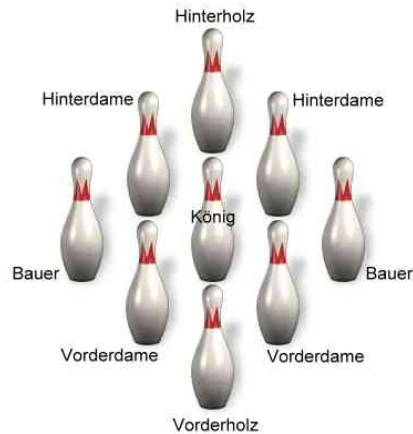


Kegelspiele



10 Wurf in die Vollen

Jede(r) Kegler(in) wirft hintereinander 10 mal in die Vollen. Die Punkte werden addiert. Niedrigste Punktzahlen verlieren.

Hohe Hausnummer

Jede(r) Kegler(in) wirft insgesamt 3 mal in die Vollen. Nachdem jedem Wurf entscheidet Sie/Er, ob die erreichte Punktzahl auf die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle gesetzt wird und der nächste kommt an die Reihe. Niedrigste Hausnummern verlieren. Pudel (Gosse) zählt Null.

Niedrige Hausnummer

Jede(r) Kegler(in) wirft insgesamt 3 mal in die Vollen. Nachdem Wurf entscheidet Sie/Er, ob die erreichte Punktzahl auf die Einer-, Zehner- oder Hunderterstelle gesetzt wird und der nächste kommt an die Reihe. Höchste Hausnummern verlieren. Pudel (Gosse) zählt Neun.

Links Vorwerfen

Der erste Spieler wirft mit der kleinsten Scheibe mit der linken Hand vor. Alle anderen werfen nun auf die erreichte Punktzahl mit der normalen Wurfhand und normaler Scheibe so hoch als möglich. Die Differenz zwischen dem Vor und dem Nachwurf wird geschrieben. Wird im Nachwurf mehr geworfen, so bekommt der "Vorwerfer" die Differenz geschrieben und umgekehrt. Bei Punktgleichheit wird nichts geschrieben. Sind alle "Nachwerfer" durch, kommt der nächste Spieler als Vorwerfer mit der linken Hand dran. Ziel ist es, möglichst wenige Punkte "Striche" zu bekommen.

6 Tage Rennen

Es wird auf Abräumen mit Kranzwertung in 2 Wurf eingestellt. Auf die Tafel werden Tag 1 bis Tag 6 geschrieben. Jeweils 2 Spieler bilden eine Mannschaft und gehen zusammen auf die Bahn. Jeder Kegler einer Mannschaft macht einen Wurf. Ein Kranz im ersten Wurf zählt 15 Punkte plus der zweite Wurf. Kranz im zweiten Wurf zählt 12. Danach kommt die nächste Mannschaft dran. Am Tag 1 wird normal aufgeschrieben. Am zweiten Tag wird die Punktzahl mal zwei aufgeschrieben, am dritten mal 3 u.s.w. Innerhalb der Mannschaft wird immer mit Vorwurf und Nachwurf abgewechselt. Am Ende werden alle Tage addiert. Die höchsten Ergebnisse gewinnen.

Team 301

Die anwesenden Kegler bilden zwei Teams. Abwechselnd kegelt jeweils ein Mitglied jedes Teams 2 Wurf abräumen mit Kranzwertung. Die Pinne zählen wie folgt: 1-6 = 1-6 Punkte, 7 = 14 Punkte, 8 = 24 Punkte, 9 = 36 Punkte, 9 im ersten Wurf=50 Punkte, Kranz = 50 Punkte, Kranz im ersten Wurf= 60 Punkte. Ziel ist es genau 301 Punkte zu erreichen. Es wird natürlich nachgeworfen.

Euro-Spiel (5,10,15,20,24,30,35,40,45,50 Cent)

Es werden Spalten mit den entsprechenden Centbeträgen gemacht. Jeder Spieler wirft zuerst bei den 5 Cent und trägt die geworfene Punktzahl ein. Fällt eine Zahl doppelt verlieren diese Spieler. Fallen mehrere Zahlen doppelt, so verliert die kleinste doppelt geworfene Zahl. Pudel (Gossenwürfe) verlieren immer. Danach werfen alle Spieler bei der nächsten Zeile u.s.w. Am Schluss werden die verlorenen Beträge addiert.

