeräumt, erhält man 3 Punkte.

Am Ende zahlt die schwächere Hälfte

Balla Balla

siehe Berg und Tal

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.

Barikade- Mannschaftspartie

Ziel jeder Mannschaft ist es, 100 Punkte oder mehr zu erreichen, gekegelt wird in die Vollen. Jeder Wurf wird zur aktuellen Position aufaddiert. Der Wurf 6 ist ein Joker. Es existiert eine (symbolische) Barikade, die erstmalig mit 6 zu holen ist. Steht jetzt Mannschaft A z.B. auf der Position 11 und B hat die Barikade geholt, so wird diese der Mannschaft A in den Weg gestellt, sinnvollerweise auf die Position 12 oder 13, und Mannschaft A somit am Weiterkommen gehindert. Mannschaft A muß diese Barikade wegräumen, entweder durch direktes Draufspringen (bei Position 12 also eine 1) oder durch den Joker. Alle übrigen Würfe sind für Mannschaft A ungültig. Ist die Barikade von A geknackt, wird diese der Mannschaft B in den Weg gestellt (Es existiert nur EINE Barikade).

Bauern Bauern

Es geht in fünf Durchgängen zu je zwei Würfeln auf die Bauern eines vollen Bildes. Die Holz zählen nur, wenn einer der beiden Bauern gefallen ist. Die zusätzlich erkegelten Holz werden gutgeschrieben, ohne die Bauern als Holzzahl. Am Ende von den fünf Durchgängen hat derjenige Spieler gewonnen, der die meisten "zusätzlichen" Holz erkegeln konnte.

Bauer, Dame, König

In drei Runden hat jeder Kegler jeweils einen Wurf in die Vollen.

In der ersten Runde geht es um die Bauern, in der zweiten um die Damen und in der dritten um den König.

In den jeweiligen Runden wird jeder stehen gebliebene Kegel mit der Anzahl der stehen gebliebenen Bauern (Runde 1), Damen (Runde 2) oder den König (zählt 8) multipliziert und als Strafpunkte notiert. Es gibt keine Holzpflcht.

Beispiel: Es bleiben 5 Kegel stehen.

Erste Runde: Wenn beide Bauern gefallen sind, werden 0 Punkte aufgeschrieben.

Wenn noch ein Bauer stehen geblieben ist, werden 5 Punkte aufgeschrieben, wenn noch beide Bauern stehen, dann sind es 10 Punkte.

Zweite Runde: Wie erste Runde, nur ggf. auch 15 bzw. 20 Punkte (wenn 3 oder 4 Damen stehen geblieben sind).

In der dritten Runde werden 0 Punkte aufgeschrieben, wenn der König gefallen ist, sonst 40 Punkte (5 mal 8).

Abrechnung: Am Ende werden die Punkte aus den jeweiligen Runden addiert und pro Punkt ein vorher festgelegter Betrag gezahlt (1, 5,10,15,20 oder 25 Cent je Punkt, ggf. aufrunden).

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 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 0,25 Cent.

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 Prämibel

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



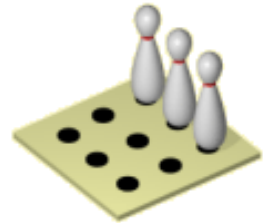
2. Figur

Kegel 6,8,9

Nr. 6 allein: 3 Punkte

Nr. 8 allein: 6 Punkte

Nr. 9 allein: 12 Punkte



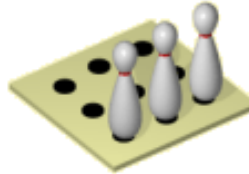
3. Figur

Kegel 1,3,6

Nr. 1 allein: 3 Punkte

Nr. 3 allein: 6 Punkte

Nr. 6 allein: 12 Punkte



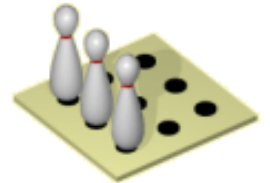
4. Figur

Kegel 1,2,4

Nr. 1 allein: 3 Punkte

Nr. 2 allein: 6 Punkte

Nr. 4 allein: 12 Punkte



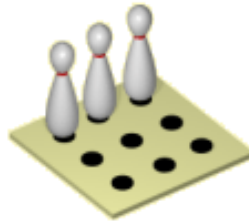
5. Figur

Kegel 4,7,9

Nr. 4 allein: 3 Punkte

Nr. 7 allein: 6 Punkte

Nr. 9 allein: 12 Punkte



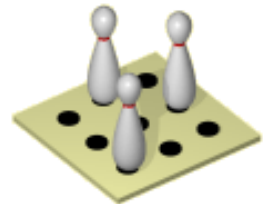
6. Figur

Kegel 1,7,8 (kleiner Schuster)

Nr. 1 allein: 3 Punkte

Nr. 7 allein: 6 Punkte

Nr. 8 allein: 12 Punkte



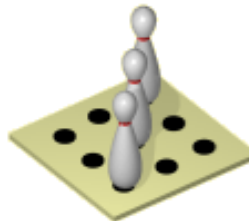
7. Figur

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



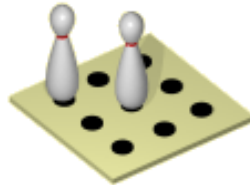
9. Figur
Kegel 1,5
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte
Beide Kegel: 0 Punkte
Nr. 1 allein: 12 Punkte



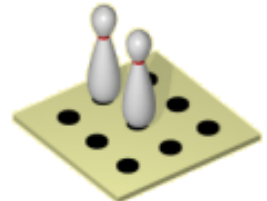
10. Figur
Kegel 2,5
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte
Beide Kegel: 0 Punkte
Nr. 2 allein: 12 Punkte



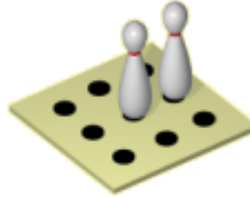
11. Figur
Kegel 4,5
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte
Erst Nr. 4, dann Nr. 5: 0 Punkte
Nr. 4 allein: 12 Punkte



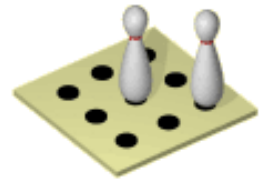
12. Figur
Kegel 7,5
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte
Beide Kegel: minus 6 Punkte
Nr. 7 allein: 12 Punkte



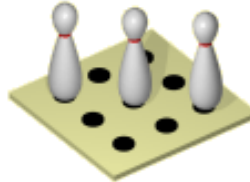
13. Figur
Kegel 8,5
Nr. 5 allein: minus 6 Punkte
Beide Kegel: minus 6 Punkte
Nr. 8 allein: 12 Punkte



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



Bayrisch Kartenkegeln

Für dieses Spiel benötigt man Spielkarten. Diese werden gemischt und als Stapel auf dem Tisch abgelegt.

Es spielen zwei beliebig große Teams, die jeweils mit 101 oder auch mehr Punkte beginnen.

Nacheinander kommen je ein Spieler der einen und der anderen Mannschaft an die Reihe und kegeln 1x in die Vollen. Vor dem Wurf nimmt der Spieler eine Karte vom Stapel. Abhängig von der Farbe der Karte gelten unterschiedliche Regeln für den nächsten Wurf:

Gras: Die gefallenen Kegel werden verdoppelt und von Punktekonto abgezogen.

Herz: Die gefallenen Kegel werden bei Gegner addiert

Eichel: Es zählen die noch stehenden Kegel und werden vom Konto abgezogen. Bande gilt als null.

Schelln: Es wird mit der falschen Hand geworfen und die Punkte vom eigenen Konto abgezogen.

Die 0 Punkte sind genau zu erreichen.

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.

Berg und Tal (Variante 2)

Es werden 4 Durchgänge in die Vollen gekegelt. Pro Durchgang hat jeder Kegler bzw. jede Mannschaft bis zu 3 Würfe für BERG und 1 Wurf für TAL. Für TAL zählen alle gefallenen Holz. Die gefallenen Holz für BERG zählen nur, wenn ein vorher festgelegtes Ziel erreicht wird, z.B. >6 , <4 oder $=5$.

Big Brother

Gekegelt wird nach der Reihe, immer einmal in die Vollen. Nach jedem Wurf entscheidet der Kegler, wem er die geworfene Punktzahl "gutschreibt" (wen er nominiert).

Einzige Ausnahme ist die 5. Kegelt ein Kegler eine 5, so wird diese Zahl ihm selbst gutgeschrieben.

Hat jeder Kegler einmal geworfen, ist der "Tag der Entscheidung": Die Kegler mit den beiden höchsten Zahlen müssen ein Vergleichskegeln (1 Wurf in die Vollen) durchführen.

Das Spiel wiederholt sich solange bis nur ein Sieger übrig bleibt. Alle anderen zahlen ein verlorenes Spiel.

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 Würfe 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 muß er vor dem Verlassen der Bahn "Bingo" rufen. Den anderen Spielern wird für jede nicht gekegelte Zahl in ihrer Tabelle 0,05 Euro aufgeschrieben.

Kommt kein Bingo zustande, werden die übriggebliebenen Zahlen mit je 0,05 Euro bewertet.

Beispiel:

Silvia

4	9	2
1	7	6
3	8	5

Karl

5	8	2
4	7	3
1	6	2

Bingo (Variante 2)

An die Tafel wird der gemeinschaftliche Spielschein in Form einer Tabelle mit 3 X 3 Feldern gezeichnet. Die Zahlen von 1 bis 9 werden zufällig (blind) eingesetzt. Die Spieler werfen abwechseln mit jeweils 5 Wurf in die Vollen. Die geworfenen Zahlen werden pro Person notiert. Ziel ist auch bei diesem Bingo, eine Zahlenreihe der Tabelle (waagrecht, senkrecht oder diagonal) zu erkegeln. Hat ein Kegler eine Zahlenreihe erkegelt, hat er BINGO und zahlt nichts. Hat ein Kegler keine Zahlenreihe erkegelt, werden die nicht geworfenen Zahlen addiert und mit einer zuvor ausgemachten Geldhöhe multipliziert.

Berechnungsgrundlage:

Die Summe der Zahlen 1 - 9 ergibt 45

Geldhöhe z.B.= 0,10 Cent (sollte vorher abgesprochen werden)

Beispiel:

Es wurden eine 5,6,6,2 und eine 5 geworfen und gehen davon aus, daß mit diesen Würfeln kein Bingo erreicht wurde, dann errechnet sich die zu zahlende Summe wie folgt:

$$45 - 5 - 6 - 6 - 2 = 32 * 0,10 \text{ Cent} = 3,20$$

Blindes Huhn

siehe Lattenzaun (Version 3)

Bloß keine Schnapszahl

Man kegelt in 2 Mannschaften bis 100 und darf in der Summe keine Schnapszahl, 11, 22, 33,... erreichen.

