

Kegelspiele

der Kleinholz KG Düren-Echtz

gesammelt von
Wolfgang Wedig

Version 06.08.2017

(Siehe auch www.wedig.de)

Vorschläge für weitere Spiele bitte an [kegeln\(at\)wedig.de](mailto:kegeln(at)wedig.de).

Danke!

Einleitung - Vorbemerkungen	5
Einleitung - Bezeichnungen der Kegel	6
Einleitung - Begriffsdefinitionen	7
Einleitung - Rund um das Geld	8
Einzelspiele – Auf die Vollen - Auf die Vollen	9
Einzelspiele – Auf die Vollen – Alles einzeln	10
Einzelspiele – Auf die Vollen - Bauer, Dame, König	11
Einzelspiele – Auf die Vollen - Bauer, Dame, König 2	12
Einzelspiele – Auf die Vollen - Berg und Tal	13
Einzelspiele – Auf die Vollen - Bingo	14
Einzelspiele – Auf die Vollen - Böse 5	15
Einzelspiele – Auf die Vollen - Erna	16
Einzelspiele – Auf die Vollen - Faktor Variante 1	17
Einzelspiele – Auf die Vollen - Faktor Variante 2	18
Einzelspiele – Auf die Vollen - Feierabend	19
Einzelspiele – Auf die Vollen - Fünfer her	20
Einzelspiele – Auf die Vollen - Große Hausnummer	21
Einzelspiele – Auf die Vollen - Hausbau	22
Einzelspiele – Auf die Vollen - Hoch und Tief	23
Einzelspiele – Auf die Vollen - Hochsprung	24
Einzelspiele – Auf die Vollen - Hochsprung (Variante)	25
Einzelspiele – Auf die Vollen - Höhere Mathematik	26
Einzelspiele – Auf die Vollen - Höhere Mathematik 2	27
Einzelspiele – Auf die Vollen - Idiotenspiel 1	28
Einzelspiele – Auf die Vollen - Idiotenspiel 2	29
Einzelspiele – Auf die Vollen - Kleine Hausnummer	30
Einzelspiele – Auf die Vollen - Königspartie	31
Einzelspiele – Auf die Vollen - Kopfrechnen	32
Einzelspiele – Auf die Vollen – Kopfrechnen - Variante	33
Einzelspiele – Auf die Vollen - Ladykiller	34
Einzelspiele – Auf die Vollen - Lotto	35
Einzelspiele – Auf die Vollen - Multiplikationsspiel	36
Einzelspiele – Auf die Vollen - Neunerspiel	37
Einzelspiele – Auf die Vollen - Scheiße	38
Einzelspiele – Auf die Vollen - Schleicher	39
Einzelspiele – Auf die Vollen - Schuldenberg	40
Einzelspiele – Auf die Vollen - Spätstarter	41
Einzelspiele – Auf die Vollen - Spiel 44	42
Einzelspiele – Auf die Vollen - Treppenspiel	43
Einzelspiele – Auf die Vollen - Wahrsager	44
Einzelspiele – Auf die Vollen - Wetterfrosch	45
Einzelspiele – Auf die Vollen - Zehnerspiel	46
Einzelspiele – Auf die Vollen - Zwillingsskegeln	47
Einzelspiele – Auf die Vollen - 5-er Spiel	48
Einzelspiele – Auf die Vollen - 6-Groschen-Spiel	49
Einzelspiele – Auf die Vollen - 6 Richtige	50
Einzelspiele – Auf die Vollen - 7 Abwärts	51

Einzelspiele – Auf die Vollen - 17 + 4	52
Einzelspiele – Auf die Vollen - 31	53
Einzelspiele – Auf die Vollen - 200	54
Einzelspiele – Auf die Vollen - 201	55
Einzelspiele – Auf die Vollen - 555	56
Einzelspiele – Auf die Vollen - 1000	57
Einzelspiele – Auf Abräumen - Abräumen	58
Einzelspiele – Auf Abräumen - Abräumen - Variante	59
Einzelspiele – Auf Abräumen - Bahn putzen	60
Einzelspiele – Auf Abräumen - Bauer, Dame, König	61
Einzelspiele – Auf Abräumen - Brett abräumen	62
Einzelspiele – Auf Abräumen - Bowling	63
Einzelspiele – Auf Abräumen - Kranz-Spiel	65
Einzelspiele – Auf Abräumen - Ladykiller	66
Einzelspiele – Auf Abräumen - Nur keine Hektik	67
Einzelspiele – Auf Abräumen - Risiko	68
Einzelspiele – Auf Abräumen – Risiko 2	69
Einzelspiele – Auf Abräumen - Rund ums Vorderholz	70
Einzelspiele – Auf Abräumen - Rund ums Vorderholz - Variante	71
Einzelspiele – Auf Abräumen - Strafspiel	72
Mannschaftsspiel - Böse Falle	73
Mannschaftsspiel - Bürgermeister	74
Mannschaftsspiel - Einsacken	75
Mannschaftsspiel - Fieber	76
Mannschaftsspiel - Fremdkörper	77
Mannschaftsspiel - Fußball	78
Mannschaftsspiel - Gerade / Ungerade	79
Mannschaftsspiel - Gunzer	80
Mannschaftsspiel - Hasenspiel	81
Mannschaftsspiel - Haus vom Nikolaus	82
Mannschaftsspiel - Hell-Dunkel	83
Mannschaftsspiel - Hürdenlauf	84
Mannschaftsspiel - In die Vollen	85
Mannschaftsspiel - Kein Schnaps!	86
Mannschaftsspiel - Mannschafts-Duell	87
Mannschaftsspiel - Mixed Partie	88
Mannschaftsspiel - Pärchenkegeln	89
Mannschaftsspiel - Poker	90
Mannschaftsspiel - Putzen	91
Mannschaftsspiel - Putzen – Variante	92
Mannschaftsspiel - Rechts-Links-Vorne-Hinten-Mitte	93
Mannschaftsspiel - Schnapskegeln	94
Mannschaftsspiel - Schnapskegeln – Variante	95
Mannschaftsspiel - Staffellauf	96
Mannschaftsspiel - Ungrade	97
Mannschaftsspiel - Verflixte Sechs	98
Mannschaftsspiel - Volle Kanne	99
Mannschaftsspiel - Wettkampf	100