Euro-Spiel Abwandlung (20,30,40,50,60 Cent)

Es werden Spalten mit den entsprechenden Centbeträgen gemacht. Jede(r) Kegler(in) wirft insgesamt 5 mal in die Vollen. Es geht reihum. Nach dem Wurf entscheidet Sie/Er, ob die erreichte Punktzahl in die Spalte -,20 Euro, -,30 Euro, -,40 Euro, -,50 Euro und -,60 Euro eingetragen wird. Eine Gosse zählt natürlich Null. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Nach 5 Runden verlieren in jeder Spalte die Schlechtesten den angegebenen Betrag. Es verliert wie immer die Hälfte der Spieler. Die verlorenen Beträge werden für jede(n) Spieler(in) addiert. Maximaler Betrag ist somit 2,- Euro.

Bilderkegeln

Dieses Spiel geht über zehn Runden. Es werden nacheinander folgende Bilder gestellt: Bauer links, Bauer rechts, Damen links, Damen rechts, Stinner (die drei

Stracken, hinten links die drei, hinten rechts die drei, vorne links die drei, vorne rechts die drei, die hinteren fünf, die vorderen fünf, alle 9. Das ergeben insgesamt 40 Punkte (4 Euro). Jeder getroffene Punkt (10 Cent wert) wird aufgeschrieben. Am Ende wird zusammengezählt und die erreichten Punkte von den 4 Euro abgezogen.

5 Hoch / 5 Runter

Jeder Spieler wirft nacheinander insgesamt 5 Mal in die Vollen so hoch wie es geht. Die Ergebnisse werden addiert. Danach folgen für jeden Spieler nacheinander 5 weitere Würfe so niedrig wie möglich, da diese Würfe vom vorherigen Ergebnis abgezogen werden. Pudel werden mit 10 Punkten Abzug geahndet. Wer am Ende noch die meisten Punkte stehen hat, ist der Gewinner.

Tannenbaum

Folgendes Bild wird an die Tafel gemalt:

```
  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
```

Es wird reihum jeweils 1 mal in die Vollen geworfen. Für die erreichte Punktzahl wird die eine entsprechende Zahl weggewischt. Bei einer Gosse, oder wenn die Zahl nicht mehr vorhanden ist, muß solange geworfen werden bis eine Zahl weggewischt werden kann. Es verliert der Kegler, der die letzte 5 wirft. Er verliert die Summe der übrigen Zahlen in Cent und aufgerundet auf den nächsten 10er Wert.

Poker

Als erstes wird der Einsatz festgelegt. Jeder macht 5 Wurf in die Vollen. Die Ergebnisse werden aufgeschrieben. jeder macht für sich klar, welche Würfe er neu machen will, welche stehen bleiben sollen. In der 2. Runde kann man max. 4 neue Würfe machen. Die Wertung (aufsteigend): Nix; Zwilling (2 Gleiche); Doppelzwilling (2x2 Gleiche); Drilling (3 Gleiche); Full House (2 Gleiche + 3 Gleiche); Vierling (4 Gleiche); Straße (5 aufeinanderfolgende Kegelnzahlen); 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. Pudel zählen nicht! D.h. man kann keinen 5er nur mit Pudel machen, auch bei Straßen

geht so was: 0 1 2 3 4 NICHT!



Kalter Schlag

Es wird zufällig jedem Kegel ein Wert zwischen 1 (= 0,10 Euro) und 9 (= 0,90 Euro) zugewiesen. Jeder Kegler hat 2 Wurf abräumen (oder in der ganz harten Fassung nur einen Wurf in die Vollen). Die Werte der Kegel, die nach den Würfeln (nach dem Wurf) noch stehen werden addiert und ergeben den Zahlbetrag. Es gibt keine Kranzwertung !