Eine Mannschaft fängt wieder bei Null an, wenn sie eine Schnapszahl erreicht.

Bobfahren

Es werden Mannschaften aus 3 (Dreierbob) oder 4 (Viererbob) Keglern gebildet. Die Mannschaften müssen gleich groß sein. Auf der linken Seite des Anlaufs werden Stühle hintereinander aufgestellt, drei für Dreierbobs, vier für Viererbobs.

Gekegelt wird im Sitzen, jedes Mannschaftsmitglied hat pro Runde einen Wurf.in die Vollen.

Die ersten beiden (oder drei) Würfe einer Mannschaft werden addiert und der letzte Wurf wird subtrahiert. Die Rundenanzahl entspricht der Bobgröße. Nach jeder Runde werden die Plätze im Bob getauscht, damit jedes Mitglied einer Mannschaft auf jedem Stuhl einmal sitzt.

Die Mannschaft mit der höchsten Summe gewinnt.

Böse Sieben

Gekegelt wird in die Vollen.

Es wird immer aufsummiert. Ziel ist > 69 Pkt zu erreichen.

Bei Summen die durch Sieben teilbar sind oder Sieben enthalten werden jeweils 8 Pkt abgezogen. Pudel zählt 0

Beispiel:

Wurf Summe

4 4

8 12

5 17 -8 = 9

5 14 -8 = 6

fatal:

32

3 35 -8 = 27 -8 = 19 !

Brett abräumen

Jedem Spieler stehen 8 Kugeln zur Verfügung. Ziel ist es, mit möglichst wenig Kugeln abzuräumen. Die Wertung: Wer mit einer Kugel sämtliche Kegel abräumt, erhält 40 Punkte, mit 2 Kugeln 35 Punkte. Für jede weitere Kugel verringert sich die Punktzahl um 5. Wer demzufolge 8 Kugeln zum Abräumen benötigt, kann nur 5 Punkte erhalten.

Nach z.B. 3 Runden verliert die schwächere Hälfte z.B. 30 Cent.

Brösel Flodders

Männer gegen Frauen

Zwei Gruppen, Männer, Frauen. Eine Gruppe wirft immer in die Vollen bis die 51 erreicht ist. Wirft einer die 5, ist man wieder auf 0 und die nächste Gruppe ist dran. Man kann auch die Punkte auf der Tafel aufschreiben und die andere Gruppe wieder kegeln lassen.

Bürgermeister

Die Kegler ermitteln zunächst durch jeweils einen Wurf in die Vollen zwei Kandidaten. Die beiden Kegler mit der höchsten Holzzahl wählen sich nun abwechselnd ein Wahlhelfer Team. Anschließend wird auf Abräumen gestellt. Nun macht jeder Kegler eines Teams einen Wurf. Aufgestellt wird erst beim nächsten Team. Das Ergebnis wird mit der Rundenzahl multipliziert notiert. Gespielt wird über 6 Runden.

Bundesliga

Im Laufe eines Kegeljahres (jeder Kegelabend = ein Spieltag, also vorher Spielpaarungen für 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 Würfe werden addiert, das Ergebnis festgehalten und wie beim Fußball mit 0, 1 oder 2 Punkten bewertet. Der Schreiber hat für eine aktuelle Tabelle an jedem Spieltag zu sorgen.

Am Ende des Kegeljahres wird der Kegel-Meister gekürt.

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" übereinstimmt wird ein Rad angemahlt. Der "Bus" der als erstes 6 Räder 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 Vieren, fünf Fünfen, vier Sechsen, 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 fünf getroffen hat dann wird eine fünf aufgedeckt. Der Sieger ist wer zuerst alle wieder aufgedeckt hat oder dann auch wieder zugedeckt hat.

Contra

Jeder Spieler hat ein Grundkapital von 20 Punkten. Der erste Spieler legt vor, erreicht der folgende Spieler eine höhere Holzzahl, so wird die Differenz dem Vorlegenden abgezogen, ist sie niedriger, so wird sie dem jeweiligen Spieler abgezogen. Der Schub des zweiten Spielers ist gleichzeitig die Vorlage für den dritten, etc. Sagt ein Spieler vor seinem Schub "Contra" an, so wird die Differenz doppelt gerechnet. Haben 2 Spieler nacheinander dieselbe Holzzahl erreicht und der darauffolgende eine höhere, so wird die Differenz beiden Vorlegern abgezogen. Hat ein Spieler keine Punkte mehr, scheidet er aus. Der Kranz wird mit 8 Punkten gewertet.

Contra und Re

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Jeder Kegler einer Mannschaft kegelt gegen einen Kegler der anderen Mannschaft. Nach einer Hin- und Rückrunde wechseln die Gegner. Als Ziel kann eine Punktzahl genommen werden oder soviel Durchgänge, das jeder Kegler gegen einen Kegler der anderen Mannschaft gekegelt hat. Der erste Kegler kegelt in die Vollen eine Zahl vor, danach kegelt der Gegner. Die bessere Zahl wird der Siegermannschaft gutgeschrieben. Meint der Gegner, er könnte die Zahl übertreffen, sagt er deutlich CONTRA. Die Siegerzahl wird verdoppelt und der jeweiligen Mannschaft gutgeschrieben. Meint der Vorkegler, der Gegner könne ihn nicht übertreffen, so sagt er RE. Jetzt wird die jeweilige Siegerzahl verdreifacht. Bei einem Gleichstand werden die Rollen als Vorkegler und Nachkegler getauscht. Nach der Hinrunde kegeln die Kegler der anderen Mannschaft als Rückrunde vor.

Das Pfälzerspiel

Jeder Mitspieler wirft zunächst einen Wurf in die Vollen. Die Zahl wird bei jedem aufgeschrieben. Zahlen, die nicht gekegelt wurden, werden separat aufgeschrieben. Nun werden 10 Durchgänge 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 erhält 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>> 5</i>	<i>< 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 Figurenspiel

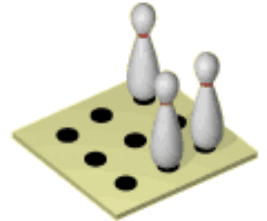
Zwölf verschiedene Figuren sind möglich, die Ergebnisse werden zusammengezählt.

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

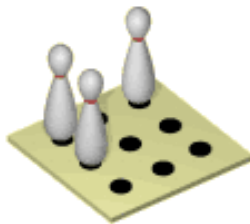
Figur 1.
Kegel 1 bis 6
Jedes Holz : 2Punkte
König alleine: 5 Punkte



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



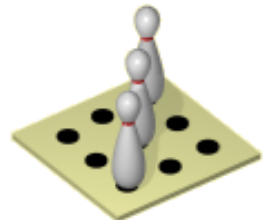
Figur 4.
1,3,6
Nr. 1 allein: 3 Punkte
Nr. 3 allein: 6 Punkte
Nr. 6 allein: 12 Punkte



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.

Die Nummern

Es werden die Nummern zwischen 1 und 9 blind gezogen.

Die Nummern werden hintereinander in drei Reihen von links nach rechts geschrieben. Jeder Spieler wirft 5 Bälle in die Vollen. Ziel: möglichst 2 Reihen (Horizontal, Vertikal, Diagonal) zu werfen.

0 Reihen x Betrag, 1 Reihe x Betrag, 2 Reihen gewinnt.

Beispiel

Gezogen:

. 5-9-2

3-1-8

7-4-6

Geworfen 5,9,2,1,6 sind 2 Reihen:

. 5-9-2

3-1-8

7-4-6

Die Uhr

Zuerst werden die Spieler auf der Tafel im Kreis aufgeschrieben, so das es wie eine "Uhr" aussieht. Jeder Spieler bekommt einen Kredit von 30 Holz gut geschrieben. Danach wird ausgelost, wer beginnt z.B. durch Karten ziehen oder ausknobeln. Der beginnende Spieler wirft 1x in die Vollen. Trifft er z.B. eine 5, so wird auf der Tafel fünf Namen weiter gerechnet und dieser Spieler der getroffen wurde bekommt diese 5 abgezogen und hat somit nur noch 25 Holz Kredit. Dieser Spieler wiederum wirft auch 1x in die Vollen usw. usw. Das geht solange bis einer nach dem anderen rausfliegt. Steht aber ein Spieler auf "4" und wird mit einer "6" getroffen, so ist dieser ausgeschieden und der nächste Spieler bekommt die restlichen "2" Holz abgezogen (Überholz-Regel) und ist somit am Zug. Wird aber der Spieler genau mit einer "4" getroffen, ist er auch ausgeschieden aber er darf zum Trost noch einmal auf die Vollen werfen. Gekegelt wird, bis zum Schluß nur noch ein Spieler übrig bleibt und somit gewonnen hat. Aber Vorsicht: Wenn nicht mehr viele Spieler auf der Tafel stehen, kann man sich auch selber treffen.

PS : Der Automat steht immer auf "Volle"

Siehe auch die [Sargspiele](#)

Dortmunder Bild

Dieses Spiel besteht aus 10 Bildern, wobei auf jedes Bild 2 Wurf gekegelt werden. Die geworfenen Hölzer werden mit jedem Bild multipliziert (d.h. 1.Bild x 1, 2.Bild x2, 3.Bild x 3 usw)

Bild 1 : Alle Neune (Kranz mit zwei Wurf 12, Kranz Hand 15)

Bild 2 : Stumpfe 8 (Vorderholz fehlt)

Bild 3 : Stina (mittleren Drei)

Bild 4 : Vorderkranz (die Bauern, die Vorderdamen, das Vorderholz)

Bild 5 : Hinterkranz (die Bauern, die Hinterdamen, das Hinterholz, und das Vorderholz. Sollte das Vorderholz getroffen werden, zählt kein Holz. Wird der Hinterkranz komplett im ersten Wurf abgeräumt wird erneut aufgestellt.)

Bild 6 : schräge Sechs links (Vorderholz, linke Vorderdame, linker Bauer, rechter Bauer, rechte Hinterdame, Hinterholz)

Bild 7 : schräge Sechs rechts (Vorderholz, rechte Vorderdame, rechter Bauer, linker Bauer, linke

Hinterdame, Hinterholz)

Bild 8 : Die Hucken (beide Bauern alle 4 Damen)

Bild 9 : Die mittleren 5 (alle 4 Damen und der König)

Bild 10: Die Bauern (beide Bauern)

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

Ein-Euro-Spiel

Jeder Spieler wird mit einem € an der Tafel belastet.
Diesen € versucht man dann bis auf 0 abzubauen.
Die auf das Vollbild geworfenen Holz werden wie folgt bewertet:

5 Holz = 0,00 €
6 Holz = - 0,10 €
7 Holz = - 0,20 €
8 Holz = - 0,30 €
9 Holz = - 0,40 €
Kranz = - 0,50 €
0 Holz = + 0,50 €
1 Holz = + 0,40 €
2 Holz = + 0,30 €
3 Holz = + 0,20 €
4 Holz = + 0,10 €

Sieger ist der Spieler, der die 0 erreicht.
Die Verlierer zahlen die nach Beendigung des Durchgangs an der Tafel verbliebenen Restbeträge.