Mannschaftsspiel - 4 Gewinnt	101
Mannschaftsspiel - 6-Tage-Rennen	102
Mannschaftsspiel - 21	103
Mannschaftsspiel - 301	104
Mischmasch - Absturz	105
Mischmasch – Big Brother	106
Mischmasch - Bundesliga.....	107
Mischmasch - Contra.....	108
Mischmasch - Ebbe + Flut.....	109
Mischmasch - Freundschaft.....	110
Mischmasch - Fuchsjagd	111
Mischmasch - Gassenhauer!	112
Mischmasch - Giri Gari	113
Mischmasch - Glücksspirale.....	114
Mischmasch - Katz und Maus (Variante der Fuchsjagd)	115
Mischmasch - Kranzkegeln	116
Mischmasch - Lattenzaun 1	117
Mischmasch - Lattenzaun 2.....	118
Mischmasch – Mensch ärgere Dich nicht.....	119
Mischmasch - Pfälzerspiel.....	120
Mischmasch - Sargspiel 1	121
Mischmasch - Sargspiel 2.....	122
Mischmasch - Sargspiel 3	123
Mischmasch - Sargspiel 4.....	124
Mischmasch - Steigerung 1	125
Mischmasch - Steigerung	126
Mischmasch - Überraschungsei-Kegeln.....	127
Mischmasch - 50 Gewinnt.....	128
Mischmasch - 175.....	129
Mischmasch - 175 Variante 2.....	130
Mischmasch - 175 Variante 3.....	131
Bilderkegeln - Aufgehende Sonne.....	132
Bilderkegeln - Flotter Dreier	133
Bilderkegeln - Quadratkegeln.....	134
Bilderkegeln - Rheinländerpartie.....	135
Bilderkegeln - Schlaraffia-Partie	136
Bilderkegeln - Schubs-Partie	137
Bilderkegeln - 12'er Fredenbaum.....	138
Bilderkegeln - 13'er Fredenbaum.....	139

Einleitung - Vorbemerkungen

Der Einfachheit halber unterscheide ich nicht zwischen Keglern und Keglerinnen, Vordermann und Vorderfrau,... Dies liegt ausschließlich an meiner Schreibfaulheit.

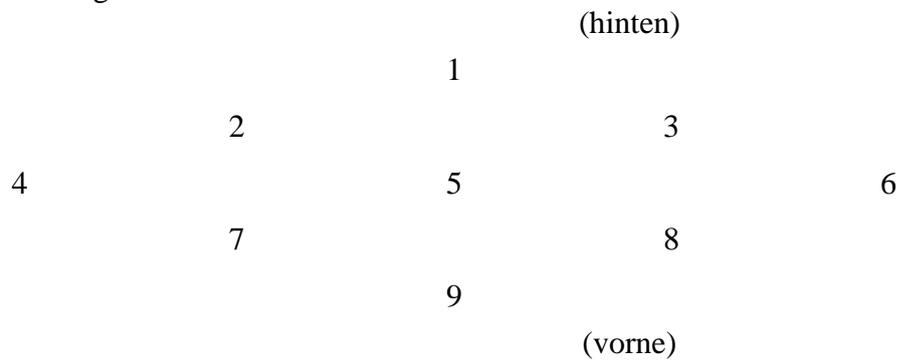
Die Verwendung der Spiele (z.B. Ausdrucken und Nachspielen, Veröffentlichung auf eigenen Homepages,...) ist mit Quellenangabe ausdrücklich erwünscht.

Über neue Spielvorschläge würde ich mich freuen!

Die meisten Spiele auf diesen Seiten stammen von anderen Keglern. Erst seit einiger Zeit denke ich dran, die Quellen der Vorschläge zu sammeln und mit anzugeben.

Einleitung - Bezeichnungen der Kegel

Die Kegel stehen etwa so:



Sicher gibt es unterschiedliche Bezeichnungen für einzelne Kegel. Ich verwende folgende Bezeichnungen:

- 1 Hinterholz
- 2 linke Hinterdame
- 3 rechte Hinterdame
- 4 linker Bauer
- 5 König
- 6 rechter Bauer
- 7 linke Vorderdame
- 8 rechte Vorderdame
- 9 Vorderholz

