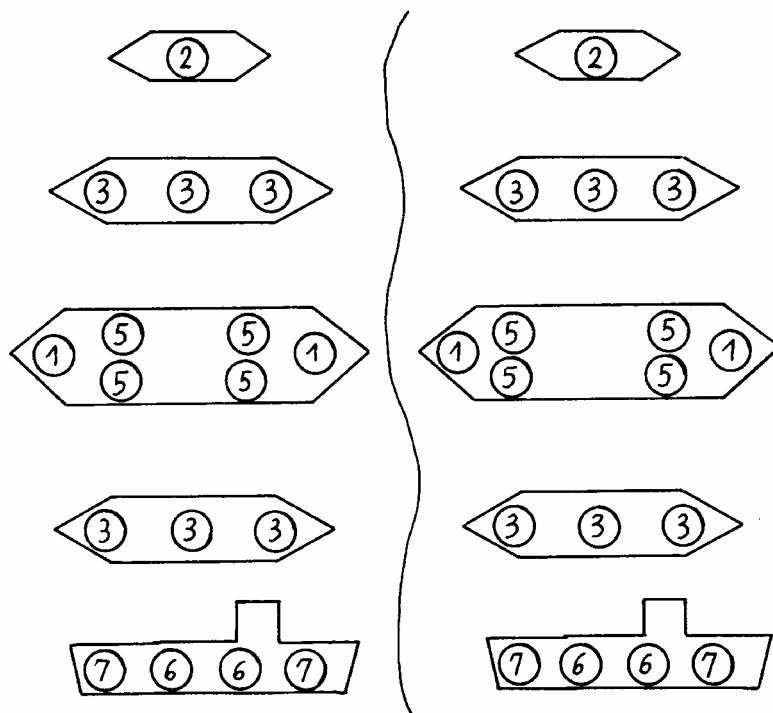


Mannschaftsspiele

Schiffe versenken

Abwechselnd kegeln die Mannschaftskegler. Die getroffenen Geschütztürme des Gegners werden ausgewischt. Nach jedem Schlagabtausch erfolgt eine Reparaturphase in Form eines weiteren Durchgangs in die Vollen. Für jede 4, die dabei gekegelt werden, kann ein ausgefallenes Geschütz repariert werden. Schiffe, die keine Türme mehr haben, gelten als versenkt und werden weggewischt.



Elfer raus

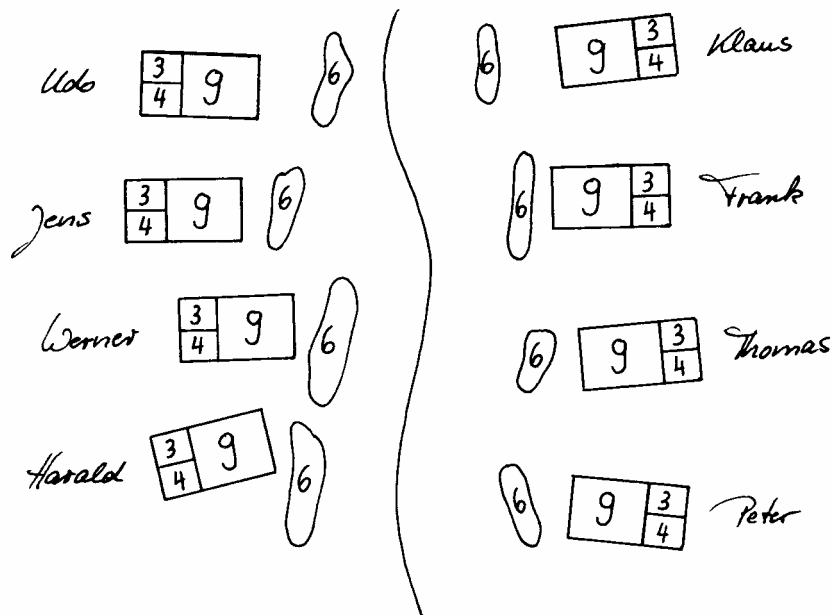
Die Kegler sollen durch Würfe in die Vollen versuchen, auf dem Weg bis 100 Holz möglichst viele Zahlen der Elfer-Reihe zu treffen. Die Anzahl der getroffenen Elfer entscheidet über den Spielausgang. Bei Gleichstand gewinnt die Mannschaft mit der geringsten Wurfzahl.