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.

Elefantentreiben

Dies ist ein Mannschaftsspiel.
Es wird in die Vollen gekegelt, immer 1 Wurf abwechselnd.

Mannschaft 1 hat 100 Punkte und beginnt.
Mannschaft 2 hat 200 Punkte.

Alle geworfenen Holz werden bei Mannschaft 1 subtrahiert und bei Mannschaft 2 doppelt subtrahiert.

Erreicht Mannschaft 1 das Ziel sprich 0, hat sie gewonnen, wird sie aber von Mannschaft 2 eingeholt, hat diese gewonnen.

Beispiele:
1. Spieler Mannschaft 1 wirft 7 Holz: $100 - 7 = 93$
1. Spieler Mannschaft 2 wirft 8 Holz: $200 - 2 \cdot 8 = 184$

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 unterlegen 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:

<u>Durchgang</u>	<u>Punkte</u>	<u>1. Mannschaft</u>	<u>2. Mannschaft</u>	<u>Punktstand</u>
------------------	---------------	----------------------	----------------------	-------------------

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

Erna

Das Zählwerk wird auf Null gestellt und wer als Erster auf oder über 100 kommt (Holz ist Pflicht) heißt den ganzen Abend Erna (kein Vor-, Nach oder Spitzname) ansonsten 0,20 Cent in die Kasse.

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.

Spieler	1 EUR in Kasse	2 EUR in Kasse	3 EUR aus Pott	5 EUR aus Pott	Runde
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.

Fahrschule

Zunächst besorgt man sich Fahrschulbögen bei einer Fahrschule mit einem Lösungstreifen.

Bei einem anderen Spiel muß dann jeder Mitspieler einen Fahrschulbogen ausfüllen. Hierbei können i. d. R. viele Bälle gebracht werden.

Der Präsident kontrolliert dann die Bögen mit dem Lösungstreifen.

Das Spiel besteht dann darin, die Fehlerpunkte abzu kegeln. Wer es dann mit 3 Wurf in die Vollen schafft, die Fehlerpunkte auf null zu bringen, der hat die Prüfung so gerade noch geschafft.

Faktor

Es wird eine Tabelle gezeichnet, die pro Mitspieler fünf Spalten enthält. Die Spalten werden wie folgt überschrieben: 10, 20, 30, 40, 49

Jede dieser Überschriften muß jeder Kegler in einer der fünf zu spielenden Runden möglichst genau treffen. Pro Runde hat jeder Kegler zwei Wurf in die Vollen. Die Differenz des Produktes zu einer der Überschriften der noch freien Spalten wird in die entsprechende Spalte als Differenzpunktzahl eingetragen.
Achtung: ist einer der beiden Würfe eine 0 (Pudel oder echte 0), so ist das Produkt auch 0. Es gibt keine Holzpflcht, also keinen neuen Wurf!

Beispiel: Hugo wirft fünf Runden:

Runde	1	2	3	4	5
1. Wurf	5	2	6	0	7
2. Wurf	6	4	7	8	5
Ergebnis	5 * 6 = 30	2 * 4 = 8	6 * 7 = 42	0 * 8 = 0	7 * 5 = 35
In Spalte	Zwischenstand	Zwischenstand	Zwischenstand	Zwischenstand	Zwischenstand
10		2	2	2	2

20				20	20
30	0	0	0	0	0
40			2	2	2
49					14

Hugo hat nun also $2 + 20 + 0 + 2 + 14 = 38$ Differenzpunkte.

Variante 1: Bezahlt wird pro Punkt ein Groschen (Hugo verliert also 3,80 Euro)

Variante 2: Bezahlt wird pro Punkt ein Cent, hierbei wird die Summe auf den nächsten Groschen aufgerundet (Hugo verliert also 40 Cent).

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

Fuchsjagd, 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 alle Einzelkegler eine Strafe aufgeschrieben, z.B. 5 Cent.

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 gezimert. 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 weitermitzuspielen.

Gassenhauer

In drei Runden hat jeder Kegler jeweils einen Wurf.

Es gilt, möglichst keinen Kegel zu treffen!!!

In der ersten Runde wird die linke Gasse (linke Vorderdame und linke Hinterdame) nicht mit aufgestellt, es stehen also nur 7 Kegel auf der Bahn.

In der zweiten Runde wird die rechte Gasse (rechte Vorderdame und rechte Hinterdame) nicht mit aufgestellt, es stehen also nur 7 Kegel auf der Bahn.

In der dritten Runde wird die Stina nicht mit aufgestellt (Vorderholz, König und Hinterholz).

Es stehen also nur 6 Kegel auf der Bahn.

Für jeden getroffenen Kegel wird ein Strafstrich gemacht.

Gerade / Ungerade

Spiel auf die Vollen. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander, die eine darf ihre gerade geworfenen Kegel zusammen zählen die andern die ungeraden. Bei 50 ist Ende, Anschließend wird umgekehrt gekegelt.

Gesangbuch-Kegeln

Der Spielleiter braucht ein katholisches Gesangbuch "Gotteslob" (es geht auch mit dem evangelischen Gesangbuch?). Jeder Spieler kegelt für sich und hat drei Würfe. Mit dem Ergebnis des ersten Wurfes kegelt er die 1-er-Stelle einer dreistelligen Zahl, mit dem zweiten Wurf die 10-er-Stelle, mit dem Dritten Wurf die 100-er-Stelle (so ähnlich wie bei Hausnummern-Kegeln). Das Ergebnis ist eine dreistellige Lied- oder Gebetnummer aus dem Gesangbuch. Jetzt kommt der Clou: gewonnen hat derjenige, der das Lied mit den meisten Strophen oder das Gebet mit den meisten Versen gekegelt hat. Dabei sind immer die kleinen Zahlen innerhalb der Hauptnummer entscheidend. z.B. hat die Nummer 744 im katholischen "Gotteslob" 17 Verse, die Nummer 402 nur 1 Strophe (obwohl über 2 Seiten verteilt). Achtung: die Nummern 312 bis 349 gibts im katholischen "Gotteslob" nicht, Resultat also 0. Ein Pudel zählt 0; eine 9 kann als Joker für eine andere Ziffer gesetzt werden.

Extra-Regel (z.B. für Chöre): Wer das Lied ohne nachzuschauen bestimmen kann, erhält 2 Extra-Punkte, wer es richtig anstimmen kann, weitere 2 Punkte.

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



Goldene 30

Ein Mannschaftsspiel auf Abräumen. Jeder Spieler einer Mannschaft hat zwei Wurf je Durchgang. Nach jedem Abräumen werden die Kegel vollständig wieder aufgestellt. Haben alle Spieler einer Mannschaft ihre jeweils zwei Würfe absolviert, werden die einzelnen Ergebnisse addiert und die Summe wird aufgeschrieben. Nun ist die andere Mannschaft an der Reihe. Zum Ende werden die Ergebnisse verglichen. Die Mannschaft mit der höheren Punktzahl bekommt die Differenz der beiden Ergebnisse gutgeschrieben. Welche Mannschaft zuerst 30 Punkte hat, ist die Gewinnermannschaft.

Gruppenzwang

Es werden 2 Kegler bestimmt! Diese treten gegen einander an. Der bessere (Team 1) muss nun einen Kegler zu seinem Team hinzufügen. Alle aktiven Kegler müssen an der Bahn stehen! Der neue Kegler (Team 1) muss nun gegen das andere Team (Team 2) mit dem noch nur einen Kegler antreten. Wenn jetzt z.B. Team 2 im Duell gewinnt, muss Team 2 einen neuen Kegler zu sich hinzufügen, welcher dann auch gegen das letzte Mitglied von Team 1 antritt!

Ab bzw. bei mindestens 2 Mitgliedern in jedem Team gilt die Regel, dass bei einer geworfenen Anzahl von 2 Holz eines Mitliedes, man ein Teammitglied des anderen Teams stehlen darf. Das Team, welches die zwei Holz geworfen hat, hat das Duell automatisch gewonnen! Das gestohlene Teammitglied ist nun mit kegeln an der Reihe! Irgendwann stehen nun alle Kegler jedes Teams an der Bahn! CHAOS... und alle sind durstig und kommen nicht an ihre Getränke!

Das letzte Mitglied eines jeden Teams hat nun die Aufgabe, die Mitglieder des anderen Teams abzuschließen! Dies macht der Kegler, indem er eine ungerade Zahl an Holz wirft! Er bestimmt auch das abgeschossene Teammitglied. Am Besten man nimmt nicht denjenigen, der schon am Anfang des Spiels aufs WC wollte. Ein abgeschossenes Mitglied eines Teams muss sich wieder an den Tisch setzen! Das Team mit den wenigsten Mitgliedern fängt an!

Wenn ein ganzes Team am Tisch sitzt, hat dieses verloren!

Jetzt zu den Preisen:

Jeder Pudel eines Teams wird als Strich zu dem Team aufgeschrieben! Diese werden später jedem Teammitglied * 5 Cent berechnet! Außerdem muss das Team, welches verliert 50 Cent pro Mitglied bezahlen. Das Gewinnerteam zahlt außerdem alle abgeschossenen Mitglieder mal 5 Cent!

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.

Hamburger

Jeder wirft für sich. Es werden 5 Runden gespielt, je 1 Wurf.

1. Runde: 3 Kegel linksvorne(1,2,4) mit 1 multipliziert.
2. Runde: 3 Kegel rechtsvorne (1,3,6) mit 2 multipliziert.
3. Runde: 3 Kegel linkshinten (4,7,9) mit 3 multipliziert.
4. Runde: 3 Kegel rechtshinten (6,8,9) mit 4 multipliziert.
5. Runde: 3 Kegel mitte (1,5,9) mit 5 multipliziert.

Höchste erreichbare 45 Punkten. Die Hälfte der Spieler verliert.

Ähnliches Spiel: Rund um die Welt

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.

