



Eine kleine Sammlung verschiedener Spiele für das Galgenkegeln aber auch für das Bahnkegeln

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--------------------------|----------|
| In die Vollen | 4 |
| Überraschungseier | 4 |
| Spiel 44 | 4 |
| Stadt, Land, Fluß | 4 |
| Steigrohr | 4 |
| Steigerung | 4 |
| Sterngucker | 5 |
| Fuchsjagd | 5 |
| Tag-Nacht-Spiel | 5 |
| Blindes Huhn | 5 |
| Niedrige Hausnummer | 6 |
| Drunter und drüber | 6 |
| Wie du mir, so ich dir | 6 |
| Miteinander | 6 |
| 1001 | 7 |
| Mensch ärgere Dich nicht | 7 |
| Lotterie | 7 |
| Vervielfältigung | 8 |
| 311 | 8 |
| Abräumen | 9 |
| Schneckentempo | 9 |
| Störkommando | 9 |
| Swingerclup | 9 |
| Das Sargspiel | 9 |
| Hieb und Stich | 10 |
| Kranz-Duell | 10 |
| Königsspiel | 10 |
| Sechstagerennen | 11 |
| Die goldene 30 | 11 |
| Abräumen | 11 |



| | |
|----------------------|-----------|
| Salmiakpastille | 12 |
| Figurenkegeln | 13 |
| Der goldene Würfel | 13 |
| Dreiecksverhältnis | 13 |
| Sechser-Partie | 14 |
| Großer Freudenbaum | 14 |
| Rheinische Partie | 15 |
| Drillinge | 15 |
| 10x1=12 | 16 |
| Die Uhr | 16 |



Erläuterung zu den Begriffen

Abräumen

Der erste Wurf beim Abräumen erfolgt immer auf das volle Bild. Danach werden nur noch die Kegel aufgestellt, die beim Anwurf nicht gefallen sind.

Der Kegler muss dann alle Kegel (bis auf den König) abräumen, bevor wieder das volle Bild aufgestellt wird. Wenn der Kegler also eine 9 (oder einen Kranz) anwirft, dann darf er im nächsten Wurf wieder auf das volle Bild spielen.

Anwurf

Wurf auf das volle Kegelbild.

Alle Neune

Wenn mit einem Wurf alle Holz abgeräumt wurden.

Bild

Ein Bild ist eine bestimmte aufgestellte oder nach dem Anwurf stehen gebliebene Kegelformation. Stehen alle Kegel, spricht man vom vollen Bild.

Durchwurf (Gosse, Gasse)

Wenn kein Holz getroffen wurde. Sprich die Kugel zwischen den Kegeln durchsaust ohne das einer fällt.

Holz

Der Kegel wurde und wird noch aus Holz gefertigt. Des weitern wird beim Kegeln der Ausruf „Holz“ benutzt, wenn jemand eine Neun kegelt.

Kranzhand

Beim Wurf auf das volle Bild bleibt mit nur einem Wurf nur noch der König stehen.

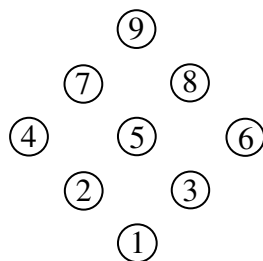
Kranz

Bei einem Wurf bleibt nur noch der König stehen.

Kegelstand

Die Stellfläche der 9 Kegel besteht - aus der Wurfrichtung gesehen - aus einem auf der Spitze stehenden Quadrat, dem Vierpass. Alle Kegel haben Nummern und Namen:

1. Vorderholz
- 2, 3. Vordere Damen
- 7, 8. Hintere Damen
- 4, 6. Bauer, Ecke
5. König
9. Hinterholz



Ochsengasse

"Latte" oder "Sandhase" ist die gefürchtete 1, 5, 9 Kombination d.h. wenn ein Wurf genau "durch die Mitte" das Vorderholz, den König und das Hinterholz abräumt!

Vollen

Jeder Wurf geht in das volle Kegelbild und nach jedem Wurf werden also alle 9 Kegel wieder neu aufgestellt.



In die Vollen

Überraschungseier

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.

Spiel 44

Jeder Kegler startet sein eigenes Rennen bis 44 Holz. Dazu darf er in jedem Durchgang 3 Wurf hintereinander machen, und zwar in die Vollen. Doch nicht alle Zahlen bringen ihn seinem Ziel näher, denn nur die geraden Zahlen kommen ins Töpfchen, die ungeraden dagegen bleiben vertane Würfe. Sieger ist der Kegler, der als erster die 44er Ziellinie überkegelt.

Stadt, Land, Fluß

An der Tafel werden Spalten für Stadt, Land, Fluß, Name, Tier, Pflanze notiert. Die Kegler werden in 2 Mannschaften geteilt. Jetzt wird für die 1. Mannschaft ein Buchstabe ermittelt. In Kegelreihenfolge schreibt nun der Kegler erst ein Begriff in die jeweilige Spalte, dann wird in die Vollen gekegelt und die Holzzahl neben dem Begriff notiert. Als Spaltenreihenfolge gilt der Tafelanschrieb. Weiß ein Kegler keinen Begriff, ruft er "WEITER" und der nächste Kegler ist mit der ausstehenden Spalte an der Reihe. Als Zeitlimit gilt 3 Minuten. Vorsagen ist verboten. Am Ende werden erst alle ungültigen Begriffe und deren Punkte ausgewischt, danach werden alle verbliebenen Punkte addiert.