Rechenspiel

Die Zahlen von 1 bis 9 sind auf möglichst sparsame Weise zu erkegeln. Jeder Kegler hat dazu 2 Wurf in die Vollen pro Durchgang. Jeder Wurf kann einzeln genutzt werden, oder beide Würfe können durch jede Art von Rechnungen zu einem Ergebnis verwertet werden. Sieger ist die Mannschaft, die mit den Würfeln am sparsamsten umzugehen verstand.

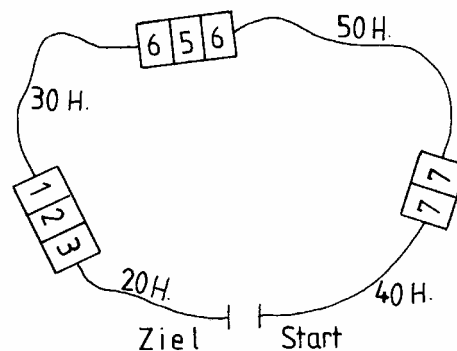
Panzerschlacht

In diesem Spiel hat jeder Kegler seinen Kegelpanzer. Er kämpft damit gegen jeden Spieler der anderen Mannschaft. Sein Erfolg hängt von den zwei Würfeln in die Vollen ab, die er pro Durchgang hat. Zuerst müssen die Panzer durch Würfe mit 3 und 4 einsatzbereit gemacht werden. Danach sind beim Gegner Sperren in Form von Sechsen wegzuräumen. Nur ein so entblößter Panzer kann ausgeschaltet werden, jedoch erst, wenn die zwei Würfel eines Keglers genau 9 ergeben. Ausgefallene Panzer werden ausgewischt.



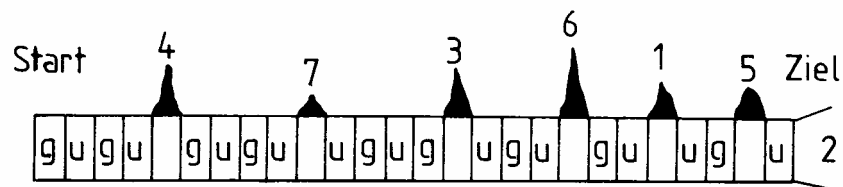
Nürburgring

Mit 2 Wurf in die Vollen pro Kegler geht es in den Rundkurs. Nach dem 1. Abschnitt, bei dem mindestens 40 Holz erkegelt werden müssen, kommt eine Schikane. Sie besteht aus zwei Siebenen, die erst kegelt werden müssen, bevor das Rennen weitergehen wird.



Hindernisrennen

Der Erfolg bei diesem Rennen hängt maßgeblich davon ab, wie es einer Mannschaft gelingt, abwechselnd gerade und ungerade Holzzahlen zu kegeln. Pro Kegler sollte immer 2 Wurf hintereinander gemacht werden. Die Hindernisse bestehen aus Zahlen, die genau gekegelt werden müssen. Es bietet sich aber die Möglichkeit, die Hindernisse zu umgehen, indem man sich für 20 Pfennig pro Kegler in die Kegelkasse davon freikauf.



Cocktail

Das Spiel besteht aus einer Hinrunde mit fünf Durchgängen und einer Rückrunde mit offener Durchgangszahl. Während der Hinrunde werden Strafdeckel verteilt, die in der Rückrunde wieder abgelegt werden können. Sieger ist die Mannschaft, die entweder erst gar keinen Strafdeckel erhalten hat oder aber in der Rückrunde zuerst alle hat ablegen dürfen.