Hasenspiel

Zuerst wirft jeder genau eine Kugel in die Vollen, die Zahl der gefallenen Kegel wird notiert (Holzpflicht). Nun werden Mannschaften gebildet: alle Kegler mit gleicher Punktzahl spielen zusammen. Die Namen werden jeweils als Gruppe aufgeschrieben, darüber kommt die entsprechende Zahl.

4	5	7
Hugo	Dings	Hinz
Erna	Bums	Kunz

Nun wird in Sitzreihenfolge gekegelt. Fällt eine Zahl, die zu einer beliebigen der Gruppen gehört, wird ein Körperteil des Hasen der entsprechenden Gruppe gemalt. Im obigen Beispiel wird z.B. Hugo versuchen, eine 4 zu werfen und so seinen Hasen zu bauen. Wirft er jedoch eine 5 oder eine 7, so muß er ein Teil am Hasen der jeweiligen Gruppe malen.

Zu einem ordentlichen Hasen gehören: Rumpf, Kopf, 2 Arme, 2 Beine, 2 Ohren, ein Schwänzchen. Es geht nur um die erkennbare Darstellung des Körperteiles, der künstlerische Eindruck ist ansonsten nebensächlich.

Das Spiel endet, sobald der erste Hase vollständig ist und die laufende Runde beendet wurde.

Für jedes fehlende Körperteil zahlt jedes Mitglied einer Mannschaft 10 Cent.

Häusle bauen

Spiel für Einzelspieler.

Es wird auf Abräumen gestellt.

Die Spieler werfen reihum jeweils einen Wurf.

Trifft ein Spieler passiert nichts.

Trifft ein Spieler nichts so bekommt er ein Teil zu seinem Haus dazu.

Nach 7 Teilen ist das Haus eines Spielers fertig und sobald es das 8. Teil bekommen würde schlägt der Blitz in das Haus ein und der Spieler scheidet aus.

Gewinner ist wer als letztes übrig bleibt.

Zusätzlich wird während dem Spiel notiert:

Ein Spieler, der auf die Vollen kegeln darf bekommt ein Minus (-) vermerkt.

Ein Spieler, der den letzten Kegel anräumt bekommt ein Plus (+) vermerkt.

Wer 3 Minus gesammelt hat bekommt ein Teil zu seinem Haus dazu.

Wer 3 Plus gesammelt hat darf ein Teil seines Hauses weggeben.

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)

Es werden insgesamt drei Runden gespielt. Jeder Spieler macht der Reihe nach 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.

Große Hausnummer mit Ansage siehe 999.

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 werden, z.B. bestes Pärchen 0, zweites Pärchen 25 Cent 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 Würfeln nicht schafft, scheidet aus. Strafen werden nach Runde des Ausscheidens (z.B. Qualifikation 2,50 Euro, Ausscheiden in der ersten Runde = 2,- Euro, zweite Runde = 1,50 Euro, Dritte Runde = 1,25 Euro, Vierte Runde= 1,- Euro, Fünfte Runde= 0,75 Euro, Sechste Runde= 0,50 Euro, Siebte Runde= 0,25 Euro) oder nach Reihenfolge des Ausscheidens (bei 6 Teilnehmern: als erster ausgeschieden 0,25 Euro, zweiter 0,20 Euro 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

Hoch-Tief-Summe

Mit max. 4 Wurf in die Vollen werden folgende 3 Spiele gespielt:

1. Hohe Hausnummer
2. Niedrige Hausnummer
3. 3 Wurf in die Vollen (addiert)

Jeder Kegler hat max. 4 Wurf hintereinander.

Die geworfene Kegelanzahl werden für "Hohe Hausnummer" gesetzt.

Für die "Niedrige Hausnummer" wird die 3-stellige Zahl gedreht.

Beispiel: 782 Hohe Hausnummer

287 Niedrige Hausnummer

17 Summe

Ein vermeintlich schlechter oder ein Gossenwurf darf unberücksichtigt bleiben.

Es muss eine Wertung mit 3 Zahlen vorliegen, sonst sind alle 3 Spiele verloren.

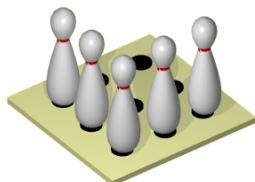
In die Vollen! (Vordereckspiel als Mannschaftsvariante)

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 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 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 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

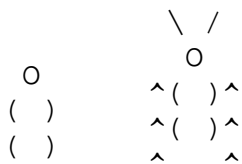
Es werden Pärchen ausgelost. Je Paar werden pro Spieler ein Wurf in die Vollen gemacht, die beiden Würfe werden addiert und, nach dem ein Spieler vorgelegt hat, muß der zweite Spieler wählen, welches Ziel erreicht werden soll.
Mit zwei Würfe müssen erzielt werden: Einmal 11, einmal 10, einmal 9, einmal 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.

Käfer

Jeder Spieler wirft einmal in die Vollen. Es werden nach der ersten Runde Gruppen entsprechend der getroffenen Holz zusammengestellt. z.B. alle Kegler die eine fünf geworfen haben befinden sich in der Fünfer-Gruppe.

Für jede Gruppe wird nun ein Käfer ohne Beine und Fühler auf die Tafel gemalt, und mit der Gruppennummer versehen. Gekegelt wird in der normalen Sitzordnung, wobei jede Gruppe durch Treffen der eigenen Gruppen-Zahl ihren Käfer mit sechs Beinen, und zwei Fühlern vervollständigen muss. Mit den ersten sechs Treffern werden die Beine erzeugt, und anschließend die beiden Fühler. Einen Treffer für eine andere Gruppe wird natürlich dem entsprechendem Käfer vergütet.

Das Spiel ist zu Ende, und die Sieger stehen fest, sobald der erste Käfer komplett ist. Die übrigen Spieler zahlen ein Strafgeld von einem Euro-Groschen für jedes fehlende Bein, und zwei Groschen für jeden Fühler ihres Käfers.



Käfer (Version 2)

Es werden zunächst neun Käfer aufgezeichnet (Bauch, 2 Fühler, 6 Beine) und von 1-9 durchnummeriert. In der ersten Runde kegelt jeder Spieler einmal in die Vollen und schreibt sich zu dem Käfer der mit seiner Holzzahl beschriftet ist (auch mehrere Spieler bei einem Käfer möglich!). Dann wird weiter reihum einmal in die Vollen gekegelt und bei jedem Wurf ein Teil des entsprechenden Käfers weggewischt. Zunächst die Beine, dann die Fühler zuletzt der Körper. Ist ein Käfer ganz weg, werden bei den anderen die übriggebliebenen Körperteile als Punkte gezählt (Beine = 0,10 €, Fühler = 0,25 €, Körper = 0,50 €). Stehen nun z.B. 4 Kegler bei einem Käfer und sind hier noch der Körper und beide Fühler über, zahlt jeder Spieler $0,50 + 0,25 + 0,25 \text{ Euro} \times 4 = 4,00 \text{ Euro}$!

Käptn's Spiel

Es werden 2 Mannschaften ausgelost (Spielkarten), bei ungerader Anzahl der Kegler bekommt die kleinere Mannschaft einen "Blinden".

Jeder Kegler einer Mannschaft hat 2 Wurf (auch der Blinde).

Es werden 3 Durchgänge auf Abräumen mit Kranzwertung gespielt.

1. Durchgang: Es wird in der Reihenfolge der Auslosung gekegelt, wobei die 2 Würfe des Blinden auch durch Spielkarten ausgelost werden.

2. Durchgang: Die eigene Mannschaft entscheidet über die Reihenfolge der Kegler.

3. Durchgang: Die gegnerische Mannschaft entscheidet über die Reihenfolge der Kegler.

Gewertet wird: einfaches Abräumen 9 Punkte, Kranz Abräumen 12 Punkte, Naturkranz abräumen 15 Punkte.

Gewinner ist natürlich die Mannschaft die am Ende mehr Punkte hat.

Kästchenspiel

Es werden soviele 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)

Kartenzwilling

Von zwei identischen Kartenspielen á 32 Blatt wird eines gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt (also bei 8 Spielern jeder 4 Karten, bei 9 Spielern jeder 3 Karten, Rest 5).

Die restlichen Karten werden offen hingelegt. Das zweite Spiel wird als verdeckter Stapel vorne abgelegt. Der erste Kegler beginnt und kegelt einmal in die Vollen. Die von ihm erkegelte Zahl wird von dem verdeckten Stapel abgezählt. Derjenige, der diese Karte hat, erhält die erkegelte Zahl als Striche angeschrieben und kegelt als Nächster. Karten aus dem Stapel, deren Zwilling offen auf dem Tisch liegt, erhöhen das eigene Punktekonto. Jeder Strich kostet - nach Absprache - 5 oder 10 Cent.

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.

Kegelbowling

Wie beim Bowling wird in 10 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus maximal drei Würfeln. Es wird abgeräumt und gefallenen Hölzer zählen jeweils einen Punkt.

Räumt ein Spieler mit dem ersten oder zweiten Wurf alle 9 Holz ab, so erhält er dafür statt der neun Punkte satte 18 Punkte ! Gelingt ihm das Abräumen erst im dritten Wurf, erhält er die neun Punkte für die abgekegelten Holz und darf die Holzzahl des ersten Wurfs des nächsten Durchgangs nachträglich als Bonus seinem Ergebnis hinzufügen. Werden nicht alle neun Holz in drei Würfeln abgeräumt, wird die normale Punktzahl notiert. Im zehnten Durchgang darf ein vierter Wurf gemacht werden, wenn mit dem dritten Wurf abgeräumt wurde. Am Ende werden die Punkte addiert und so der Sieger ermittelt.

Kegel-Check

Jeder Spieler hat 25 Wurf, mit denen er zunächst versucht 3mal hintereinander abzuräumen. Danach darf er mit den restlichen Kugeln jeweils in die Vollen.

Alle Kegel zählen 1 Punkt. Also hat man nach dem 3maligen Abräumen schon 27 Punkte auf seinem Konto.

Wohl dem, der über 100 Punkte schafft.

Kegelpcup

Eine Saison des Kegelpcup wird über mehrere Monate hinweg gespielt. Es ist vom Spielaufbau her angelegt wie alte Fußball-Bundesliga.

Zuerst muß ein Spielplan erstellt werden und zwar so, daß jeder Spieler der Kegelrunde einmal ein Hin.- und Rückspiel gegen jeden der anderen Spieler antreten muß.

An jedem Spieltag hat jeder Spieler ein Match auszutragen. Dabei hat jeder Spieler 5 Wurf in die Vollen. Die einzelnen Holzzahlen (=Tore) werden zu einem Ergebnis nach folgender Tabelle addiert.

1 - 6 Holz = Jedes Holz zählt ein Tor (z.B. 5Holz=5Tor)

7 Holz = FREISTOSS Der Spieler darf einen zusätzlichen Wurf absolvieren.

Er muß mind. 7 Holz kegel.