Steigrohr

Die Anzahl der Durchgänge ist für jedes Paar unterschiedlich. Die Partner haben jeweils 2 Wurf in die Vollen. Sie müssen dabei berücksichtigen, daß sie in jedem Durchgang mehr Holz kegeln müssen als in dem vorangegangenen. Taktisch klug ist es also, mit einer möglichst niedrigen Holzzahl zu beginnen. Das Paar ist ausgeschieden, wenn einmal keine Steigerung gelungen ist. Eine Durchwurf wird mit 5 Holz berechnet. Die Ergebnisse der erfolgreichen Durchgänge werden summiert und so das Siegerpaar ermittelt.

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 Durchgänge. Die Reihenfolge sollte vor Spielbeginn ausgelost werden. Die 3 Kegler mit den höchsten Gesamtholzzahlen gewinnen. Die Verlierer zahlen den Standard-Spielbetrag in die Kegelkasse. Variante: Die Würfe werden nur gewertet, wenn die Holzzahl kleiner als die des Vordermannes ist. Gosse gilt als 9, Kranz Hand "nur" als 8. Gewinner sind entsprechend die Kegler mit der geringsten Punktzahl.



Sterngucker

Jedes Mannschaftsmitglied hat 3 Würfe in die Vollen, muß aber vor den Würfeln sein angestrebtes Ergebnis voraussagen. Außerdem müssen alle Voraussagen unterschiedlich sein. Seine Erfolge, die Reihenfolge spielt keine Rolle, werden der Mannschaft als Punkte gutgeschrieben. Am Ende gewinnt das Team mit den besten hellseherischen Fähigkeiten.

Fuchsjagd

Fuchs wird, wer beim ersten Durchgang in die Vollen die höchste Zahl gekegelt hat. Bei gleicher Holzzahl wird durch nochmaliges Werfen der Bessere als Fuchs ermittelt.

Der Fuchs wirft sodann noch einmal in die Vollen. Die Summe seiner zwei besten Würfe bildet den Vorsprung.

Sodann setzt sich die Meute in Bewegung, d.h. reihum werfen jetzt jeweils einmal ein Verfolger und einmal der Fuchs. Geworfene Hölzer des Fuchses erhöhen seinen Vorsprung, Hölzer des Verfolgers vermindern ihn. Der Fuchs ist Sieger, wenn er 21 Holz erreicht hat; er hat verloren, wenn sein Vorsprung auf 0 zusammengeschmolzen ist.

Beim nächsten Durchgang ist dann der zweite Spieler in der Reihenfolge der Fuchs.

Tag-Nacht-Spiel

Es wird reihum gespielt, jeweils ein Wurf auf die Vollen. Der erste Durchgang ist das Tagspiel, jeder Wurf zählt einfach. Darauf folgt das Nachtspiel, bei dem jeder Wurf doppelt gezählt wird. Nun zeigt sich, wer gut in der Nacht ist!

Je nach Wunsch kann man beliebig viele vorher festgelegte Tage und Nächte durchkegeln, gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Um dem Spiel zum Schluss noch einmal Spannung zu geben, kann man die letzte Nacht zur „Nacht der Nächte“ erklären und vierfach zählen.

Blindes Huhn

Bei diesem Spiel hängt alles vom ersten Zufallswurf in die Vollen ab, aber auch davon, durch gute und gezielte Würfe seine Chance für einen Sieg zu wahren.

Ein ausgeloster Kegler wirft zunächst mit geschlossenen oder verbundenen Augen in die Vollen. Die hierbei erreichte Punktzahl ist Dreh- und Angelpunkt für das jetzt einsetzende Spiel.

Reihum wirft jeder einmal in die Vollen. Erzielt er die vorgelegte Punktzahl, erhält er **keinen** Strich.

Erzielt er mehr Holz, wird die Differenz zur Vorlage bei ihm als Striche notiert. Erzielt er weniger Holz, wird die Differenz zur Vorlage mit drei multipliziert und das Ergebnis als Striche bei ihm notiert.

Durchwürfe werden mit 5 Striche zusätzlich bestraft. Sieger ist, wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Durchgängen die wenigsten Striche hat.

Variante: Spieler mit 50 Strichen scheiden aus. Wer als letzter übrig bleibt, ist Sieger.



Niedrige Hausnummer

Es wird reihum gekegelt. Jeder Spieler wirft pro Durchgang vier Kugeln jeweils in die Vollen. Er muss versuchen, aus dem vollen Bild jedes Mal nur ein Holz umzuwerfen. Da jedes Holz 1 Punkt zählt, ist die niedrigste Hausnummer logischerweise 1111.

Durchwürfe zählen 9 Punkte.