Hinrunde:

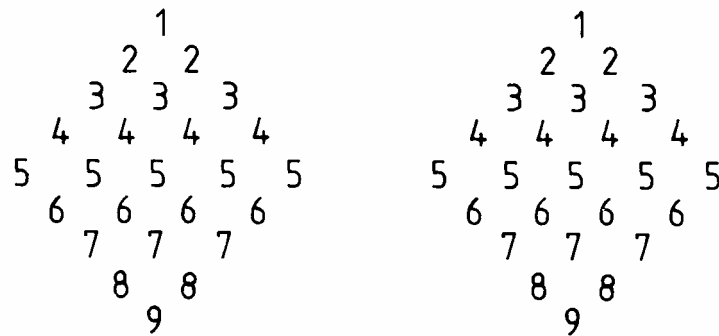
1. Durchgang: Jedes Mannschaftsmitglied wirft 2mal in die Vollen.
2. Durchgang: Jedes Mannschaftsmitglied räumt in zwei Würfeln so viele Kegel wie möglich ab.
3. Durchgang: Aus einem vollen Bild sind Fünfen zu kegeln. 3 Versuche werden pro Kegler gestartet. Für jeden gelungenen Fünfer erhält die Mannschaft 1 Punkt, bei 2 Fünfen desselben Keglers 1, bei 3 Fünfen sogar 2 Extrapunkte. Das beste Ergebnis eines Keglers sind also 5 Punkte.
4. Durchgang: Das Bild, bestehend aus Vorderholz, König und Hinterholz, soll abgeräumt werden. Dazu hat jeder Kegler 2 Würfel zur Verfügung. Fallen schon beim 1. Wurf alle 3 Holz, wird das Bild noch einmal aufgestellt.
5. Durchgang: Im letzten Durchgang werden nur die beiden Bauern aufgestellt. Mit 2 Wurf pro Kegler sollen sie fallen.

Rückrunde:

In der Rückrunde werden die Durchgänge solange wiederholt, bis eine Mannschaft keine Strafdeckel mehr hat und somit gewonnen hat.

Zahlenquadrat

Die Zahlen von 1 bis 7 aus dem Zahlenquadrat sind mit 1 Wurf in die Vollen zu kegeln, 8 und 9 dürfen durch „2 Wurf Abräumen“ erkegelt werden. Die kegelte Zahl wird aus dem Quadrat gestrichen. Ist dies bereits geschehen, wird sie bei der gegnerischen Mannschaft gestrichen.



Partnerspiele

Immer mehr

Die Partner haben jeweils 2 Wurf in die Vollen. Sie müssen dabei berücksichtigen, daß sie in jedem Durchgang mehr Holz kegeln müssen als im vorangegangenen. Ein Pudel zählt 5 Punkte. Das Paar ist ausgeschieden, wenn einmal keine Steigerung gelungen ist. Die Ergebnisse der erfolgreichen Durchgänge werden addiert und so das Siegerpaar ermittelt.

Harmonie

Jedes Paar hat 5 Durchgänge in die Vollen. In jedem Durchgang kegeln die Partner abwechselnd einen Wurf. Dabei müssen sie die gleiche Holzzahl treffen, denn nur die gleichen Ergebnisse werden gewertet.