Einleitung - Begriffsdefinitionen

Abräumen	Nur die nicht getroffenen Kegel werden wieder aufgestellt
Abräumen mit Kranzwertung	Nur die nicht getroffenen Kegel werden wieder aufgestellt. Das Bild zählt als abgeräumt, wenn nur der König stehen bleibt.
Bauern	Die beiden Kegel ganz links und ganz rechts
Damen	Die vier Kegel, die als Quadrat um den König herum stehen
Gut Holz	So wünschen sich Kegler viel Erfolg
Hinterholz	Der hinterste Kegel
Holz	Andere Bezeichnung für Kegel
Holzpflcht	Bei einigen Spielen muss mindestens ein Kegel getroffen werden. Gelingt dies nicht, muss erneut geworfen werden.
In die Vollen	Nach jedem Wurf werden alle Kegel aufgestellt
König	Der mittlere Kegel
Kranz	Hierbei bleibt nur der König stehen
Lahme Ente	Ein Wurf, bei dem die Kugel nicht die Bahn verlässt, sondern vor den Kegel oder zwischen den Kegeln liegen bleibt. Peinlich, peinlich....
Naturkranz	Ein mit einem Wurf aus den Vollen erzielter Kranz
Naturnull	Auch Durchläufer Es wird kein Kegel getroffen, die Kugel bleibt jedoch regulär auf der Bahn Bei einigen Spielen durchaus guter Wurf (z.B. ‚Kleine Hausnummer‘)
Pudel / Kalle / Pumpe	Auch Kalle, Pumpe. Die Kugel verlässt die Bahn außerplanmäßig und landet in einer seitlichen Rinne.
Stina	Die mittlere Reihe (Vorderholz, König und Hinterholz)
Vorderholz	Der vorderste Kegel

Einleitung - Rund um das Geld

In der Regel wird ein festes Startgeld erhoben. Zusätzlich kosten verlorene Spiele und es gibt Strafen für bestimmte Aktionen. Es gibt die z.B. Optionen geringes Startgeld und hohe Strafen oder hohes Startgeld und geringe Strafen. Ausschlaggebend ist, wie unterschiedlich das Leistungsniveau Kegler ist, ob Spaß oder Können im Vordergrund stehen, ob für eine Kegeltour gespart werden soll. Üblicherweise zahlen nicht anwesende Kegler den Durchschnittsbetrag. Je nach vorheriger Vereinbarung kosten folgende 'Straftaten' je einen Strafstrich (5 oder 10 Cent).

Pudel / Kalle	Die Kugel verlässt die Bahn
In die Vollen	Nach jedem Wurf werden alle Kegel aufgestellt
Kugel bringen	Falls jemand nicht merkt, dass er an der Reihe ist, kann ihm jemand eine Kugel bringen. Dieser Service kostet freilich einen Strich. Achtung: Wer dem Falschen eine Kugel bringt, zahlt selbst! Die Kugel kann gebracht werden, wenn jemand einfach nicht aufpasst oder gerade nicht im Raum ist.
Petzen	Wer jemanden informiert, dass er an der Reihe ist (also verhindert, dass jemand die Kugel bringt und somit die Kasse klingeln lässt), erhält ebenfalls einen Strich!
Klingeln	Meist ist am Beginn der Kegelbahn eine Schnur mit Glöckchen gespannt. Ist dieses Glöckchen zu hören, zahlt der Schuldige
Übertreten	Wer beim Werfen die Kegelbahn betritt (z.B. über die Schnur tritt), zahlt.
Lahme Ente	Die Kugel fällt nicht hinten von der Bahn, sondern bleibt liegen oder kommt sogar zurück. Die Kugel zählt wie nicht geworfen und kostet einen Strich! Das Ausgangsbild wird erneut aufgestellt. Für ganz harte Clubs: zusätzlich kann für jede Kugel, die zum Herunterwerfen benötigt wird, ein weiterer Strich gemacht werden.
Stina	Genau die mittlere Reihe (Vorderholz, König und Hinterholz) wird getroffen

Es empfiehlt sich, vor dem Beginn eine Einigung zu erzielen, was wie viel kostet.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Auf die Vollen

Jeder Kegler wirft in 3 Runden jeweils zwei Kugeln auf die Vollen. Die Ergebnisse werden addiert.

Abrechnung:

Variante 1: die schlechtere Hälfte (es wird stets zu Gunsten der Kasse gerundet) bezahlt je zwei Strafstriche

Variante 2: es wird die Differenz im Punkten zum besten Kegler in Cent (aufrunden auf 10 Cent) gezahlt.

Einzelspiele – Auf die Vollen – Alles einzeln

In drei Runden hat jeder Kegler je drei Wurf in die Vollen. Ziel ist es, jede Zahl von 1 bis 9 je einmal zu treffen.

Neben den Namen der Kegler werden 9 Spalten markiert und mit 1 bis 9 überschrieben.

Nach jedem Wurf wird das Kästchen unter der Zahl entwertet, das der geworfenen Kegelzahl entspricht.

Jedes Kästchen darf jedoch nur einmal verwendet werden! Wirft ein Kegler ein weiteres Mal eine Kegelzahl, die bereits besetzt ist oder einen Pudel (zählt = 0 Augen), so muss er sich einen anderen noch freien Platz suchen. Die Differenz zwischen dem freien Platz und der geworfenen Kegelzahl wird mit 10 multipliziert und als zu zahlender Cent-Betrag auf dem freien Platz notiert.

Nach neun Würfeln sollten alle Kästchen entwertet oder mit einem Differenzbetrag belegt sein.

Beispiel:

So steht Hugo vor dem 8. Wurf:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Hugo	10	10	X		X	X	X	20	

Nun trifft er 5 Kegel.

Er hat nun die Wahl:

- Spalte „4“: Unterschied ist 1, mal 10 sind 10 Cent in Spalte 4
- Spalte „9“: Unterschied ist 4, mal 10 sind 40 Cent in Spalte 9

Abrechnung:

Nach 9 Würfeln zahlt jeder Kegler die hinter seinem Namen eingetragenen Beträge.