Es gibt vier Möglichkeiten, die einzelnen Würfe zu platzieren (das wird vorher ausgemacht):

1. das Ergebnis jeden Wurfes wird von vorn nach hinten notiert.
2. Das Ergebnis jeden Wurfes wird von hinten nach vorne notiert.
3. Der Spieler benennt vor jedem Wurf die Stelle der Notierung.
4. Der Spieler benennt nach jedem Wurf die Stelle der Notierung.

Das Spiel ist noch spannender, wenn vorab mehrere Durchgänge vereinbart und die einzelnen Zwischenergebnisse addiert werden. Sieger ist, wer die niedrigste Summe erreicht.

Drunter und drüber

Bei diesem Einzelspiel wird neben der Geschicklichkeit auch die Bereitschaft zum Risiko angesprochen. Geworfen wird reihum jeweils in die Vollen. Der erste Kegler wird ausgelost.

Die Holzzahl seines Wurfes in die Vollen gilt als Vorlage für den nachfolgenden Spieler. Der muss dann vor seinem Wurf bestimmen, ob er eine Holzzahl „Drunter oder Drüber“ erzielen wird.

Trifft seine Prognose zu, erhält sein Vordermann die Differenz zwischen den geworfenen Hölzern als Striche angekreidet. Gelingt ihm die Prognose nicht, erhält er selbst die entsprechenden Striche plus zwei weitere für die falsche Vorhersage.

Bei gleicher geworfener Holzzahl erhält der Werfer einen Strich als Strafe.

Wer 30 Striche auf seinem Konto verzeichnet hat, muss ausscheiden.

Sieger ist, wer als letzter mit einem Konto unter 30 Striche übrig bleibt.

Wie du mir, so ich dir

Gekegelt wird reihum nach Auslosung des Beginners jeweils in die Vollen.

Bei diesem Spiel konkurriert jeder Spieler stets sowohl mit dem Vorder- als auch mit dem Hintermann, da seine Würfe jeweils besser oder schlechter als die seiner unmittelbaren Konkurrenten sein können.

Bessere Würfe bewirken bei den Konkurrenten jeweils einen Strich, ist der eigene Wurf schlechter, muss man sich leider selbst einen Strich verpassen. Bei gleichen Würfeln zum Vorder- oder Hintermann entfällt der Strich. Durchwürfe werden immer mit einem Strich bestraft.

Der Sieger kann auf zweierlei Art ermittelt werden: Es kann derjenige sein, der am Ende der vorab vereinbarten Durchgänge die wenigsten Striche auf seinem Konto hat. Oder es scheiden die Spieler aus dem Wettbewerb aus, die sich 20 Striche notieren mussten. Auf diese Weise entstehen immer neue Konkurrenzen, da ja die schwächeren Spieler nach und nach ausscheiden.

Miteinander

Auch Freundschaftsspiel genannt.

Die Reihenfolge der Spieler wird ausgelost, es werden so viele Runden gespielt, wie Teilnehmer anwesend sind. Die erste Runde eröffnet der erste Spieler, die zweite der Spieler Nr. 2 usw. Es wird jeweils ein Wurf auf die Vollen geworfen.

Werfen nun innerhalb eines Durchgangs zwei Spieler die gleiche Zahl, dann sind sie Partner und ihre Punkte werden zusammengezählt.

Zum Beispiel: Jessika und Harald haben beide 6 Holz geworfen, sie bekommen also als Partner jeder 12 Punkte gutgeschrieben. Haben 3 Teilnehmer jeder eine 5 geworfen, werden je 15 Punkte notiert.

Sieger ist, wer die höchste Summe erreicht hat



1001

Ein Einzelspiel in die Vollen. Reihum darf jeder Kegler einmal werfen. Sieger ist, wer als erster mehr als 1000 Punkte erreicht hat. Dabei muss er versuchen, bei jedem Wurf das Vorderholz oder das Hinterholz mit zutreffen. Hat der Kegler mehr als 1000 Punkte erreicht, wird die Runde dennoch voll durchgespielt.

Wertung der einzelnen Würfe:

- Kranzhand = 150
 - alle Neune = 130
 - nur Vordereck = 200
 - 8 mit Vorder- oder Hintereck = 100
 - 7 mit Vorder- oder Hintereck = 90
 - 6 mit Vorder- oder Hintereck = 80
 - 5 mit Vorder- oder Hintereck = 70
 - 4 mit Vorder- oder Hintereck = 60
 - 3 mit Vorder- oder Hintereck = 50
 - 2 mit Vorder- oder Hintereck = 40
 - Jedes Holz ohne Vorder- oder Hintereck = 5
- Ein Durchwurf wird mit 100 Punkten Abzug bestraft.

Mensch ärgere Dich nicht

Zunächst wird die Reihenfolge ausgelost, in der die Spieler antreten. Reihum wirft dann jeder Spieler einmal in die Vollen, bis er 50 Punkte erreicht hat.

Das Ärgernis besteht darin, dass die bisher erreichten Punkte ausgelöscht werden (der Spieler muss wieder bei 0 beginnen), wenn einer der nachfolgenden Spieler mit seinem Wurf die gleiche Punktzahl erzielt.