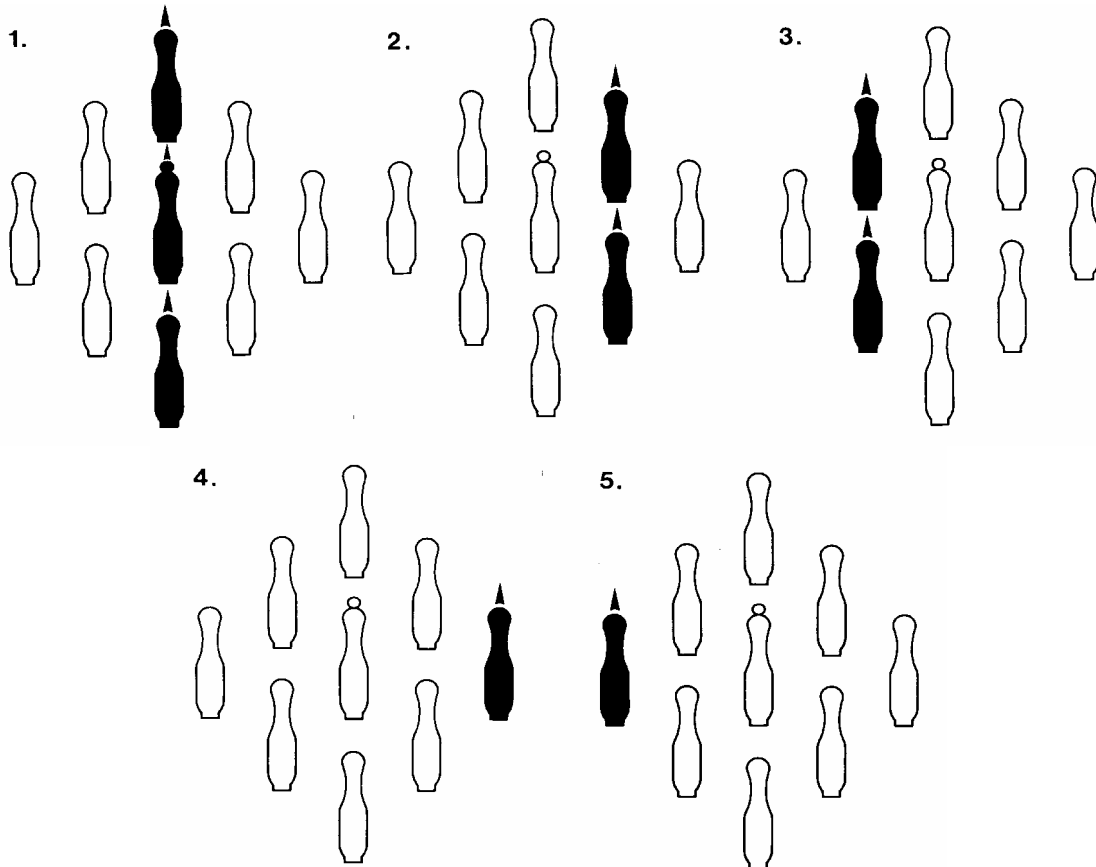
Sechstagerennen

Das Sechstagerennen besteht aus 6 Durchgängen mit je 4 Wurf Abräumen pro Paar. Die jeweiligen Ergebnisse müssen sofort in die Tabelle eingetragen werden. Dabei können sie entscheiden, mit welchem Multiplikator (1 bis 6) das Ergebnis malgenommen werden soll. Sieger ist das Paar mit den höchsten Ergebnis.

Einzelspiele

Volltreffer

Jeder Spieler startet mit einer Vorgabe von 30 Punkten. Aus jeweils vollen 9 Holz sind der Reihe nach mit einem Wurf die fünf Bilder herauszuwerfen. Pro zusätzlich gefallenem Holz wird ihm 1 Punkt von seinem Konto abgebucht. Wer am Schluß die meisten Punkte retten konnte, ist Sieger.



Bergauf - Bergab

Zuerst darf jeder Kegler solange in die Vollen kegeln, wie er seinen vorherigen Wurf an Holz übertrifft. Fallen alle 9 Holz, darf er noch einmal von vorn beginnen. Bei gleichem Ergebnis oder weniger Holz ist der Durchgang beendet. So werden 3 Durchgänge gespielt.

Im 2. Teil darf man solange kegeln, wie das vorherige Wurfergebnis unterboten wird. Gelangt man bei 1 an, darf man nicht noch einmal anfangen. Auch hier werden 3 Durchgänge gespielt.

Die Punkte aus beiden Spielteilen werden addiert und so der Sieger ermittelt.

Elfmeterkegeln

Es werden die beiden Hinterdamen (Tor) und das Vorderholz (Ball) aufgestellt. Ziel ist es, das Vorderholz durch das Tor zu kegeln, ohne die beiden Hinterdamen unzuschmeißen. Dafür

erhält der Kegler 1 Punkt. Läuft auch die Kugel in gleicher Weise durch das Tor, wird ein 2. Punkt vergeben. Jeder Kegler hat 5 Versuche.

Pfeilwerfen

Das Bild „Vorderholz, König, Hinterholz und beide Hinterdamen“, das wie ein Pfeil aussieht, wird aufgestellt. Jeder Kegler hat 3 Wurf maximal, um das Bild abzukegeln. Gelingt es ihm mit 1 Wurf, erhält er dafür 15 Punkte, benötigt er 2 Wurf, erhält er noch 10 Punkte, beim 3. Wurf gibt es nur noch 1 Punkt pro Holz. Es wird in 4 Durchgängen gespielt.