Schafft er das, wird die 7 od. 8 od. 9 die im 2. Wurf gekegelt wurde zum ersten Wurf addiert. Schafft er es nicht zählen nur die ersten sieben Holz.

8 Holz = ELFMETER Es gibt wieder einen zusätzl. Wurf. Ziel ist es

1Holz=5Tore

2Holz=8Tore

3Holz=9Tore

zu erzielen. In diesen Fällen wird wieder Wurf 1 u 2 addiert.

Ansonsten zählen wieder nur die 8 Holz vom 1. Wurf.

9 Holz = Golden Goal Wieder gibt es einen zusätzl. Wurf. Egal welche Holzzahl erzielt wird, sie wird mit dem 1. Wurf addiert.

Der Gewinner eines Match erhält 2 Punkte , der Verlierer 0 Punkte und bei einem Unentschieden erhält jeder 1 Punkt. Die Punkte werden in eine Tabelle übertragen und Gewinner ist der, der am Ende der Saison die meisten Punkte hat.

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 1Lütche Lage - Meyerallee 1Runde aussetzen, z.B. Im Wasserwerk 1Mineralwasser 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 gefallen sieben Holz als Vorlage für den folgenden Spieler

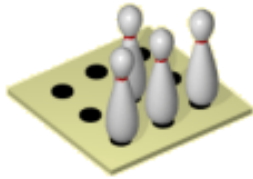
Königsbild

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:

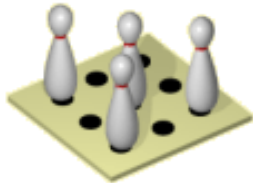
5,1,3,6 : 20 Punkte



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 Fredenbaum

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 gekegelt haben, sind fein raus, alle Anderen müssen in die Tasche greifen!!!

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

Kranzduell

Ein Abräumspiel. Jeder Kegler macht max. 4 Wurf hintereinander. Ziel ist es, einen oder mehrere Kränze zu werfen. Dabei können folgende Punkte erzielt werden:

Kranz in 1 Wurf = 50 Pkte

Kranz in 2 Wurf = 30 Pkte

Kranz in 3 Wurf = 20 Pkte

Kranz in 4 Wurf = 10 Pkte

Hat ein Kegler einen Kranz erzielt, geht der nächste Wurf wieder ins volle Bild. Sobald der König umfällt ist das Spiel beendet und der Kegler erhält die Holzzahl (bzw. Punkte), welche er bis dahin erzielt hat. Wird beispielsweise in 2 Wurf ein Kranz geworfen, erhält der Kegler ein neues Bild. Wirft der Kegler dann eine 5 mit König, ist das Spiel beendet und es werden insgesamt 35 Punkte gutgeschrieben.

Für eine Pumpe werden allerdings 5 Pkte abgezogen. Wirft ein Kegler beispielsweise im ersten Wurf eine 7 ohne König, dann darf er ja weiterspielen, weil ein Kranz ja noch möglich ist. Wirft er danach aber 3 Pumpen, so rutscht er ab auf -8 Punkte. Erzielt er aber im 4. Wurf noch einen Kranz, so hat er wieder 0 Punkte (Kranz in 4= 10 Pkte abzgl. 2 Pumpen)

Außer dem besten Kegler müssen alle zahlen:

Bezahlt wird das Spiel in 1, 2, 5, oder 10 Cent/(Pkt-Abstand zum besten Ergebnis)

Lattenzaun (Version 1)

Der Reihe nach 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.

Lattenzaun (Version 3, "Blindes Huhn")

Ein vor dem Spiel ermittelter Spieler wirft mit verbundenen Augen in die Vollen. Die dabei erzielten Punkte sind entscheidend für den weiteren Verlauf des Spiels. Reihum wirft nun jeder Spieler ebenfalls in die Vollen. Erzielt er die gleichen Punkte / Hölzer wie das "blinde Huhn", dann wird ihm kein Strich aufgeschrieben. Hat er mehr Holz, dann wird ihm die Differenz zur Vorgabe durch das "blinde Huhn" aufgeschrieben. Hat er weniger Holz, dann wird die Differenz mit drei multipliziert und als Striche aufgeschrieben. (Bsp. Das "Huhn" hat eine "fünf" vorgelegt. Spieler X wirft eine "drei". Ihm werden also sechs Striche aufgeschrieben.). Sieger ist derjenige, der nach Beendigung einer vorher festgelegten Anzahl von Durchgängen die wenigsten Striche hat.

Letzte 5

Folgendes Bild wird an der Tafel aufgemalt: eine 1, zwei 2en, drei 3en, vier 4er, fünf 5er, vier 6er, drei 7er usw.

1
2 2
3 3 3
4 4 4 4
5 5 (5) 5 5
6 6 6 6
7 7 7
8 8
9

Jeder Kegler hat einen Wurf pro Durchgang und putzt seine geworfene Zahl auf der Tafel. Bei einem Pudel muß er nochmal kegeln. Ist die Zahl nicht mehr vor handen, muß er solange weiterkegeln, bis eine vorhandene Zahl geputzt werden kann.

Wer die letzte 5 kegelt, darf die Anderen mit einer Runde Getränke beglücken.

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 Keglers 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 5 bis 50 Cent (1.Spalte = 5 Cent, 2.Spalte = 10 Cent 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 20 Cent, vierter Platz 15 Cent, 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				

Lotterie (3.Version)

Es wird eine Tabelle mit je einer Zeile pro Kegler und 6 Spalten pro Kegler an die Tafel gezeichnet. Die Spalten werden mit 10 Cent bis 60 Cent überschrieben.
In jeder der 6 Runden hat jeder Kegler einen Wurf in die Vollen. Danach entscheidet er, in welche noch freie Spalte der Wurf gesetzt wird. Am Ende verlieren die beiden schlechtesten Ergebnisse pro Spalte den in der Überschrift festgelegten Betrag.
Die Wurfreihenfolge wird nach jeder Runde gewechselt (von oben nach unten, von unten nach oben).
Wahlweise wird zurück gekegelt ! D.h.: wenn sechs Runden gespielt und wie oben beschrieben abgerechnet wurden, werden erneut sechs Runden gespielt. Die Ergebnisse der Hinrunde müssen erneut geworfen werden.
Wird eine Zahl getroffen, die in der Hinrunde geworfen wurde, wird diese geputzt. Die Zahlen, die nach 6 Runden nicht geputzt wurden, verlieren den Betrag aus der Überschrift.

Malnehmen

siehe Plus,minus,mal,geteilt

Mannschaftsduell

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Hierzu werden aus einem Kartenspiel so viele Karten herausgesucht, wie Mitspieler vorhanden sind. Hierbei ist darauf zu achten, dass jeweils verschiedenfarbige Kartenpärchen ausgewählt werden (z.B. ein rotes und ein schwarzes As, ein roter und ein schwarzer König,...).
Falls eine ungerade Anzahl an Keglern vorhanden ist kommt eine einzelne Karte dazu. Nun werden die Karten verteilt.

Es spielt die rote gegen die schwarze Mannschaft.

Zuerst treten aus jeder Mannschaft die beiden Mitspieler mit dem höchsten Kartenwert gegeneinander an (z.B. die beiden mit dem As). Es wird aus ‚Abräumen‘ gestellt. Nun kegeln die beiden Kegler abwechselnd je eine Kugel.
Der Kegler mit der schwarzen Karte beginnt, danach wird abwechselnd weiter gekegelt..

Sobald ein Kegler abräumt, erhält die gegnerische Mannschaft 3 Strafstriche, danach beginnt das nächste Pärchen mit seinem Duell (z.B. die beiden Könige).

Sobald ein Kegler keinen Kegel trifft, erhält seine Mannschaft so viele Strafstriche, wie noch Kegel stehen.
Die andere Kegler erhält noch genau einen Nachwurf, um das Bild abzuräumen.

Danach ist das nächste Pärchen an der Reihe.

Es werden so viele Durchgänge gespielt, wie Mannschaftsmitglieder in der größeren Mannschaft dabei sind. Ggf. zieht letzte Spieler aus der größeren Mannschaft (der eine einzelne Karte hat) nun aus den anderen Karten seiner Mannschaft eine Karte heraus und spielt dann gegen das entsprechende Mitglied der anderen Mannschaft.

Zum Schluß zahlt jedes Mitglied aus der Mannschaft mit den meisten Strafstrichen pro Strafstrich mehr je 10 Cent.
Alternative: pro Strafstrich zahlt jeder Kegler (aus beiden Mannschaften) je einen Cent, es wird aufgerundet

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 dran 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 25 Cent mehr als der Vorgänger.

Also der erste zahlt nichts, der zweite 25 Cent der dritte 50 Cent der vierte 75 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 Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Minusspiel

Es werden Paare gebildet. Jedes Paar hat zusammen 4 Würfel (2 Würfel je Spieler), die Reihenfolge kann das Team bestimmen.

Eingestellt wird Abräumen mit Kranzwertung. Die erste Runde wird einfach gerechnet, die zweite Runde doppelt, die dritte Runde ist die erste Minusrunde, die einfach gerechnet und abgezogen wird, die vierte Runde wird dreifach gerechnet, die fünfte Runde ist Minusrunde und wird doppelt gerechnet, die sechste und letzte Runde wird vierfach gerechnet.

Minusrunde: alle Punkte werden addiert und von den bisherigen Punkten abgezogen. Bei der Doppelminusrunde werden die Punkte natürlich verdoppelt und dann von den bisherigen Punkten abgezogen. WICHTIG: Pudel zählt in der Minusrunde 9.

Hat also ein Team in der Minusrunde z.B. 5 Holz gekegelt und macht außerdem noch einen Pudel, sind das 14 Punkte, die abgezogen werden müssen (bei Doppelminusrunde wären es 28). In den Plusrunden zählt der Pudel natürlich null. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt und muß nichts zahlen, die Zweiten zahlen je € 0,50, die Dritten je € 1,-, die Vierten je € 1,50 usw.

Dauer: je Team 6 Runden a 4 Würfel

Mixed-Partie

Es werden zwei gleich starke Mannschaften ausgelost. Jede Mannschaft kegelt einen Durchgang wie folgt durch:

Je Spieler ein Wurf in die Vollen, die erreichten Holzzahlen eines jeden Spielers werden addiert. Danach steht das Gerät auf Abräumen und jeder Spieler hat einen Wurf. Die gekegelte Gesamtzahl aller Spieler wird der Gesamtzahl aus den Vollen hinzugerechnet. Addiert wird dann eine hohe Hausnummer, die aus je einem Wurf aller Spieler der Mannschaft gebildet wird (5 Spieler = 5-stellige hohe Hausnummer, 4 Spieler = 4-stellige hohe Hausnummer usw.). Abgezogen wird dann eine niedrige Hausnummer, die wiederum aus je einem Wurf aller Spieler der Mannschaft gebildet wird. Die jetzt ermittelte Zahl ist das Endergebnis.