Beispiel:

Kegler Nr. 1 hat 17 Punkte und Kegler Nr. 5 erreicht auch 17 Punkte. Jetzt muss Kegler Nr. 1 wieder bei 0 beginnen. Aber: Kegler Nr. 9 erzielt auch 17 Punkte und schickt somit Kegler Nr. 5 ebenfalls auf 0 zurück. Es spielt hierbei keine Rolle, in welchem Durchgang eine bereits vorhandene Punktzahl gelöscht wird. Kurz vor dem Sieg wird's noch spannender; dann, werden mit dem noch erforderlichen Wurf mehr als 50 Punkte erzielt, muss der Kegler gnadenlos wieder auf 0 zurück. Mensch ärgere Dich nicht!

Lotterie

Reihum wird einmal auf die Vollen geworfen. Nach jedem Wurf ist dem Spieler freigestellt in welche Spalte hinter seinem Namen er sein Ergebnis schreiben will. Schätzt er seinen Wurf schlecht ein, wird er ihn vorn notieren, eine 9 kommt auf jeden Fall unter die 50, denn wer zum Schluss in der senkrechten Spalte das schlechteste Ergebnis hat, muss den oben genannten Betrag an die Kegelkasse zahlen. Sind zwei oder mehrere gleich schlecht, müssen diese alle zahlen. Den Variationsmöglichkeiten in Höhe und Anzahl der Gewinne für die Kegelkasse sind keine Grenzen gesetzt. Hier ein Beispiel:

| | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | zahlt |
|---------|----|----|----|----|----|-------|
| Klaus | 2 | 3 | 6 | 5 | 8 | — |
| Peter | 3 | 5 | 4 | 7 | 6 | 50 |
| Annett | 2 | 3 | 8 | 6 | 8 | 30 |
| Arnold | 1 | 4 | 4 | 7 | 9 | — |
| Martina | 0 | 2 | 5 | 5 | 7 | 30 |
| Diana | 4 | 4 | 8 | 4 | 7 | 70 |



Vervielfältigung

Jeder Kegler hat 4 Würfe in die Vollen. Er erhält als Startkapital 9 Holz. Dann muss er nach der Regel; „viel-wenig-viel-wenig“ seine 4 Würfe absolvieren.

Das heißt: Der erste Wurf wird zum Startkapital dazugezählt.

Der zweite Wurf von dieser Summe abgezogen. Der dritte Wurf mit diesem Ergebnis Mal genommen.

Dieses Ergebnis wird durch den vierten Wurf geteilt.

Maximal erreichbare Punktzahl ist 153 Holz:

$$9 \text{ und } 9 = 18$$

$$18 \text{ weniger } 1 = 17$$

$$17 \text{ mal } 9 = 153$$

$$153 \text{ durch } 1 = 153$$

Durchwürfe gelten bei „viel“ = 0; bei „wenig“ = 9. Als Variante auch als Mannschaftsspiel möglich.

311

Zwei Mannschaften werden gebildet. Jeder Spieler hat einen Wurf in die Vollen, geworfen wird in ständigem Wechsel der Mannschaften, wobei die Mannschaft Sieger wird, die zuerst 311 Punkte erreicht.

Dabei zählen die Würfe wie folgt:

Bis 5 Holz = je ein Punkt

6 Holz = 10 Punkte

7 Holz = 20 Punkte

8 Holz = 30 Punkte

Ochsengasse = 40 Punkte

Kranz = 50 Punkte

Alle Neune = 60 Punkte



Abräumen

Schneckentempo

Ziel des Spiels ist es, alle 9 Kegel mit möglichst vielen Würfeln abzuräumen. Insgesamt stehen dem Kegler 10 Wurf zur Verfügung. Gezählt werden von den 10 Würfeln aber nur die, in denen Holz fällt. Sieger des Spiels ist der Kegler, der fürs Abräumen die meisten Würfe gebraucht hat.

Störkommando

Die Mannschaften sollen 6 mal 8 Holz aus den Vollen abräumen. Bei diesem Spiel hat jeder Kegler immer nur 1 Wurf. Aus jeder Mannschaft wird jedoch ein Störenfried in die gegnerische Mannschaft entsendet. Dieser hat die Aufgabe, wenn er an der Reihe ist, durch seine Würfe das Abräumen so erfolgshemmend wie möglich zu beeinflussen. Er kann mit seinem Wurf Bilder so verändern, daß noch mehr Würfe als normalerweise erforderlich benötigt werden, um das Spielziel zu erreichen. Er kann aber auch ein Bild komplett abräumen, damit die Mannschaft noch einmal von vorne beginnen muß. Er muß den ihm zugewiesenen Platz in der gegnerischen Mannschaft einnehmen, behält ihn dann aber für die gesamte Spieldauer. Nach jeder erfolgreich abgeräumten Acht sollte ein Mannschaftswechsel erfolgen, wobei die Kegelreihenfolge beibehalten werden sollte. Die Mannschaft mit den wenigsten Würfeln gewinnt das Spiel. Die Verlierer zahlen den Standard-Spielbetrag in die Kegelkasse.