17 und 4

Jeder Kegler zieht eine Karte aus einem Skat-Kartenspiel, ohne ihren Wert zu verraten. (As 11, Bube=2, Dame=3, König=4, Zahlwerte = was drarauf steht). Anschließend darf er maximal 3 mal kegeln, wie er möchte, um zusammen mit dem Kartenwert 21 zu erreichen. Die Holzzahlen werden addiert. Er kann auch aufhören, darf dann allerdings nicht mehr weitermachen. Zum Schluß wird bei jedem Kegler die Spielkarte hinzuaddiert. Es verliert wie immer die Hälfte der Spieler.

Blindes Huhn

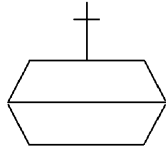
Es wird immer 1 Wurf in die Vollen geworfen. Ein Spieler bekommt die Augen verbunden und macht so einen "blinden" Wurf. Alle nachfolgenden Spieler versuchen nun dieses Ergebnis genau zu erreichen. Bei gleicher Punktzahl bekommt der Spieler keinen Strich. Macht der Spieler mehr Kegel, so erhält dieser die Differenz als Striche auf sein Konto. Erzieht er weniger als das Blinde Huhn, wird die Differenz verdreifacht auf sein Konto geschrieben. Pudel geben 5 Striche. Dann ist der nächste Spieler das blinde Huhn, bis alle durch sind. Wer am Ende die meisten Striche auf dem Konto hat, ist Verlierer. Der mit den wenigsten Strichen der Gewinner.

Kästchen

Es werden so viele Kästchen an die Tafel gemalt, wie Kegler anwesend sind. In jedes Kästchen kommen 3 Namen, wobei kein Kegler in einem Kästchen doppelt vertreten sein darf. Reihum wird sich in die Kästchen eingetragen bis alle Kästchen gefüllt sind. Jeder wirft 3 mal 2 Wurf abräumen und entscheidet dann in welches Kästchen hinter seinem Namen er die Punkte einträgt. Die 3 Kegler in jedem Kästchen spielen zunächst gegeneinander. In jedem Kästchen verliert die schlechteste Punktzahl 0,20 Euro und das schlechteste Kästchen (Gesamtsumme) verliert pro Name noch einmal 0,30 Euro.

Sargkegeln (zwei Varianten)

Sargkegeln gibt es in zwei Varianten. Für beide gilt, es bleibt nur der Sieger übrig. Alle anderen verlieren. Ein Spieler scheidet aus, wenn der Sarg vollständig ist. So sieht die Kiste bei uns aus:



Sargkegeln Variante 1

Die Variante mit den Eiern und Balken (dauert etwas länger !) Die einzelnen Positionen werden zufällig ermittelt. Wer als Erster auf ein Vollbild wirft, bekommt ein Ei, wer abräumt bekommt einen Balken. Ein Balken löscht ein Ei oder umgekehrt. Bei drei Eiern bekommt der Spieler einen Strich (der Sarg wird gebaut) und bei drei Balken wird ein Strich entfernt. Die Partie steht auf Abräumen. Jeder Kegler muß nun versuchen mindestens ein Holz zu treffen, dann passiert nix. Ein Wurf in die Gosse oder kein Holz bringt dem Werfer einen Strich für seinen Sarg. Die Kegel werden neu aufgebaut (Vollbild), wenn abgeräumt wurde (ohne Kranzwertung), oder wenn alle auf ein Bild geworfen haben und nichts getroffen haben sollten. Danach ist dann der Nächste an der Reihe, usw. bis eben nur noch der Sieger übrig ist.

Sargkegeln Variante 2

Bei dieser Version gibt es keine Eier und Balken. Wer als Erster auf ein Vollbild kegelt, muß mindestens 4 Holz treffen, sonst gibt es einen Strich. Die Partie wird auch auf Abräumen gespielt. Danach muß jeder Kegler mindestens ein Holz treffen. Wird die Bedingung erfüllt, so bekommt der folgende Spieler einen Strich, Ausnahme: es wird abgeräumt dann bekommt der vorhergehende Spieler einen Strich. Bei einer Gosse oder null Holz bekommt der Werfer selbst einen Strich. Die Kegel werden neu aufgebaut (Vollbild), wenn abgeräumt wurde (ohne Kranzwertung), oder wenn alle auf ein Bild geworfen haben und nichts getroffen haben sollten. Sieger ist auch hier der letzte Überlebende.