Vielen Dank an den KC "ALTE HASEN".

Einzelspiele – Auf die Vollen - 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 dabei sind, zählt dies 10

Wenn ein Bauer dabei ist, 5

Wenn kein Bauer getroffen wurde 0

Zweite Runde:

Wenn 4 Damen getroffen wurden, zählt dies 20

Wenn 3 Damen getroffen wurden, zählt dies 15

Wenn 2 Damen getroffen wurden, zählt dies 10

Wenn 1 Dame getroffen wurde, zählt dies 5

Wenn keine Dame getroffen wurde, zählt dies 0

Dritte Runde:

Wenn der König dabei ist, zählt dies 40

Wenn der König nicht getroffen wurde, 0

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).

Vielen Dank an Ekkehard Oel für den Spielvorschlag!

Einzelspiele – Auf die Vollen - Bauer, Dame, König 2

Angeregt vom Spielvorschlag ‚Bauer, Dame, König‘ haben wir uns diese Variante ausgedacht! Hier wird lediglich das Grundprinzip umgedreht: Bauer, Dame und König sollen hier getroffen werden!

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 gefallene Kegel mit der Anzahl der gefallenen Bauern (Runde 1), Damen (Runde 2) oder den König (zählt 8) multipliziert und als Punkte notiert. Es gibt keine Holzpflcht. Man kann die ersten beiden Runden auch ‚mit Kranzwertung‘ spielen.

Beispiel: Es werden 5 Kegel getroffen.

Erste Runde:

- Wenn beide Bauern dabei sind, zählt dies 10
- Wenn ein Bauer dabei ist, 5
- Wenn kein Bauer getroffen wurde 0

Zweite Runde:

- Wenn 4 Damen getroffen wurden, zählt dies 20
- Wenn 3 Damen getroffen wurden, zählt dies 15
- Wenn 2 Damen getroffen wurden, zählt dies 10
- Wenn 1 Dame getroffen wurde, zählt dies 5
- Wenn keine Dame getroffen wurde, zählt dies 0

Dritte Runde:

- Wenn der König dabei ist, zählt dies 40
- Wenn der König nicht getroffen wurde, 0

Abrechnung: Am Ende werden die Punkte aus den jeweiligen Runden addiert. Die Punkte Unterschied zum besten Kegler werden in Cent bezahlt (aufgerundet auf 10 Cent)

Einzelspiele – Auf die Vollen - Berg und Tal

In 4 Runden hat jeder Kegler je zwei Würfe in die Vollen. Das Ergebnis des zweiten Wurfes wird vom ersten Wurf abgezogen, die Differenz aufgeschrieben. Der erste Wurf sollte möglichst hoch sein, der zweite niedrig. Für die jeweilige Runde werden nur positive Werte aufgeschrieben (wenn also der erste Wurf größer als der zweite ist).

Fällt in einem der beiden Würfe ein Pudel oder ergibt die Differenz beider Würfe ein negatives Ergebnis, so zählt der Durchgang 0.

Am Ende zahlt die schwächere Hälfte.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Bingo

Zu Beginn wird ein 3 x 3 Kästchen großer ‚Spielschein‘ aufgezeichnet, in das zufällig verteilt die Zahlen von 1 – 9 gesetzt werden.

Jeder Spieler hat nun 5 Würfe in die Vollen. Wird eine Zahl aus dem Spielschein getroffen, wird diese markiert.

Wenn eine 3-er Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal markiert wird, so ruft der Kegler ‚Bingo‘ und ist fertig, er braucht nichts zu zahlen. Sollte er sich ohne ‚Bingo‘ setzen, so zählt es als verloren! Dann werden für jede nicht markierte Zahl 5 Cent notiert.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Einzelspiele – Auf die Vollen - Böse 5

Jeder Kegler erhält als Anfangspunktzahl 30. Es wird reihum in die Vollen geworfen. Wird entweder kein Kegel getroffen (0 oder Pudel) oder werden genau 5 Kegel getroffen, so werden 5 addiert, sonst wird die Anzahl der Kegel abgezogen. Sobald der erste seine 30 Punkte weggekegelt hat, wird noch die Runde zu Ende gekegelt.

Abrechnung: pro verbleibendem Punkt 10 Cent.

Alternative: je angefangene 5 Punkte einen Strafstrich

Einzelspiele – Auf die Vollen - Erna

Zu Beginn des Kegelabends (um sich aufzuwärmen) beginnt man nacheinander in die Vollen zu kegelnd und addiert alle gefallenen Holz in einer Summe. Derjenige, der zuerst die 100 erreicht, oder darüber kommt, heißt den ganzen Abend Erna. Jeder, der sie oder ihn falsch anredet (Du hör mal, eh Du da, usw.) bekommt eine Strafe aufgeschrieben. Auch an der Tafel steht nur noch der Name „Erna“. Selbst wenn sein / ihr Handy klingelt und sich falsch meldet: Strafe! Das ist gut, wenn Geld in die Kasse kommen soll.

Vielen Dank an Wolfgang Schmidt vom Kegelclub „Die Eierbären“ für diesen Vorschlag.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Faktor Variante 1

Es wird eine Tabelle gemalt, 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	Wertung	Wertung	Wertung	Wertung	Wertung
10		2	2	2	2
20				20	20
30	0	0	0	0	0
40			2	2	2
49					14

Hugo hat nun also $2 + 20 + 0 + 2 + 14 = 36$ Differenzpunkte.