Swingerclup

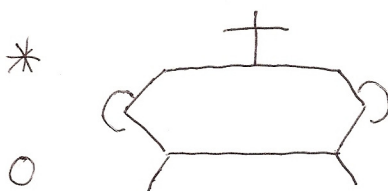
Es werden Pärchen gebildet (nur gut spielbar, wenn eine gleiche Anzahl Personen da sind und mindestens 8 Personen mitspielen). Jedes Pärchen hat vier Würfe auf Abräumen pro Runde, die Reihenfolge der jeweiligen Werfer ist egal! Das beste und das schlechteste Pärchen einer Runde müssen sich nun jeder 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 Kegler mit den meisten Punkten nach 4 Runden.

Das Sargspiel

Durch Kartenziehen wird die Reihenfolge der Spieler ausgelost, es wird auf Abräumen gespielt und der Reihe nach geworfen.

Fallen irgendwelche Kegel, passiert gar nichts, wirft einer einen Durchwurf, bekommt er einen Strich. Wer will, kann einen zweiten Wurf wagen, was aber nur Sinn hat, wenn er die Chance sieht, den Rest abzuräumen, denn wer nach dem zweiten Wurf etwas stehen lässt, bekommt einen Strich. Jeder der dagegen abräumt, verpasst dem vor ihm Spielenden einen Strich.

Wer abräumt bekommt außerdem selbst ein Sternchen und für 3 Sternchen darf er einen Strich löschen. Muss man dagegen auf die Vollen werfen, gibt es einen Kringel und für 3 Kringel, gibt es einen Strich zusätzlich. Wessen Sarg, der aus 13 Strichen besteht vollendet ist, ist tot und scheidet aus.





Hieb und Stich

Im Süden Deutschlands und in der Schweiz auch „Kalauer“ genannt.

Hieb sind die geworfenen Hölzer, **Stich** sind die geworfenen Kugeln, die benötigt werden, um das volle Bild zweimal abzuräumen. Bei vier Durchgängen versucht jeder Spieler, das volle Bild zweimal mit möglichst wenig Stichen total abzuräumen. Ein Durchwurf beendet das Spiel seines Durchgangs. Nach jedem Durchgang wird die Anzahl der Würfe von den geworfenen Hölzern abgezogen und das Ergebnis festgehalten. (Ideal: $2 \times 9 = 18$; $18 \text{ minus } 2 = 16$ Punkte). Nach vier Durchgängen werden die Einzelergebnisse addiert. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Tabellen Beispiel eines Durchgangs:

| Name | Gerold | Karl-Heinz | Alfons | Brigitte |
|--------------------|----------|------------|----------|----------|
| Holz | 18 | 17 | 6 | 7 |
| / Wurf | <u>2</u> | <u>4</u> | <u>2</u> | <u>5</u> |
| Zwischen- Ergebnis | 16 | 13 | 4 | 2 |

Kranz-Duell

Dieses Duell kann als Einzel- oder als Mannschaftsspiel ausgetragen werden.

Start und Reihenfolge werden vorab ausgelost. Jeder Spieler hat sechs Würfe, der erste in die Vollen. Er muss versuchen, soviel Kränze als möglich zu werfen.

Wichtig: Fällt der König, so muss sich der Spieler sofort setzen, ohne noch seine restlichen Würfe durchführen zu können. Für ihn zählt nur das bis dahin erzielte Ergebnis.

Es zählen:

Kranzhand = 100 Punkte

Kranz mit 2 Wurf = 80 Punkte

Kranz mit 3 Wurf = 70 Punkte

Kranz mit 4 Wurf = 60 Punkte

Kranz mit 5 Wurf = 50 Punkte

Kranz mit 6 Wurf = 40 Punkte

Ein Durchlauf zählt: 30 Minuspunkte.

Sieger ist der beste Einzelkämpfer oder die Mannschaft mit den meisten Gesamtpunkten.

Königsspiel

Jeweils zwei Partner spielen miteinander.

Es gilt mit zwei Würfeln möglichst viel abzuräumen, wobei jeder Partner abwechselnd den ersten Wurf hat.

Bleibt nach zwei Würfeln der König stehen, wird die einfache Zahl der geworfenen Kegel gezählt, fällt aber der König mit, so wird das Ergebnis potenziert.

Also: 6 ohne König zählt 6

6 mit König zählt $6 \times 6 = 36$

Besonders günstig ist die Mannschaft dran, deren Vorwerfer eine 9 erzielt hat, denn der Wurf des folgenden Partners wird dazugezählt und das Ganze potenziert.

Also: $9 + 7 = 16$, zählt $16 \times 16 = 256$

10 Durchgänge werden gespielt, die Ergebnisse addiert.



Sechstagerennen

Vor Beginn des Spieles werden jeweils zwei Kegler als Mannschaft ausgelost. Dann wirft jeder Partner zweimal auf Abräumen. Die Partner können unter sich ausmachen, in welcher Reihenfolge sie ihre Würfe absolvieren. Der bessere Kegler wird in der Regel die schwierigeren Würfe ausführen.