Lattenzaun

Jeder Mitspieler legt einmal mit 2 Wurf abräumen einen Punktwert vor. Danach werfen alle anderen 2 Wurf abräumen und es wird mit dem vorgelegten Wert verglichen. Bei Punktgleichheit geschieht nichts, bei Differenzen bekommt der Schlechtere pro Pin Differenz einen Strich. Jeder Strich zählt am Ende 0,10 Euro. Das Spiel endet wenn jeder Kegler einmal vorgelegt hat und alle nachgelegt haben.

Hindernis

Diese Partie könnte nach 5 Wurf in die Vollen entschieden sein. 5 Bedingungen müssen in folgender Reihenfolge erfüllt werden: genau 5 Holz treffen, alles nur nicht 5 Holz treffen, 6 oder mehr Holz treffen, 3 oder weniger Holz treffen, Holz treffen ohne das das Vorderholz fällt. Erst wenn ein Kegler eine Bedingung erfüllt hat, darf er im nächsten Versuch die nächste Bedingung versuchen zu erfüllen. Wenn ein Kegler alle Hindernisse überwunden hat, dann wird die Runde noch bis zum Ende gespielt und es verlieren diejenigen, die die wenigsten Bedingungen erfüllt haben. (Hälfte [aufgerundet] verliert).

30 60 90 110 130 150

Jeder Kegler wirft drei mal mit einem Wurf in die Vollen und drei mal hat er zwei Würfe in die Vollen. Nachdem ersten Wurf muß entschieden werden, ob ein zweiter Wurf gemacht wird oder nicht. Wird nur ein Wurf gemacht, so zählt der erzielte Werte für eine der Spalten 30 60 oder 90. Die erzielten Holz werden mit 10 multipliziert und die Differenz in der betreffenden Spalte eingetragen. Werden zwei Wurf gemacht, so gilt die gleiche Vorgehensweise für die Spalten 110 130 oder 150. Bei einer 7 mit einem Wurf, kann der Kegler entweder bei 60 die Differenz 10 oder bei 90 die Differenz 20 notieren. Die Summe aller Spalten ergibt zum Schluß den Zahlbetrag in Cent.

Fuchsjagd

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 Einzel- kegler einen Wurf machen. Die Runde ist beendet, wenn der Fuchs mehr als 50 Punkte erreicht hat (Fuchs entkommen) oder der Fuchs eingeholt wurde (Fuchs erlegt = Differenz Null oder überholt). Kommt der Fuchs durch, so verlieren alle anderen Kegler ein Spiel. Wird der Fuchs erlegt, so verliert nur der Fuchs.

Freundschaftsspiel

Es werden so viele Durchgänge gespielt wie Spieler anwesend sind. Immer 1 Wurf in die Vollen. Bei jedem Durchgang fängt der nächste Spieler auf der Tafel an, damit jeder mal als Erster und jeder mal als Letzter dran war. Der erste Spieler legt vor. Fallen Zahlen doppelt, wird die Summe diesen Spielern addiert aufgeschrieben. Alle anderen bekommen nur Ihre eigenen Punkte aufgeschrieben. Fallen Zahlen dreimal wird verdreifacht diesen Spielern aufgeschrieben u.s.w. Dann kommt der nächste Durchgang. Wer am Ende die meisten Punkte sammeln konnte, hat gewonnen.

Kreis

Es wird ein Kreis aufgemalt und in soviel Stücke unterteilt, wie Kegler anwesend sind. In jedes Segment kommt der Name eines Spielers. Das oberste Segment (auf 12 Uhr) beginnt mit einem Wurf in die Vollen und muß die Richtung (Uhrzeigersinn oder gegen Uhrzeigersinn) angeben. Beginnend mit Null auf dem Werferfeld wird dann in der angegebenen Richtung gezählt und der Name in dem erreichten Feld bekommt einen Strich. Bei drei Strichen wird der Name (bzw. das Feld) gelöscht. Danach wirft der im Uhrzeigersinn dem Werfer folgende Kegler. Es wird solange gespielt, bis nur noch einer, also der Sieger übrig ist. Bei einer Gosse oder null Holz erhält der Werfer selbst einen Strich. Es verlieren also alle, außer dem Sieger. Ein Kranz zählt 12.