Variante 1: Bezahlt wird pro Punkt 10 Cent (Hugo verliert also 3,60 Euro)

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

Einzelspiele – Auf die Vollen - Faktor Variante 2

Unterschied zu Variante 1: Die Überschriften sind 14, 21, 28, 35, 42, 49. Es gibt jeweils nur einen Wurf in die Vollen, der mit 7 multipliziert in einer freien Spalte aufgeschrieben wird. Der Rest entspricht: Variante 1.

Weitere Varianten: statt der 7 kann natürlich auf mit anderen Zahlen multipliziert werden, die Überschriften werden entsprechen angepasst

Einzelspiele – Auf die Vollen - Feierabend

Genau das richtige Spiel zum Abschluss!

Pro Durchgang hat jeder Kegler einen Wurf in die Vollen. Die Wurf-Reihenfolge wird in jeder Runde ausgelost. Aufgeschrieben wird die Differenz des Ergebnisses zum vorherigen Kegler. Wird mehr geworfen, so wird die Differenz in Strichen beim vorherigen Kegler aufgeschrieben. Wirft man weniger, so erhält man selbst die Differenz in Strichen. Bei gleichem Ergebnis erhält niemand einen Strich.

Wer auf 20 Striche (oder mehr) kommt, scheidet aus und kann sich schon mal ums Umziehen kümmern. Wer zuletzt übrig bleibt, hat gewonnen.

Wer ausscheidet so viele Strafstriche, wie noch Kegler im Spiel sind.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Fünfer her

Jeder Kegler ist genau einmal dran. Er versucht, mit möglichst wenigen Würfeln einmal eine 5 zu werfen. Die benötigte Wurfzahl wird notiert.

Gewonnen hat der Kegler, der die wenigsten Würfe benötigt.

Alle anderen Kegler zahlen für jeden Wurf mehr einen Strafstrich.

Alternative: die Holzzahlen werden doch notiert. Die unterlegenen Kegler zahlen die mehr geworfenen Holz in Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Große Hausnummer

Es werden drei Spalten aufgezeichnet. Die Spalten bedeuten von links nach rechts: Hunderter, Zehner und Einer. Ziel des Spiels ist es, eine möglichst große Hausnummer zu erkegeln.

In jeder der 3 Runden wirft der Spieler einmal auf die Vollen.

Die geworfenen Holz werden beliebig in das Hunderter-, Zehner- oder Einerkästchen eingetragen (sofern die entsprechende Spalte noch frei ist).

Es ist keine Holzpflicht, d.h. ein Pudel zählt 0.

Abrechnung: die höchste Hausnummer gewinnt, alle anderen zahlen z.B. 0,30 Cent

Variante 1: vor dem Wurf ist laut und deutlich anzusagen, auf welche Position geworfen wird

Variante 2: es werden grundsätzlich zuerst die Einer, dann die Zehner und zum Schluss die Hunderter geworfen.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Hausbau

Jeder Spieler errichtet sein eigenes Haus. Es wird in die Vollen gekegelt. Jede gerade Zahl zählt als Bauteil. Man darf solange werfen (weiterbauen), bis eine ungerade Zahl fällt, dann ist der nächste Hausbauer an der Reihe. Wird eine 3 geworfen, muss das letzte Bauteil abgerissen werden. Hat der erste sein Haus fertig gebaut, wird die Runde zu Ende gespielt. Jeder zahlt für ein fehlendes Bauteil 10 Cent.

Vor Beginn des Spiels wird ein Beispielhaus vorgegeben.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Hoch und Tief

In zwei Runden hat jeder Kegler je 4 Wurf und die Vollen.

In der ersten Runde wird hoch gekegelt (Pudel zählt 0).

In der zweiten Runde wird niedrig gekegelt (Pudel zählt 9).

Die Kegel der ersten Runde zählen positiv, die der zweiten Runde negativ.

Die schlechtere Hälfte zahlt je 4 Strafstriche.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Hochsprung

Pro Runde hat jeder Kegler 3 Wurf in die Vollen.

In der ersten Runde müssen mindestens 12 Kegel getroffen werden. Schafft man das, ist die zweite Runde erreicht, sonst scheidet man aus.

In der zweiten Runde sind es dann schon 14 Kegel als Vorgabe, in den Folgerunden jeweils 2 Kegel mehr. Wer die nötige Holzzahl aus drei Würfeln nicht schafft, scheidet aus.

Das Spiel endet, wenn der letzte Kegler ausscheidet! Manchmal kegelt dann nur noch einer und macht es teurer.

Abrechnung: Für jede im Vergleich zum besten Hochspringer nicht geschaffte Höhe werden dann z.B. 10 Cent berechnet.

Beispiel: Es werden 5 Runden gespielt. Wer schon in der zweiten Runde ausgeschieden ist, zahlt also 30 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Hochsprung (Variante)

Jeder Spieler hat pro Durchgang 5 Wurf in die Vollen.

Die ersten vier Würfe werden addiert, die Summe wird mit dem fünften Wurf multipliziert.

Pudel zählen stets 0.

Die Anfangshöhe ist 1,40 Meter, dies entspricht 140 Punkten. Je Runde wird um 10 Zentimeter, also 10 Punkte, erhöht.

Wird gerissen, also die erforderliche Punktzahl nicht erreicht, scheidet der Kegler aus.

Das Spiel endet, wenn der letzte Kegler ausscheidet!

Abrechnung: Für jede im Vergleich zum besten Hochspringer nicht geschaffte Höhe werden dann z.B. 10 Cent berechnet.