Jedes umgeworfene Holz zählt ein Punkt. Die Anzahl der geworfenen Hölzer wird mit dem Tage des Rennens multipliziert, also:

Montag mal 1; Dienstag mal 2; Mittwoch mal 3; Donnerstag mal 4; Freitag mal 5; Samstag mal 6.

Jeder Tagessieger (durch Einkreisen gekennzeichnet) erhält zwei zusätzliche Punkte, die auch mit dem Tag des Rennens multipliziert werden.

Gesamtsieger ist die Mannschaft, die am Sonntag (am Ruhetag werden alle Punkte addiert) die höchste Punktzahl erreicht hat.

Die goldene 30

Ein Mannschaftsspiel mit Abräumen.

Jeder Spieler einer Mannschaft hat zwei Würfe pro Durchgang.

Nachdem ausgelost wurde, welche Mannschaft beginnt, wirft der erste Spieler dieser Mannschaft in die Vollen. Nach jedem Abräumen werden die Kegel wieder vollständig aufgestellt. Haben alle Spieler einer Mannschaft ihre jeweils zwei Würfe absolviert, wird das Ergebnis der erzielten Punkte schriftlich festgehalten und die zweite Mannschaft beginnt ihren Durchgang.

Die Ergebnisse beider Mannschaften werden dann gegeneinander aufgerechnet und die Differenz wird der besseren Mannschaft gutgeschrieben. Siegermannschaft ist diejenige, die als erste nach mehreren Durchgängen 30 Pluspunkte aufzuweisen hat.

Abräumen

Ein Mannschaftsspiel „Seite gegen Seite“ bei dem sowohl die Sportskanonen als auch die Geschicklichkeitskünstler ihr Können ins rechte Licht rücken können.

Der jeweilige Mannschaftsführer schickt zunächst eine Sportskanone ins Spiel, um möglichst die Vollen abzuräumen. Danach werden immer die Kameraden (oder Kameradinnen) eingesetzt, die ein Abräumen der verbliebenen Hölzer erwarten lassen.

Nach dem Durchgang werden die abgeräumten Hölzer notiert und die Gegenseite versucht nach dem gleichen Schema, die vorgelegten Punkte zu übertreffen.

Sieger ist die Mannschaft, die nach Ende der vereinbarten Durchgänge die meisten Punkte hat.

Es zählen:

Je Holz = 1 Punkt

Kranz = 10 Punkte

Kranzhand = 12 Punkte



Salmiakpastille

Jede Mannschaft schreibt die Zahlen von 1 bis 9 in Form einer Raute auf die Tafel. Jeder Spieler hat wahlweise 1 oder 2 Würfe, abwechselnd werfen die Spieler jeder Mannschaft mit dem ersten Wurf auf das volle Bild, mit dem eventuellen zweiten auf den stehen gebliebenen Rest. Die geworfene Zahl wird auf der eigenen Raute gelöscht.

Ist ein Zahlenwert, z.B. die 6 bereits total gelöscht und wirft diese Mannschaft dennoch eine 6, darf die gegnerische Mannschaft diese Zahl bei sich löschen.

Sieger ist die Mannschaft, die alle ihre Zahlen zuerst gestrichen hat.

Spielvariante: Um das Spiel zu beschleunigen, können die geworfenen Zahlen aufgeteilt werden, um mehrere Zahlen gleichzeitig zu löschen.

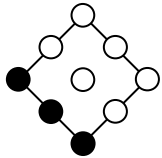
1
2 2
3 3 3
4 4 4 4
5 5 5 5 5
6 6 6 6
7 7 7
8 8
9



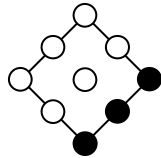
Figurenkegeln

Der goldene Würfel

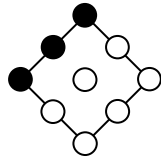
Auf jedes nachfolgend aufgeführte Bild **muss** mit einer Kugel geworfen werden. Je schwieriger das Bild, desto höher die Punktzahl für die abgeräumte Hölzer.



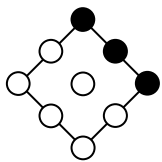
Jeder Kegel zählt 1 Punkt



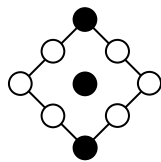
Jeder Kegel zählt 2 Punkte



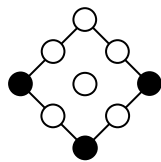
Jeder Kegel zählt 3 Punkte



Jeder Kegel zählt 4 Punkt



Jeder Kegel zählt 5 Punkte

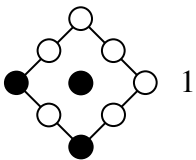


Jeder Kegel zählt 6 Punkte

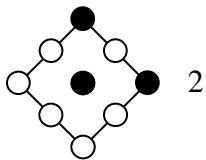
Dreiecksverhältnis

Jedes Bild muss mit maximal zwei Würfeln abgeräumt werden. Gelingt das schon mit dem ersten Wurf, so erhält der Spieler 9 Punkte und braucht ein zweites Mal nicht zu werfen.