Bingo

Aufgemalt wird ein Viereck mit 9 Feldern, in die die Zahlen 1 bis 9 zufällig geschrieben werden. Jeder Kegler hat 5 Wurf in die Vollen und muss versuchen senkrecht, waagrecht oder diagonal eine Reihe zu bilden. Wer das schafft, hat Bingo und zahlt nichts. Wer es nicht schafft, der zahlt pro nicht geworfener Zahl 10 Cent.

2 5 0

Jedem Kegler werden 250 (Cent) aufgeschrieben. Anschließend wirft jeder Kegler einmal in die Vollen. Das Ergebnis wird mit 10 multipliziert und von den 250 abgezogen. Ausnahmen: bei 5 werden 50 Pfennige hinzuaddiert, bei einer Gosse wird der Restbetrag verdoppelt. (Höchstbetrag: 500). Erreicht ein Kegler 0, so zahlen alle anderen den Restbetrag in Cent. Auch hier haben die nachfolgenden Kegler eines Durchgangs einen Nachwurf.

Ruhrpott Chaos

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 5 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. 10 Cent) an die Kasse gezahlt. Bei einer Gosse erhält der Spieler selbst einen Strich.

Jokerspiel

Es werden Paare gebildet. Je Paar wird pro Spieler ein Wurf

in die Vollen gemacht. Die erzielten Holz werden addiert und nach dem ersten Werfer muß entschieden werden, welches Ziel erreicht werden soll. Ziele: 14,13,12,11,10,9, Joker 1, Joker 2. Wird das Ziel nicht erreicht, so wird der Wert Null notiert, ansonsten die erreichte Punktzahl. Sieger bezahlt nichts, Zweiter zahlt 20 Cent je Spieler, Dritter 40 Cent je Spieler, Vierter 60 Cent je Spieler usw.

Kaiserpartie

Es werden 9 Runden gespielt. In jeder Runde hat jeder Kegler(in) einen Wurf auf ein Bild. Im ersten Bild steht nur das Vorderholz (Pin 1), dann kommt Pin 2 dazu, dann Pin 3 usw.. Für jeden getroffenen Pin gibt es Punkte nach folgender Formel: (10 minus "Anzahl aufgestellte Pinne). In der ersten Runde also 9, dann 8, dann 7 pro Holz usw.. Die Gesamtpunktzahl entscheidet über Sieg und Niederlage.

Bus

Jeder Spieler wirft ein mal in die Vollen. Die erreichte Zahl legt die Bus- linie fest, in der der Spieler fährt. Es können mehrere Spieler in einem Bus sein. Dann wird reihum geworfen (ins Vollbild). Die erzielte Zahl gibt für den Bus dieser Linie einen Reifen. Gibt es keinen Bus mit der geworfenen Zahl, dann passiert nichts. Der Bus, der zuerst 6 Reifen hat gewinnt. Alle anderen Busse zahlen 20 Cent pro fehlendem Reifen.

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.

KTP (Kegel-Tanz-Palast)

Jede(r) Kegler(in) wirft hintereinander 3 Mal in die Vollen. Der erste Wurf zählt einfach. Die gefallenen Holz im zweiten Wurf zählen doppelt und die im dritten Wurf sogar dreifach. Punkte werden addiert und niedrigste Punktzahlen verlieren.

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.