Beispiel: Es werden 5 Runden gespielt. Wer schon in der zweiten Runde ausgeschieden ist, zahlt also 30 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Höhere Mathematik

In vier Runden hat jeder Mitspieler je 4 Würfe in die Vollen.

Die Kegel der beiden ersten Würfe werden addiert.

Der dritte Wurf jeder Runde wird von der Summe subtrahiert. Fällt ein Pudel, werden 9 abgezogen. Es kann also zu einem negativen Zwischenstand kommen!

Der vierte Wurf der Runde wird mit dem bisherigen Ergebnis multipliziert. Bei positivem Zwischenstand zählt ein Pudel 0, bei negativem Zwischenstand 9! Es kann also zu einem negativen Ergebnis kommen!

Das Ergebnis wird als Resultat der Runde aufgeschrieben.

Nach der letzten Runde verliert die schlechtere Hälfte je 40 Cent.

Alternativ: das beste Ergebnis zahlt nichts, alle anderen zahlen für angefangene 10 Punkte weniger je einen Strich.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Höhere Mathematik 2

Ziel ist es für jeden Kegler, die Zahlen von 1 bis 9 je einmal zu erkegeln.

Auf der Tafel malt man neben Namen der Kegler 9 Spalten mit den Überschriften 1 bis 9.

In jeder Runde hat ein Kegler genau zwei Würfe. Mit den Ergebnissen kann er beliebig rechnen, um eine der Zahlen zwischen 1 und 9 zu erzielen. Zulässig sind alle Grundrechenarten.

Beispiel: wirft man eine 6 und eine 3 könnte man dies wie folgt werten:

$$6 + 3 = 9$$

$$6 - 3 = 3$$

$$6 : 3 = 2$$

$$6 * 3 = 18 \text{ nutzt in diesem Falle nichts}$$

Das errechnete Ergebnis wird in der entsprechenden Spalte als geworfen markiert.

Hat der erste Kegler alle Zahlen von 1 bis 9 so erkegelt, wird die laufende Runde zu Ende gespielt.

Ein Fehlwurf (Pudel) zählt 0. Es kann lediglich die andere Zahl verwendet werden.

Alle anderen zahlen für jede fehlende Zahl je einen Strich.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Idiotenspiel 1

In jeder Runde hat der Kegler zwei Würfe. in die Vollen..

Für jede Runde wird eine Erschwernis festgelegt, Beispiele:

Wurf mit der 'falschen' Hand (Rechtshänder mit links, Linkshänder mit rechts)

Wurf im einarmigen Liegestütz (links oder rechts oder je einen)

Wurf von hinten durch die Beine (also mit dem Gesicht zu den Kegeln)

Wurf rückwärts durch die Beine (also mit dem Po zu den Kegeln)

Wurf auf einem Stuhl sitzend

Wurf im Dunkeln

Auf einem Bein stehend

Sucht aus diesen Vorschlägen einfach einige aus und spielt entsprechend viele Runden.

Die Kegler mit den niedrigsten Punktzahlen (schwächere Hälfte) zahlen pro Runde einen Strafstrich.

Man kann auch die Differenz zur besten Punktzahl in Cent aufrunden.

Alternative: auf Abräumen!

Einzelspiele – Auf die Vollen - Idiotenspiel 2

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

Die Gesamtpunkte werden addiert.

Abrechnung: der beste Kegler gewinnt, alle anderen verlieren und zahlen entweder je 50 Cent
Alternative: Differenz der Punkte zur höchsten Punktzahl in Cent (aufgerundet).

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).

Alternative: auf Abräumen!

Einzelspiele – Auf die Vollen - Kleine Hausnummer

Es werden drei Spalten aufgezeichnet. Die Spalten bedeuten von links nach rechts: Hunderter, Zehner und Einer. Ziel des Spiels ist es, eine möglichst kleine Hausnummer zu erkegeln.

In jeder der 3 Runden wirft der Spieler einmal auf die Vollen.

Die geworfenen Holz werden beliebig in das Hunderter-, Zehner- oder Einerkästchen eingetragen (sofern die entsprechende Spalte noch frei ist).

Es ist keine Holzpflcht, d.h. ein Pudel zählt 9.

Optimales Ergebnis: 000 (drei Mal Naturnull / Durchläufer)

Abrechnung: die niedrigste Hausnummer gewinnt, alle anderen zahlen z.B. 0,30 Cent

Variante 1: vor dem Wurf ist laut und deutlich anzusagen, auf welche Position geworfen wird

Variante 2: es werden grundsätzlich zuerst die Hunderter, dann die Zehner und zum Schluss die Einer geworfen.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Königspartie

In 5 Runden hat jeder Kegler je 2 Würfe in die Vollen. Die Kegel werden addiert. Fällt der König mit, so wird die Holzzahl zum Quadrat genommen (mit sich selbst multipliziert) und dann addiert.

Der Kegler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Abrechnung: Alle Verlierer zahlen je Punkt Unterschied einen Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Kopfrechnen

Jeder Kegler muss mit 4 Würfeln möglichst nahe an die Zahl 40 kommen.

Dazu werden hinter den Namen der Kegler 4 Spalten mit folgenden Überschriften gemalt:

+, +, -, x.

Jeder Kegler hat 4 Würfe in die Vollen.

Die ersten beiden Würfe werden addiert (Pudel zählt 0), der dritte Wurf wird abgezogen (Pudel zählt 9), mit dem vierten Wurf wird multipliziert (Pudel zählt 0).

Wird nach dem dritten Wurf ein negativer Wert erreicht, so ist das Gesamtergebnis des Keglers 0.