Es gewinnt die Mannschaft mit der höchsten Holzzahl.

Motorradfahren



Es werden Paare mit jeweils zwei Keglern gebildet. Ein Kegler jedes Paares macht einen Wurf in die Vollen. Nach jeder Runde 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 in die Vollen.
Jedes Holz zählt 1 Punkt, ungültige Würfe können einmal wiederholt werden.
Die 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

Ostfriesenkegeln

Jeder hat vier Wurf in die Vollen.

Der 1. Wurf wird mit dem Rücken zur Bahn durch die Beine georfen. Beim 2. Wurf steht man mit dem Gesicht zur Bahn und muss wieder durch die Beine werfen. Der 3. Wurf wird aus dem Liegestütz gekegelt und beim 4. Wurf nimmt man die schwache Hand.
Punkte addieren, Die höchste Punktzahl gewinnt!

Ähnliche Spiele: 3 - 3 - 3, Handikap

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 zählt.
Dauer: 11 Wurf pro Kegler

Pflicht und Kür

Es werden insgesamt mindestens 6 Durchgänge mit je 2 Wurf gespielt.

Angefangen wird mit der „Pflicht“, wo es mit 2 Wurf mindestens 11 Holz zu holen gilt.

Wer es nicht schafft, bekommt keine Punkte und muß in der nächsten Runde die Pflicht wiederholen, und zwar so lange, bis er es schafft.

Danach kommt eine Kür“, zum Erholen. Hier ist egal, wie viel Holz fallen.

Nun folgen wieder 2 Pflicht“, eine Kür“ und zuletzt eine Pflicht“.

Abgekürzt sieht das so aus: P - K - P - P - K - P

Es werden die jeweils gefallenen Holz addiert.

Bei der Pflicht“ => mind. 11 Holz, oder mehr

Bei der Kür“ => 0 - 18 Holz

Das Spiel ist beendet, wenn ein Kegler alle "Pflichten" und "Küren" geschafft hat.

Gewonnen hat der mit den meisten Punkten!

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

Pokern (Variante 2)

1. Runde:
Jeder macht 5 Wurf in die Vollen. Die Ergebnisse werden aufgeschrieben.
Beispiel (3 Kegler):
1) 3 5 5 2 4
2) 6 6 3 5 6
3) 8 2 - 3 5
Der 1. Kegler hat 1 Pärchen (5er), der 2. einen Drilling (6er), der 3. nichts.

Zwischenrunde:
Die Spieler entscheiden welche Würfe stehen bleiben und welche neu gekegelt werden sollen.
1) x 5 5 x x oder 3 x 5 2 4
Er versucht also entweder mit 3 neuen Wurf weitere 5er zu werfen oder mit einem Wurf nur einen Bauern oder eine 6 zu treffen, damit er eine Straße hat.
2) 6 6 x x 6
3) x x x x x oder x 2 x 3 5
Also alle neu oder (1,4) oder (4,6) für Straße.

2. Runde:
Die Spieler werfen die oben mit x markierten Würfe neu.

Wertung: (von unten nach oben)
nix, Zwilling (2 Gleiche), Doppelzwilling (2x2 Gleiche), Drilling (3 Gleiche), Full House (2 Gleiche + 3 Gleiche), Vierling (4 Gleiche), Straße (5 aufeinanderfolgende Holzzahlen), Fünfling (5 Gleiche).
Der höchste Wurf entscheidet, also z.B. bei FullHouse: 2 2 7 7 7 ist höher als 5 5 6 6 6.

Pumpen: Zählen nicht! D.h. man kann keinen 5er nur mit Pumpen machen, auch bei Straßen geht sowas: 0 1 2 3 4 NICHT!

Postleitzahl

Es werden von den Mitspielern/Mitspielerinnen die fünf Ziffern einer real existierenden Postleitzahl genannt. Die Zahlen werden mit fünf Wurf aus den vollen geholt. Die Zellen, in die gesetzt wird, dürfen frei ausgewählt werden.

Wird ein (Pudel) geworfen, so ist der Schub zu wiederholen, denn ein Holz muss fallen. Wer die Wunschzahl genau trifft, hat gewonnen. Wird die Zahl nicht genau erzielt, so gewinnt der Spieler, der (mit plus oder minus) am nächsten kommt. Sind Nullwürfe erforderlich (Beispiel Dresden-Neustadt), soll der/die Nachwerfer/in als Schiedsrichter/in fungieren, um festzustellen, ob tatsächlich ein Durchgang (Fisch) korrekt geschoben wurde.

Raphi

Man schreibt auf eine Tafel in Form einer Pyramide die Zahlen 1-9 wie folgt:

```

  1
 2 2
3 3 3
4 4 4 4
5 5 5 5 5
6 6 6 6
7 7 7
8 8
9
```

Nun bildet man 2 Mannschaften und versucht die einzelnen Kegelzahlen zu treffen.

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 Ergebniss erreicht hat gewonnen. Zweite Variante wer das niedrigste Ergebniss 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. In der 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, Im ersten Durchgang beginnt der Erstgeschriebene, zweiten Durchgang Zweitgeschriebene, dritten 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.

Regen und Sonnenschein

Es wird reihum, in insgesamt zehn Durchgängen, auf die Vollen gekegelt. Jedes Holz zählt dabei einen Punkt.

Bei den Durchgängen 1 bis 5 (Sonnenschein) sollte man so viel Holz wie möglich holen. Denn hier werden die Würfe, wie gewohnt, addiert. Die Ergebnisse der Durchgänge 6 bis 10 (Regen) werden von dem, bis dahin, erzielten Ergebnis subtrahiert. Der Spieler, der am Ende noch die meisten Punkte auf seinem Konto hat, der hat das Spiel gewonnen.

Ein Pudel zählt beim Sonnenschein "0" Punkte und beim Regen "9" Punkte.

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

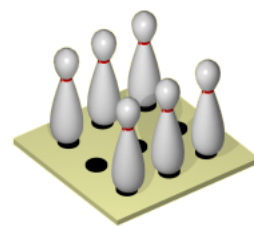
bei Figur 6 mit 10 multipliziert..

Die Ergebnisse werden zusammengezählt.

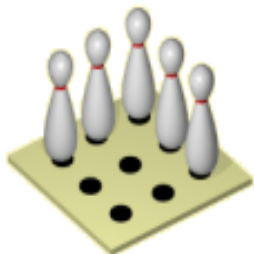
Figur 1: Volle ohne Vorderholz (2-9)



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



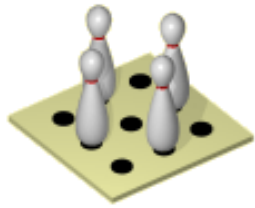
Figur 3: 4,6,7,8,9



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 Kegleranzahl muß ein Kegler aus der Mannschaft, die weniger Kegler hat, doppelt kegeln. Jeweils ein Kegler aus der ersten Mannschaft tritt gegen einen Kegler aus der zweiten Mannschaft an. Jeder Kegler hat fünf Wurf in die Vollen, immer im Wechsel mit dem Kegler der anderen Mannschaft.

Der erste Wurf vom Kegler der ersten Mannschaft wird mit dem ersten Wurf vom Kegler 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 Kegler einen vorher festgelegten Betrag.

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

Risikospiel

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.

Risiko (Version 2)

Es wird auf Abräumen (ohne Kranzwertung) gestellt.

Ein Kegler kann so lange werfen, wie er mindestens zwei Kegel trifft. Fallen nicht mindestens zwei Kegel, verfallen die in dieser Runde geworfenen Punkte. Jederzeit kann das erreichte Ergebnis aufgeschrieben werden, für den nächsten Kegler wird dann neu aufgestellt. Wird ein Bild komplett abgeräumt, muß auf ein neues mindestens einmal geworfen werden. Ab jetzt müssen jeweils mindestens drei Kegel getroffen werden. Je abgeräumtem Bild muß also jeweils einer mehr getroffen werden (3.Bild: mindestens 4,...).

Der nächste ist dran, wenn entweder nicht die Mindestzahl fällt oder der Kegelnde sich für das Aufschreiben entscheidet.

Das Spiel geht über drei Runden. Entweder zahlt die schwächere Hälfte oder alle zahlen die Differenz zum Besten (z.B. für jeweils angefangene 5 Punkte Differenz 10 Cent oder Differenz in Cent aufgerundet auf 10 Cent).

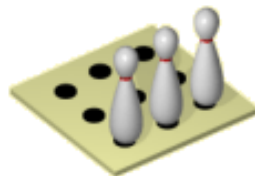
Rotation

Nacheinander muss jeder den Finger auf den Boden setzen und sich 10mal um die eigene Achse drehen. Danach, wenn er es schafft, darf er einen Wurf auf die Vollen abgeben.

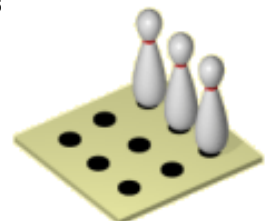
Rund um die Welt

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)

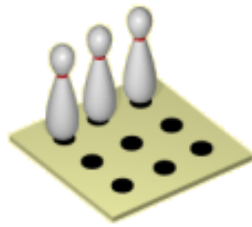


Figur 2: 6,8,9
Die gefallenen Holz zählen doppelt (maximale $2 \times 3 = 6$ Punkte)



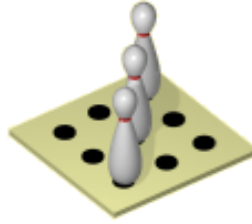
Figur 2: 4,7,9
Die gefallenen Holz zählen dreifach (maximal $3 \times 3 = 9$ Punkte)

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)

Variante:
Das Resultat der vierten Figur zweifach (max. $2 \times 24 = 48$)



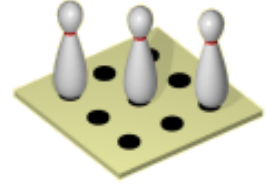
Figur 4: 1,2,4
Die gefallenen Holz zählen vierfach (maximal $4 \times 3 = 12$ Punkte)

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



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. $2 \times 48 = 96$)



Rundherum

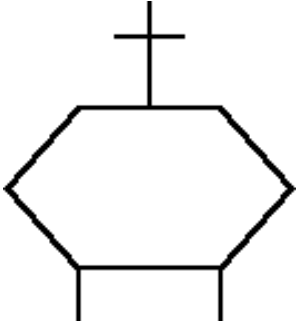
Die Namen der Mitspieler wird um einen Kreis geschrieben. Jeder Kegler hat zu Anfang 20 Punkte. Wirft Kegler 1 fünf Punkte, so werden die Namen dem Uhrzeigersinn nach abgezählt und dem entsprechenden Kegler die 5 von seinem Punktekonto abgezogen.