Tour

Es werden 5 Etappen gefahren (gespielt). Ein Kranz zählt in diesem Spiel grundsätzlich 10 und nicht 12. Der Sieger einer Etappe erhält 3, der Zweite 2 und der Dritte 1 Extrapunkt auf seine Gesamtpunktzahl. Wer nach 5 Etappen die meisten Punkte hat gewinnt. Kosten: der Sieger zahlt nichts, der Zweite 10 Cent, der Dritte 20 Cent usw. Die erste Etappe ist ein Zeitfahren (Prolog) Jeder Kegler wirft einmal in die Vollen (Uhrzeigersinn). Die höchste Punktzahl gewinnt. Bei Gleichheit gewinnt derjenige, der vorgelegt hat. Erzielte Punktzahl und Bonuspunkte ergeben die Gesamtpunktzahl. Die zweite Etappe (Der letzte Kegler der ersten Etappe beginnt, gegen den Uhrzeigersinn) Jeder Kegler wirft einmal in die Vollen. Nun wird mit der schlechtesten Punktzahl beginnend die erreichte Punktzahl bestimmt (Windschatten). Ist der Nächstbessere (auch mehrere) nur 1 Punkt besser, dann wird ein Punkt addiert usw. So kann es vorkommen, dass alle die gleiche Punktzahl (ohne Bonuspunkte) bekommen. Dann ist das Feld geschlossen ins Ziel gekommen. Die Bonuspunkte werden natürlich auf die erkegelten Holz vergeben. Die dritte Etappe (Der Führende der Gesamtwertung beginnt, Uhrzeigersinn) Jeder Kegler hat 2 Wurf (Abräumen). Ausgewertet wird wie bei Etappe 2. Die vierte Etappe (Bergetappe, der Zweite der Gesamtwertung beginnt, gegen Uhrzeigersinn) Jeder Kegler hat 3 Wurf (Abräumen). Diesmal gibt es keinen Windschatten. Es zählt nur die erreichte Punktzahl, zzgl. Bonuspunkte. Die fünfte Etappe (Das Schlusslicht der Gesamtwertung beginnt, Uhrzeigersinn) Jeder Kegler wirft zweimal in die Vollen. Die Punkte werden addiert und es gibt auch wieder Windschatten.

Millionenspiel

Es wird eine Tabelle mit 7 Spalten mit den Ueberschriften 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 Wuerfen 1 und 2, Runde 3: mind. 12 Punkte aus den Wuefen 1 bis 3 usw.). Wer die Summe in der Spaltenueberschrift nicht erreicht, scheidet aus und zahlt je nach Runde wie folgt: Runde 1 = 70 Cent, 2 = 60 Cent, 3 = 50 Cent, 4 = 40 Cent, 5 = 30 Cent , 6 = 20 Cent und 7 = 10 Cent.

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. Sind nur noch 3 Spieler dabei, so entscheidet über Sieg und Niederlage ein Wurf in die Vollen. Variante: Ausgeschiedene Kegler nominieren weiterhin mit..

Berg und Tal

Es werden 5 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 fünf Durchgängen die meisten Punkte erreicht.

Bobfahren

Es werden Mannschaften aus 3 (Dreierbob) oder 4 (Viererbob) Keglern gebildet. Die Mannschaften muessen gleich gross sein. Auf der linken Seite des Anlaufs werden Stuehle hintereinander aufgestellt, drei fuer Dreierbobs, vier fuer Viererbobs. Gekegelt wird im Sitzen, jedes Mannschaftsmitglied hat pro Runde einen Wurf.in die Vollen. Die ersten beiden (oder drei) Wuerfe einer Mannschaft werden addiert und der letzte Wurf wird subtrahiert. Die Rundenanzahl entspricht der Bobgroesse. Nach jeder Runde werden die Plaetze im Bob getauscht, damit jedes Mitglied einer Mannschaft auf jedem Stuhl einmal sitzt. Die Mannschaft mit der hoechsten Summe gewinnt.

Bierdeckel

Die Kegelreihenfolge wird ausgelost. Auf Bierdeckel werden folgenden Strafen geschrieben (5 Cent, 50 Cent, 10 Cent

fuer jedes stehende Holz, 10 Cent fuer jedes gefallende Holz, 20 Cent, 30 Cent, 30 Cent für jeden stehenden Bauer). Ein Bierdeckel erhaelt 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 15 teilbare Summe (15, 30, 45, 60, 75, 90, 105 und 120), zieht er einen Deckel und jeder der anderen Kegler zahlt die Strafe. Kommt der Kegler ueber die durch 15 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.