Abrechnung: entweder zahlt die schwächere Hälfte oder jeder zahlt für jeden Punkt mehr oder weniger als 40 je einen Cent, es wird auf 10 Cent aufgerundet.

Einzelspiele – Auf die Vollen – Kopfrechnen - Variante

Jeder Kegler wirft 5 Mal in die Vollen.

- Dabei werden die ersten 3 Würfe addiert (Pudel zählt 0).
- Der vierte Wurf wird von der Zwischensumme abgezogen (Pudel zählt 9).
- Das Ergebnis des fünften und letzten Wurfes wird mit dem bisherigen Ergebnis multipliziert (Pudel zählt 0, damit wäre auch das Gesamtergebnis 0, Schade eigentlich...).

Abrechnung: entweder zahlt die schwächere Hälfte oder jeder zahlt für jeden Punkt weniger als das beste Ergebnis je einen Cent (es wird auf 10 Cent aufgerundet).

Das Spiel basiert auf einem Vorschlag von Margret Götz (Kegelclub "Der blaue Mittwoch").
Vielen Dank und Grüße in den Hunsrück!

Einzelspiele – Auf die Vollen - Ladykiller

Jeder hat in 3 Runden je 2 Würfe in die Vollen. Die Ergebnisse werden nur addiert, wenn mit dem ersten Wurf die linke und im zweiten Wurf die rechte Vorderdame fällt.
Zum Schluss zahlt die schwächere Hälfte z.B. 30 Cent.

Variante: es müssen mindestens 2 Damen pro Wurf fallen

Einzelspiele – Auf die Vollen - Lotto

Ziel des Spiels ist es, Lottokönig zu werden.

Zuerst sucht sich jeder Spieler seine vermeintlichen Glückszahlen zwischen 1 und 49.

Es muss in jeder 10er Reihe aber mindestens eine Zahl liegen (z.B. 6 – 13 – 20 – 25 – 38 – 48).

Nun hat jeder Kegler 13 Würfe in die Vollen, wobei er mindestens 49 Punkte erreichen muss.

Auf dem Weg dorthin sollte er möglichst viele seiner vorher bestimmten Glückszahlen treffen.

Es sollten aber nie die 49 Punkte außer Acht gelassen werden. Wenn sie nicht erreicht werden, hat man verloren.

Wer alle 6 Zahlen trifft, ist logischerweise der 'Lottokönig'.

Alle anderen zahlen für jede nicht erreichte Zahl 10 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Multiplikationsspiel

Jeder Teilnehmer hat drei Würfe in die Vollen. Die Ergebnisse werden miteinander multipliziert. Wird z.B. 4, 5 und 6 geworfen, so zählt dies 120 Punkte. Fällt ein Pudel bzw. wird kein Kegel getroffen, so ist das Gesamtergebnis 0!

Es verliert die schwächere Hälfte z.B. 30 Cent.

Alternativ: der Abstand zum besten Ergebnis in Cent wird aufgerundet und gezahlt.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Neunerspiel

Hinter jedem Kegler werden 9 Spalten mit den Überschriften 1 – 9 gezeichnet.

Die entsprechenden Zahlen sollen je einmal geworfen werden.

Dazu hat jeder Spieler in 9 Runden je einen Wurf in die Vollen, die der Holzzahl entsprechende Spalte wird markiert, z.B. mit einem ‚X‘.

Abrechnung: Nach 9 Runden zahlt jeder Kegler für jede nicht geworfene Zahl (also jede Spalte ohne ‚X‘) je einen Strafstrich.

Alternative: in jeder Runde hat der Kegler 2 Wurf auf abräumen. Auf den zweiten Wurf kann verzichtet werden, falls der erste Wurf schon ein brauchbares Ergebnis bringt. Das macht das Spiel etwas einfacher.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Scheiße

Jeder Spieler hat 5 Würfe in die Vollen, die Ergebnisse werden addiert. Sobald jedoch eine 0, eine 5 oder ein Pudel fällt, verfällt das bisherige Ergebnis.
Die schlechtere Hälfte zahlt z.B. 20 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Schleicher

Jeder Kegler kegelt in jeder Runde je einen Wurf auf die Vollen. Das Ziel sind 30 (oder mehr) Punkte. Dieses Ziel soll man allerdings mit möglichst vielen Würfeln erreichen (Ideal: 30 Mal ein Bauer). Ein Pudel zählt 6, eine geworfene 0 zählt ebenfalls 6.

Abrechnung: wer zum Schluss die meisten Würfe gemacht hat, hat gewonnen. Alle anderen Kegler zahlen für jeden Wurf weniger je einen Strafstrich.

Variante: Ergebnisse unter 2 Holz zählen jeweils 6 Punkte (Pudel, 0 oder 1), sonst zählen die Holz einfach.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Schuldenberg

Jeder Kegler hat 3 Euro Startschulden, die er abbauen sollte.

In 5 Runden hat jeder Kegler je einen Wurf in die Vollen. Hierbei vermindern die geworfenen Holz die Restschuld wie folgt:

Pudel	0
1 – 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
Kranz	1,25 Euro

Nach 5 Runden zahlt jeder seine Restschulden.

Alternative: das Spiel endet erst dann, wenn der erste Kegler seine Restschulden abgebaut hat und die laufende Runde zu Ende gespielt wurde.

Alternative: es kann vereinbart werden, dass Pudel die Restschuld um z.B. 0,50 Euro erhöhen.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Spätstarter

Jeder Kegler hat in jeder Runde je einen Wurf in die Vollen.