Siehe auch Sargkegeln.

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 20 Cent, Zweiter 15 Cent 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

Sargkegeln (Version 3)

Alle Spielernamen werden im Kreis aufgeschrieben. Der erste Spieler bekommt für's Ankegeln ein Pfläumchen an seinen Namen. Pflicht ist es, das Vorderholz zu treffen, ansonsten bekommt man einen Strich (jeder, solange das Vorderholz nicht getroffen wird). Die Anzahl der geworfenen Kegel zählt nicht. Der Reihe nach sind nun die nachfolgenden Kegler an der Reihe und versuchen jeweils, das verbliebene Bild abzuräumen, bzw. einen Kegel zu treffen. Wird kein Kegel getroffen, bekommt man einen Strich für seinen Sarg.

Derjenige, der ein Bild abräumt, verpasst demjenigen, der vor ihm gekegelt hat, einen Strich, macht sich selber ein Kreuzchen an seinen Namen und dem nächsten Ankegler ein Pfläumchen an den Namen. Bei 3 Sternchen darf man sich einen Sargstrich entfernen, bei 3 Pfläumchen bekommt man einen Strich dazu. Die verbrauchten Sternchen und Pfläumchen werden natürlich weggewischt. Bleibt ein Bild eine ganze Runde stehen und kein Kegel wird getroffen, werden alle Kegel neu hingestellt und es beginnt eine neue Runde

(Pfläumchen für den Ankegler nicht vergessen!).

Diejenigen, die den Sarg komplett zuhaben, werden aus dem Spiel gestrichen und bekommen so viele Verlorene-Spiele-Striche, wie noch Mitspieler vorhanden sind (Bsp: Bei 9 Spielern bekommt der Erste, der verliert, 8 Striche, der Zweite 7 etc.)

Schlaraffia Partie

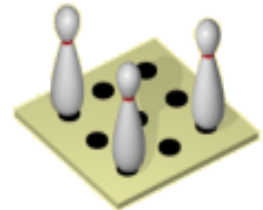
Spiel auf acht Figuren mit unterschiedlicher Wertung
Die Punkte werden zusammengezählt.

Folgende Bilder werden aufgestellt:

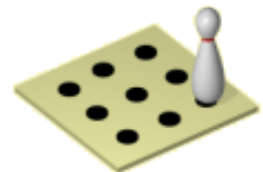
Alle 9: Jedes Holz zählt 1 Punkt, Jeder Spieler hat 3 Würfe.



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



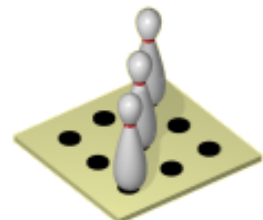
6 (rechter Bauer): Jeder Spieler hat 2 Würfe. Bauer : 5 Punkte



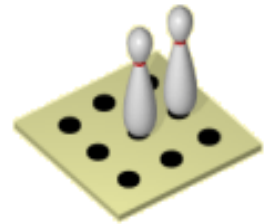
4 (linker Bauer): Jeder Spieler hat 2 Würfe. Bauer : 5 Punkte



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



Schnapszahl

Siehe : Bloß keine Schnapszahl

Schnelles Spiel

Bei diesem Spiel werden 9 Kreise (Kegelbild) auf die Tafel gezeichnet.
 Den Kegeln werden die Beträge von 10 Cent bis 90 Cent unter Mithilfe eines Mitspielers "blind" zugeordnet.
 Jeder Spieler hat einen Wurf in die Vollen.
 Die Beträge der stehen gebliebenen Kegel muss man als Strafe zahlen.
 Bei einem Pudel ist folglich ein Betrag von 4,50 Euro in die Kegelkasse fällig.

Schubs Partie

Jeder Spieler darf je zweimal auf sechs verschiedene Figuren werfen. Die gefallen 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



Schuldner-Partie

Jeder Spieler hat bei der Kasse 3,00 Euro 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 = 0,15 Euro, 6 Holz = 0,45 Euro, 7 Holz = 0,65 Euro, 8 Holz = 0,80 Euro, 9 Holz = 1,00 Euro und für Kranz = 1,25 Euro. 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. 5 Cent, 1 Euro, 10 Cent für jedes stehende Holz, 10 Cent für jedes gefallene 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 1:

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.

Variante 2:

Es wird auf 2-Wurf-Abräumen gestellt.
Jeweils 2 Spieler bilden eine Mannschaft und gehen zusammen auf die Bahn.
Je Durchgang darf eine Mannschaft 2 Wurf machen (also jeder Spieler einen).
Die Reihenfolge der Spieler ist beliebig.

Zuerst spielt jede Mannschaft den Montag. Danach folgen Dienstag bis Samstag.
Am Montag sollte der linke Kegel, am Dienstag der Rechte, am Mittwoch der Vordere, am Donnerstag der Mittlere, am Freitag der Hintere und am Samstag die mittleren 3 Kegel (Stier) dabei sein.

Wird das Ziel erreicht, so wird der erreichte Wurf mit 10 (Samstags mit 20) multipliziert, ansonsten zählt der Wurf einfach.

Freitags ist Sterbetag. Fällt am Freitag der Hintere Kegel nicht, so scheidet die Mannschaft aus dem 6-Tage-Rennen aus.

Es gewinnt die Mannschaft, die am Ende die höchste Punktschme hat.

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 fünf Cent berechnet: z.B. 24 Punkte in der 21er Spalte: 15 Cent.

	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.

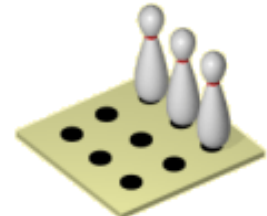
Werden mit weniger als 15 Kugeln alle Bilder abgeräumt, werden pro nicht genutztem Wurf 10 Punkte gutgeschrieben.

Folgende Bilder werden aufgestellt:

1,5



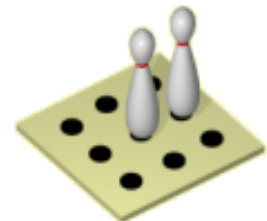
6,8,9



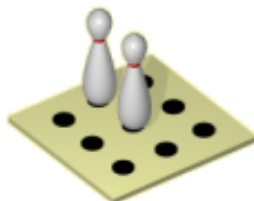
1,2,4



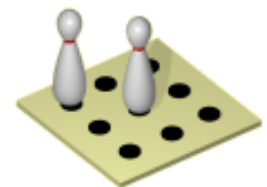
5,8



5,7



4,5



1,2,3 (kleiner Keil)



1,2,3,4,6 (großer Keil)



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.

Spitze

Bahneinstellung: Abräumen mit Kranzwertung - 2 Wurf

Es werden Mannschaften zu je zwei Kegler(inne)n ausgelost. Das Spiel geht über sechs Runden zu je 2 Würfeln auf Abräumen. Ziel ist es, mit zwei Wurf so viele Kegel wie möglich abzuräumen. Fällt der 1er Kegel (Vordereck) mit, wird die erzielte Punktzahl quadriert.

Beispiel:

1. Wurf Bettina = 5 (ohne Vordereck)

2. Wurf Stefan = 3 (mit Vordereck)

Summe 8

Wertung $8 \times 8 = 64$ (da mit Vordereck)

(wäre das Vordereck stehen geblieben, hätten die beiden hier nur 8 Holz gutgeschrieben bekommen)

In jeder Mannschaft wechselt pro Runde der Beginner.

Beispiel:

Bettina und Stefan sind in einer Mannschaft. In der Runde 1 beginnt Bettina mit dem ersten Wurf, in Runde 2 Stefan usw...

Sieger ist die Mannschaft, die nach der 6. Runde die höchste Punktzahl erreicht hat.

Das Spiel ist bis zur letzten Runde offen, denn sollte es dazu kommen, daß der erste Wurf der Mannschaft ein Kranz oder Neuner ist, darf der zweite Spieler auf die Vollen werfen.

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.

Nach einer Neun wird wieder neu angefangen hochzuzählen.

Dauer: 5 Wurf pro Kegler

Sündige Dame

Das Spiel kann als Mannschaftsspiel gespielt werden. Die Bahn wird auf Abräumen mit Kranzwertung gestellt. Jeder hat 2 Wurf. Ist eine Dame gefallen wird mit 1 multipliziert, fallen 2 Damen mit 2; bei 3 Damen mit 3 und bei 4 Damen mit 4.

Beispiele:

7 Holz davon 3 Damen : $3 \times 7 = 21$ Punkte werden gutgeschrieben.

Wurde ein Kranz erzielt: $4 \times 15 = 60$ Punkte.

Gewonnen hat diejenige Mannschaft, die nach X Durchgängen die meisten Punkte erzielt hat.

Swingerclub

Es werden Pärchen gebildet (nur gut spielbar, wenn eine gleiche Anzahl Personen da sind und mindestens 8 Personen mitspielen). Jedes Pärchen hat vier Würfe auf Abräumen pro Runde! Das beste und das schlechteste Pärchen einer Runde müssen sich nun jeder einen neuen Partner aussuchen! D.h., dass sich die meisten Pärchen neu bilden! Das schlechteste Pärchen darf sich als erstes neue Partner

aussuchen! Für jeden Kegler wird das Ergebnis einer Runde eines Pärchens aufgeschrieben.

Sieger ist der mit den meisten Punkten nach 4 Runden!

Gezahlt wird 100 Punkte * Cent für alle Verlierer!