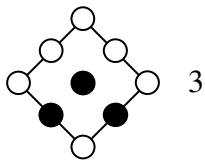
Ansonsten zählt das abgeräumte Bild 5 Punkte. Wird das Bild nicht vollständig gelöscht, zählen die umgeworfenen Hölzer 1 Punkt.



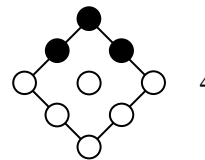
1



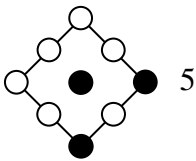
2



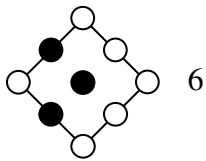
3



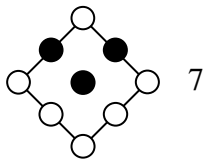
4



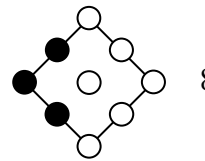
5



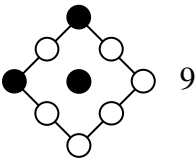
6



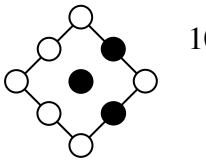
7



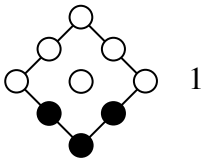
8



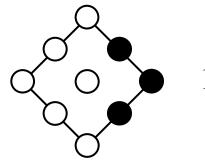
9



10



11



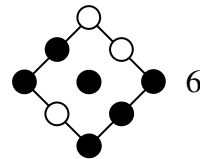
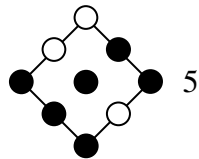
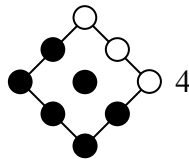
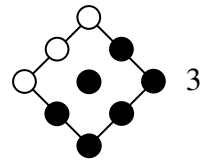
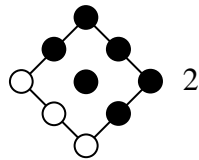
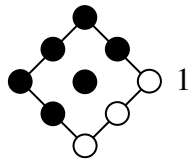
12



Sechser-Partie

Bei den hier aufgezeigten „Sechser-Stellungen“ soll versucht werden, jedes Bild mit zwei Kugeln abzuräumen.

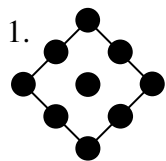
Jedes umgeworfene Holz zählt einen Punkt. Zusätzlich erhält der Spieler für jedes gelöschte Bild mit zwei Würfeln 2 Punkte und mit einem Wurf 5 Punkte.



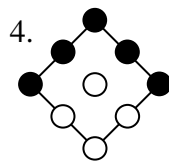
Großer Freudenbaum

Ein kompletter Durchgang besteht aus 12 verschiedenen Figuren. Sollte die Zeit nicht ausreichen, wird nur jede zweite Figur zum „großen Freudenbaum“ ausgekegelt.

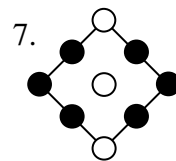
Figur 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 11 wird mit je einer Kugel, Figur 4, 7, 8, 9 und 10 mit je zwei Kugeln und Figur 1 zählt 1-fach, Figur 2 zählt 2-fach usw. bis zur Figur 12, die 12-fach zählt.



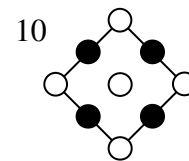
1 Kugel



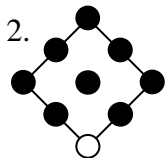
2 Kugel



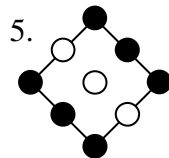
2 Kugeln



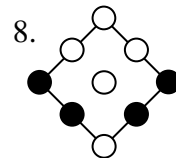
2 Kugeln



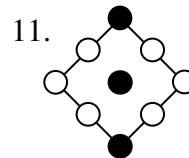
1 Kugel



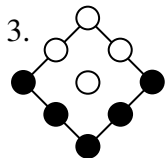
1 Kugel



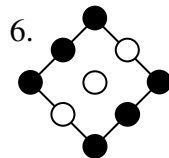
2 Kugeln



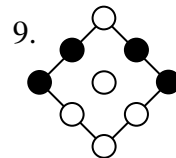
1 Kugeln



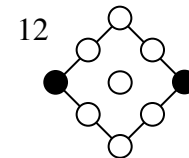
1 Kugel



1 Kugel



2 Kugeln



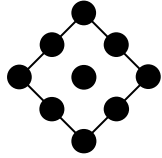
3 Kugeln



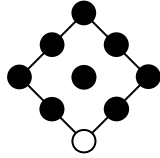
Rheinische Partie

Jedes Bild muss mit zwei Kugeln abgeräumt werden.