Siebener Reihe

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.

Ebbe und Flut

Die Spieler machen reihum jeweils 1 Wurf. Fällt eine 3, so herrscht Ebbe und alle folgenden Würfe werden durch 2 geteilt gezählt, wobei immer abgerundet wird. Bei einer 5 ist mittlerer Wasserstand, die Holzzahlen der folgenden Würfe 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

Würg

Jeder Kegler hat 3 Wurf in die Vollen. Hierbei muß er versuchen, mindestens 11 Punkte zu kegeln. Schafft er es nicht bekommt er einen Strich (1 Strich = 10 Cent). Kegelt er z.B. eine 13, so bekommt der dritte Kegler (im Uhrzeigersinn) nach dem Kegler 3 Striche. 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 „reinwürgen“. Jeder Kegler ist zweimal an der Reihe und kann dann versuchen, seinen Mitspielern möglichst hoch einen „reinzuwürgen“.

Wochenspiel

Es werden Päärchen mit je zwei Spieler gebildet. Jeder Spieler hat zwei Würfe (Abräumen), dabei zählt jedes Holz einfach, die Summe der Würfe wird addiert und in die Tabelle (Mo Di Mi Do Fr Sa So) eingetragen. Zur Woche: Montags wird mit rechts geworfen ; Dienstags wird mit links

geworfen ; Mittwochs zählen alle Würfe doppelt ; Donnerstags wird mit dem Rücken zur Bahn durch die Füße geworfen ; Freitags wird aus dem Liegestütz gekegelt ; Samstags wird im sitzen auf einem Stuhl geworfen und am Sonntag werden alle Würfe von Mo bis Sa addiert. Da das Spiel 6 Runden lang ist, verlieren die Spieler 50 Cent statt 30 Cent.

Mensch ärgere Dich nicht

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 51) 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. Um in das Haus zu kommen (mit 51 Holz ist man zuhause), muß er direkt die Augenzahl werfen, die notwendig ist um 51 zu haben. Wenn er mehr als die erforderlichen 51 Holz hat muß er nach den nächsten Durchgang (sofern er noch dran kommt) zurück Kegeln. Das Spiel ist zu Ende wenn mindestens ein Spieler mit 51 Holz im Haus ist. Alle anderen Spieler zahlen die Differenz bis 51 in Cent.

Dame

Es werden nur die Damen aufgestellt (4 Kegel). In 3 Runden hat jeder Kegler(in) jeweils 2 Wurf abräumen. Jeder Pin zählt.

Indianerpfeil

Es werden der Stinner und die beiden Vorderdamen aufgestellt, also ein Bild, welches wie ein Pfeil aussieht. Gespielt werden 4 Runden mit je zwei Wurf abräumen. Wird das gesamte Bild abgeräumt, so gibt es 10 Punkte. Ansonsten zählt jedes Holz einen Punkt.

Ulmer Partie

5 Runden werden hier gespielt. In der ersten Runde hat jeder Mitspieler(in) 3 Würfe in die Vollen und es zählt jedes Holz einen Punkt. In der zweiten und dritten Runde hat man nur einen Wurf. Es stehen nur der König und die rechte Hinterdame, bzw. linke Hinterdame. Wird nur die Dame getroffen, so gibt es 10 Punkte - ansonsten 1 Punkt pro Pin. In der 4. Runde wird der Stinner aufgestellt. 2 Würfe Abräumen hat jeder Kegler(in). Jedes Holz zählt 3 Punkte und werden alle Holz abgeräumt, so gibt es 10 Punkte. In der 5ten und letzten Runde werden 3 Wurf Abräumen (mit Kranzwertung) gespielt.

Minusspiel

Es werden Paare gebildet (auch in 3er Gruppen möglich - dann nur die Runden 1,3,4 und 5). Jedes Paar hat zusammen 4 Wurf (2 Wurf 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 € 0,30, die dritten je € 0,60, die vierten je € 0,90 usw. Dauer: je Team 6 Runden a 4 Würfe