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 25 Cent. 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 8
```

Totenkiste mit Eiken

Das Bild des Totenkisten- oder Sargspiels gilt auch hier als Grundlage. Jeder Kegler macht ein Wurf als Abräumen pro Durchgang. Hat der Kegler ein volles Bild vor sich (auch später im Spiel), bekommt er ein Eiken (Ei). Drei Eiken zählen als Strich für den Sarg. Im ersten Wurf beim vollem Bild müssen mindestens 3 Holz fallen, bei jedem weiteren Wurf mindestens 1 Holz. Wird dieses Ziel nicht erreicht, so ist ein Strich am Sarg fällig. Bei einer 9 bekommen alle anderen Kegler einen Strich. Hat nun ein Kegler abgeräumt, bekommt der Vordermann einen Strich und der Nachfolger ein Eiken, da er ja ein neues Bild bekommt. Ein Pudel und Durchläufer wird mit einem Strich für den Sarg belohnt. Sieger ist der Kegler, der überlebt hat. Dieses Spiel zeigt gut den besten Kegler, da man auch taktisch abschätzen muß, ob der Nachfolger nicht alles abräumt.

Treppenspiel

Hinter jedem Namen werden 7 Spalten gezeichnet, die Überschriften der Spalten: 3, 7, 12, 18, 25, 33 und 42.

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 Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Alle anderen zahlen für jede nicht erreichte Spalte je 10 Cent.

Trittbrettspiel

Es werden fünf Durchgänge jeweils ein Wurf auf die Vollen gekegelt. Spieler mit gleichen Holzzahlen bekommen ihre Holzzahl multipliziert mit der Häufigkeit ihrer Zahl aufgeschrieben. (z.B. Drei Spieler haben die "5" geworfen, so erhalten alle drei 15 Punkte gutgeschrieben.)

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

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 5 Cent, bis er das Ei auf hat und den Inhalt zusammengebastelt hat. Hat er eine Figur als Inhalt (z. B. ein Hipppi-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 im 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.: 0,05 Euro.

Uhrenspiel

Für jede Mannschaft wird eine Uhr aufgezeichnet (Ziffer 1 - 12). Ziel ist es, die einzelnen Zahlen zu treffen und auf der Uhr zu streichen. Dazu hat man bis zu 2 Wurf in die Vollen. Ein Kranz bzw. Alle Neune bedeuten einen Joker, damit kann man eine x-beliebige noch existierende Zahl in der eigenen Uhr löschen. Es kommt jeweils ein Spieler einer Mannschaft im Wechsel an die Reihe. Die Mannschaft, die zuerst alle Zahlen weg hat, hat gewonnen. Der Verlierer zahlt einen festgesetzten Betrag oder einen Obolus je noch stehender Ziffer.

Variante: Wird von einem Kegler eine Zahl getroffen, die in der eigenen Uhr schon gestrichen ist, aber bei der gegnerischen Mannschaft noch steht, dann wird diese dort gestrichen!

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.

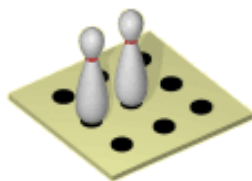
1. Figur
Alle Neune



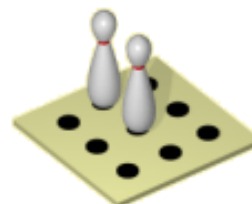
2. Figur
Kegel 3,5
Nr. 3 allein: 12 Punkte
Nr. 5 allein: 1 Punkt
Beide Kegel: 0 Punkte



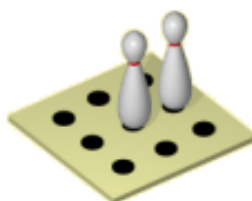
3. Figur
Kegel 2,5
Nr. 2 allein: 12 Punkte
Nr. 5 allein: 1 Punkt
Beide Kegel: 0 Punkte



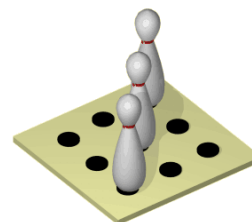
4. Figur
Kegel 7,5
Nr. 7 allein: 12 Punkte
Nr. 5 allein: 1 Punkt
Beide Kegel: 0 Punkte



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



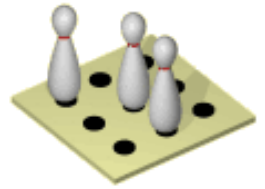
6. Figur
Kegel 1,9,5
Nr. 1: 3 Punkte
Nr. 5: 6 Punkte
Nr. 9: 12 Punkte



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



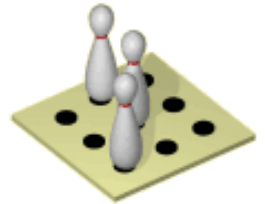
8. Figur
 Kegel 3,4,5
 Nr. 4: 6 Punkte
 Nr. 3: 3 Punkte
 Nr. 5: 3 Punkte



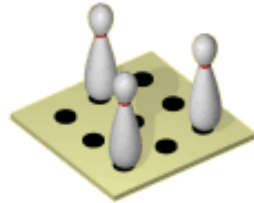
9. Figur
 Kegel 2,9,5
 Nr. 2: 3 Punkte
 Nr. 5: 6 Punkte
 Nr. 9: 12 Punkte



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 Vordereck/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



Vier gewinnt

Gespielt wird in 2 Mannschaften: Eine für +, eine für 0

Die Mannschaften werfen abwechselnd. Es wird ein Spielfeld aufgezeichnet: Ein 9 mal 9 grosses Raster.

Dieses Raster wird auf der "x-achse" von 1 - 9 durchnummeriert. Wirft ein Spieler von + eine 5, so

wird in dieser Spalte ganz unten ein + hingezeichnet. Ziel ist es, wie im normalen Spiel auch, eine Viererreihe zu erlangen.

Vier gewinnt (Variante "Matrix")

Es werden Rechenkästchen auf die Tafel gezeichnet, je nach Bedarf. (ca. 8 längs und 8 quer reicht meistens).

Es wird in zwei Gruppen gekegelt

Gruppe A fängt an. Es wird in die Vollen gekegelt und die geworfene Wurfzahl in ein **beliebiges Kästchen** geschrieben. Dann kegelt ein Spieler aus der Gruppe B, und schreibt ebenfalls seine Zahl in eines der Kästchen und umkreist es, damit man die Zahlen gruppenweise unterscheiden kann, egal wohin. Hat er eine größere Zahl als sein Gegner darf (nicht muß) er sie überschreiben. Die Gruppen kegeln im Wechsel. Ziel ist es als erst Mannschaft vier Zahlen quer, längs oder diagonal in eine Reihe zu bekommen.

Vogelspiel

Zuerst wird die Reihenfolge ausgelost. Gespielt wird in Paargruppen, jeweils eine "Sie" und ein "Er". Gekegelt wird in sechs Durchgängen in die Vollen.

Punkte: Holz zählt Holz, ab 7 Holz zusätzlich " Vögel " also ein " V " als Pluspunkt

7 = V

8 = VV

9 = VVV

Kranz = VVVV

Kalle, Stina, Kackstuhl sind Minuspunkte und werden mit einem " Zeissig " also ein " Z " eingetragen.

Jedes "V" bringt einen Bonuspunkt zu den geworfenen Holz dazu, jedes "Z" einen Minuspunkt und wird von den geworfenen Holz abgezogen.

Am Ende siegt die Gruppe mit den meisten Punkten und der Spieler / die Spielerin mit den meisten Punkten.

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.

Wackelpinnespiel

Gekegelt wird reihum in die Vollen. Jedes Holz zählt und wird zum vorherigen Ergebnis dazugezählt. Die Wertungen erfolgen alle 25 Holz (25,50,75,100,125, usw). Kommt ein Kegler direkt auf die entsprechende Zahl (also 25,50,75,...) so zahlen alle anderen den Betrag in die Kasse. Kommt er mit seinen geworfenen Hölzern über die entsprechende Zahl, so zahlt er den Betrag alleine. Gespielt wird bis 2,50 € (also 250 Holz).

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).

Westfalenspiel

Gespielt wird bis zu einem Höchstbetrag von 2€, wer möchte auch höher.

Es wird reihum kegelt. Kommt ein Spieler exakt auf die 20 Cent, bezahlt der vor ihm kegelnde Spieler die 20 Cent. Kegelt er über die 20 Cent, muß der Kegler die 20 Cent zahlen.

Bezahlt wird bei 20,40,60,80 - 2€ oder höher.

Siehe auch : Schwulenpartie (Schweigerpartie), Wackelpinnespiel

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.

Wochenspiel

Es werden Pärchen mit je zwei Spieler gebildet. Einsatz für jedes Pärchen 2,00 EUR (kann variiert werden) : diese werden in die Tabelle eingetragen. Jeder Spieler hat zwei Würfe, dabei zählt jedes Holz einfach, die Summe der Würfe wird addiert und in die Tabelle eingetragen.

Zur Woche: Montags wird normal mit rechts geworfen

Dienstags wird mit links geworfen

Mittwochs zählen alle Würfe doppelt

Donnerstags wir mit dem Rücken zur Bahn durch die Füsse geworfen

Freitags darf ab dem aufsetzen der Kugel nichts mehr gesprochen werden, ansonsten sind 0,50 cent Strafe zu zahlen

Samstags wird im Sitzen auf einem Stuhl geworfen

Sonntag werden alle Würfe von Mo bis Sa addiert.

Das Pärchen mit der höchsten Punktezahl bekommt den höchsten Anteil von dem Betrag, der am Anfang zusammengelegt wurde, die Zweiten den zweithöchsten Betrag usw. das letzte Pärchen bekommt nichts.

	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So	
Paar1	5	12	8	30	19	9	83	Gewinner 2
Paar2	2	18	12	6	12	1	51	Verlierer
Paar3	15	10	5	30	10	12	82	Gewinner 3
Paar4	22	18	30	26	2	20	108	Gewinner 1

Würfeln

Jedem Spieler werden 300 Punkte angeschrieben.Reihum wird gewürfelt. Wer eine 6 hat, kegelt so lange in die Vollen, bis der nächste eine 6 würfelt. Die dabei erkegelten Punkte werden mit 10 malgenommen und von den 300 Punkten abgezogen.

Wer als erstes bei 0 ankommt, hat gewonnen, die anderen zahlen den Restbetrag in Cent (gerundet). Ansonsten endet das Spiel nach einer vorgeschriebenen Zeit (20 Min.)

Alternativ:

Die erkegelten Punkte bekommen Vorder- und Hintermann als Strafe aufgeschrieben. Auch hier endet das Spiel nach 20 Minuten.

Würg

Jeder Kegler hat 3 Wurf in die Vollen. Hierbei muß er versuchen, mindestens 11 Punkte zu kegeln. Schafft er es nicht, zahlt er 1 Euro. Kegelt er z.B. eine 13, so muß der dritte Kegler (im Uhrzeigersinn) nach dem Kegler 1,30 Euro zahlen.

Der jeweilige Kegler, der gerade kegelt hat die Nummer 10, der Nächste die Nr. 11, der Übernächste die Nr. 12 usw.. Bei 8 Keglern auf der Bahn hat man selbst die Nr. 18, also aufpassen und nicht sich selber einen „reinzuwürgen“. Jeder Kegler ist einmal an der Reihe und kann dann versuchen, seinen Mitspielern möglichst hoch einen „reinzuwürgen“.

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

letzte Änderung: 13.05.05
www.alle9.de