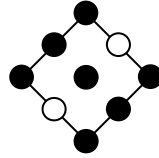
Nur wenn das Bild vollständig gelöscht ist, erhält der Spieler die angegebenen Punkte.



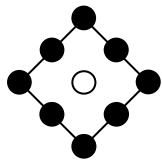
= 9 Punkte



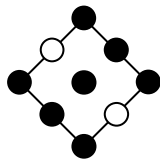
= 12 Punkte



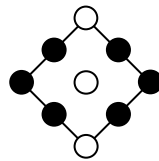
= 14 Punkte



= 10 Punkte



= 14 Punkte



= 20 Punkte

Wer die meisten Punkte erzielt, ist Sieger. Auch als Mannschaftsspiel geeignet.

Variante: Kegelgruppen die noch nicht so perfekt sind, können auch 3 oder 4 Kugeln pro Bild vereinbaren.

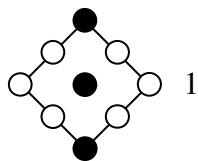
Drillinge

In acht Dreierkombinationen werden die Figuren nach dem unten gezeigten Schema aufgestellt. Gekegelt wird jeweils mit zwei Wurf auf das Bild.

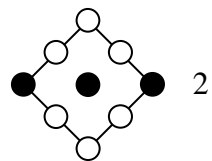
Wird mit einem Wurf abgeräumt, kann das gleiche Bild noch einmal aufgestellt werden.

Folgende Wertung gilt:

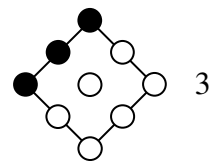
| | |
|-------------------------|---------------------|
| Abräumen mit 1 Wurf | = 20 Punkte |
| Abräumen mit 2 Wurf | = 10 Punkte |
| 2 x Abräumen mit 2 Wurf | = 50 Punkte |
| Einzelne Hölzer | = 2 Punkte pro Holz |



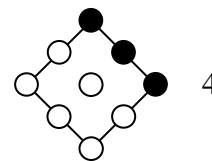
1



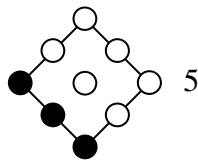
2



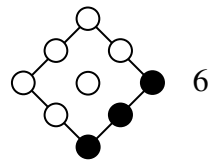
3



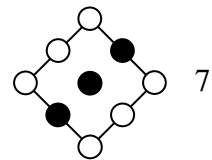
4



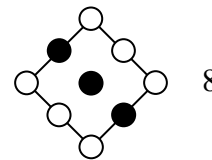
5



6



7



8



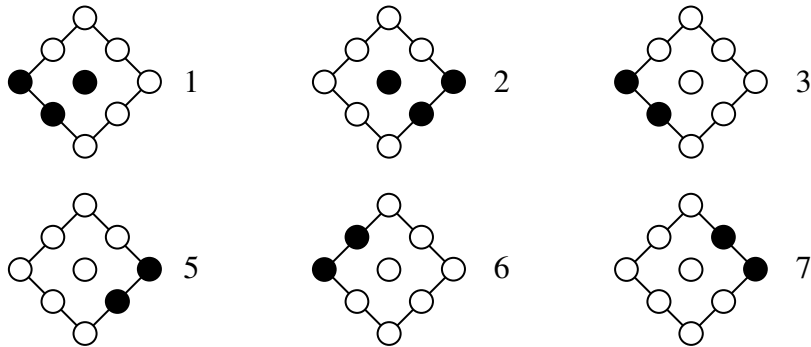
10x1=12

Jedes der unten gezeigten Bilder muss mit möglichst wenig Kugeln geworfen werden. Das nächste Bild wird erst aufgestellt, wenn die Hölzer eines Bildes geworfen sind. Jedes abgeräumte Bild gibt einen Punkt.

Da jeder Spieler 10-mal hintereinander werfen darf, ist die höchste erreichbare Punktzahl die 10.

Wer das tatsächlich schafft, erhält zur Belohnung zwei zusätzliche Punkte, also insgesamt 12.

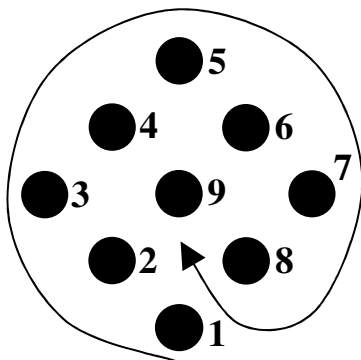
Sind alle 6 Bilder geworfen, wird wieder mit Bild 1 begonnen, bis 10 Würfe gemacht sind.



Die Uhr

Ein Einzelspiel, bei dem jeder Kegler hintereinander neun Würfe absolvieren muss.

Es wird jeweils ein Kegel wie in der Zeichnung dargestellt, im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Vorderholz, aufgesetzt.



Jedes umgeworfene Holz zählt – je nach seiner Position – 1,2,3 bis zu 9 Punkten.

Ein Durchwurf zählt 0 Punkte.

Die höchste erreichbare Punktzahl ist 45.