Super 16

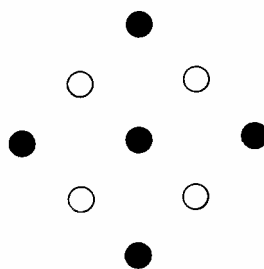
Das Spiel beginnt mit einem vollen Bild. Es wird solange abgeräumt, bis der Kegler einmal kein Holz trifft (auch Pudel). Dann ist für ihn der Durchgang beendet, und er erhält die Anzahl der bis dahin abgeräumten Holz, vermindert um die Anzahl seiner Würfe, als Punkte notiert. Räumt er alle 9 Holz ab, darf er noch ein zweites Mal mit vollem Bild beginnen.

Insgesamt werden so 3 Durchgänge gekegelt, an deren Ende der Sieger mit dem höchsten Gesamtergebnis feststeht.

11 und 4

Jeder Kegler hat eine begrenzte Zahl von Würfeln in die Vollen, maximal 6. Ziel bei diesem Spiel ist es, die Holzzahl 15 zu erreichen oder ihr so nahe wie möglich zu kommen. Fallen insgesamt mehr als 15 Holz, scheidet der Kegler aus. Wer einen dritten Wurf macht, muß auch einen vierten machen.

Hohle Gasse



Jeder Kegler hat 5 Wurf. Sein Ziel soll es sein, so wenig Holz wie möglich abzuräumen.

Pokern

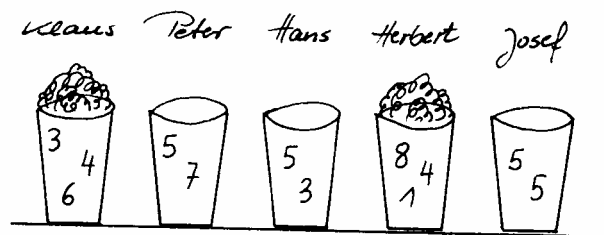
Jeder Kegler hat zunächst 5 Wurf hintereinander in die Vollen. Sein Ziel ist es, Holzzahlen zu kegeln, mit denen er einen möglichst hohen Pokerwert zusammenstellen kann. Haben alle ihre

5 Wurf gemacht, kann jeder, wenn er möchte, eine Ziffer streichen und dafür noch einen Wurf machen. Gibt es zwei Anwärter auf den Sieg mit gleichem Pokerwert, so entscheidet die Quersumme der 5 Ziffern darüber, wer gewonnen hat.

Zwilling	2 gleiche Ziffern	77341
Doppelzwilling	2 x 2 gleiche Ziffern	77332
Drilling	3 gleiche Ziffern	77731
Straße	4 Ziffern in Folge	34568
Volles Haus	Drilling und Zwilling	77733
Poker	4 gleiche Ziffern	77773
Royal Flash	5 Ziffern in Folge	34567

Schluckspecht

Pro Kegler wird ein leeres Bierglas an die Tafel gezeichnet. Die Aufgabe besteht nun darin, durch Würfe in die Vollen die Gläser zu füllen. Mit genau 13 Holz ist das Ziel erreicht und das Glas erhält eine Schaumkrone. Das Spiel ist beendet, wenn die Hälfte aller Gläser voll ist.



Kleine Schritte

Ziel ist es, mit möglichst vielen Würfeln in die Vollen 30 Punkte zu erkegeln. Hierbei müssen aber zwei Holz fallen, fällt nur 1 Holz, werden 6 Punkte verbucht. Auch Pudel zählen 6 Punkte. Abwechselnd kegelt jeder Kegler 2mal.

Große Straße

Jeder Kegler hat 9 Würfe hintereinander in die Vollen. Ziel ist es, eine große Straße zu erkegeln. Eine verwertbare Straße beginnt bei drei aufeinanderfolgenden Zahlen. Derjenige mit der größten Straße hat gewonnen. Sind Straßen gleich groß, gewinnt die mit den höheren Zahlen. Hat ein Spieler mehrere Straßen, zählt nur die höherwertigste.

Mannschaftskegeln / Bingo / Kaufmannsspiel / Mensch ärgere dich nicht / Hohe & Niedrige Hausnummern / 2,- DM Spiel / Fuchsjagd /

Sargspiel / Königskegeln / Strichspiel / Tag & Nacht Kegeln / In die
Vollen / Abräumen / Bobbahn