Allerdings sind zuerst folgende Hürden in genau dieser Reihenfolge genau zu nehmen:

3 Holz

5 Holz

7 Holz

Erst wenn diese Hürden genommen werden, beginnt man mit dem addieren.

Das Spiel endet, wenn der erste Kegler 50 oder mehr Holz erreicht hat und die laufende Runde zu Ende gespielt wurde.

Abrechnung: die Differenz zu 50 Holz wird in Cent umgerechnet und aufgerundet.

Alternative: wer nicht 50 Holz erreicht, zahlt z.B. 30 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Spiel 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. Die zu 44 fehlenden Punkte werden verdoppelt und in Cent verloren (auf 10 aufrunden).

Einzelspiele – Auf die Vollen - 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.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Wahrsager

Jeder Kegler hat in 5 Runden je einen Wurf in die Vollen.

1. Runde Jedes Holz zählt
2. Runde Holz zählen nur, wenn über 5, dann aber doppelt
3. Runde Holz zählen nur, wenn unter 5, dann aber dreifach
4. Runde Zählt nur, wenn vorher die richtige Holzzahl vorhergesagt wurde, dann aber vierfach
5. Runden Jedes Holz zählt fünffach

Abrechnung: Die schwächere Hälfte zahlt je 40 Cent

Alternative: Die Differenzpunkte zum besten Kegler in Cent werden aufgerundet.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Einzelspiele – Auf die Vollen - Wetterfrosch

In 3 Runden hat jeder Kegler je 3 Würfe in die Vollen.

Ziel ist es, eine Leiter zu erkegeln.

Eine vollständige Leiter besteht aus 9 Sprossen bestehend aus den Zahlen 1 - 9. Ein zählbares

Leiterstück besteht aus mindestens drei aufeinander folgenden Zahlen, z.B. 2-3-4 oder 6-7-8.

Wer nach 3 Runden die längste Leiter hat, hat gewonnen. Bei mehreren gleich langen Leitern entscheidet die höchste Zahl einer Leiter.

6-7-8 ist also besser als 4-5-6.

1-2-3-4 ist mit 4 Sprossen besser als 7-8-9 mit nur 3 Sprossen.

Es zählt nur ein Leiterstück pro Kegler. Falls also z.B. jemand 2-3-4 und 6-7-8 erkegelt hat, zählt nur 6-7-8.

Abrechnung: die Anzahl fehlender Sprossen im Vergleich zur längsten Leiter bestimmt die Anzahl der Strafstriche.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Einzelspiele – Auf die Vollen - Zehnerspiel

Am Anfang hat jeder einen Anfangsbestand von 10 Punkten, die ‚wegzukegeln‘ sind.

In jeder Runde hat ein Kegler einen Wurf in die Vollen.

Die 5 ist ein neutraler Wurf, der das Zwischenergebnis nicht verändert.

Für jedes Holz unter 5 wird die Differenz zu 5 Holz hinzuaddiert (z.B. für eine 3 gibt es $5 - 3 = 2$ Punkte dazu).

Für jedes Holz über 5 wird die Differenz in Holz abgezogen (z.B. für eine 8 gibt es $8 - 5 = 3$ Punkte Abzug).

Sobald ein Kegler seine Punkte weggekegelt (also auf 0 oder weniger Punkte kommt), wird die Runde noch zu Ende gekegelt.

Anschließend zahlt jeder Kegler die verbleibenden Punkte als Strafstriche.

Einzelspiele – Auf die Vollen - Zwillingskegeln

Jeder hat in 5 Runden je zwei Wurf auf die Vollen. Ziel ist es, mit dem zweiten Wurf möglichst das gleiche Bild wie beim ersten Wurf zu erzielen, mindestens jedoch die gleiche Holzzahl. Die beiden Würfe jeder Runde werden wie folgt bewertet:

Ungleiche Holzzahl: je Kegel Unterschied 1 Minuspunkt

Gleiche Holzzahl: die beiden Würfe werden multipliziert

Gleiche Bild: die Würfe werden multipliziert, dazu gibt es 25 Zusatzpunkte.

Das Spiel kann auch als Mannschaftsspiel durchgeführt werden (jeweils 2).

Nach der fünften Runde zahlt die schwächere Hälfte je 50 Cent.

Alternative: die beste Mannschaft zahlt nichts, die zweitbeste 50 Cent, die dritte 1 Euro, usw.

Einzelspiele – Auf die Vollen - 5-er Spiel

Jeder Kegler beginnt mit 300 Punkten. Es wird abwechselnd je ein Wurf auf die Vollen gekegelt. Pro gefallenem Kegel werden 5 Punkte abgezogen. Falls das Vorderholz mit gefallen ist, dann werden pro gefallenem Kegel 10 Punkte abgezogen. Eine 9 zählt 100 Punkte, ein Naturkranz 150 Punkte.

Bei jeder 5, die geworfen wird, werden 50 Punkte addiert.

Das Spiel endet am Schluss der Runde, in welcher es einem Kegler gelungen ist, auf 0 oder darunter zu kommen.

Für jeweils angefangene 10 Punkte werden 5 Cent verloren.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Einzelspiele – Auf die Vollen - 6-Groschen-Spiel

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 zurückgekegelt! 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.

Einzelspiele – Auf die Vollen - 6 Richtige

Jeder Kegler macht in 6 Runden je 1 Wurf in die Vollen.

Dabei muss er 6 Richtige treffen, das sind die Holzzahlen von 3 bis 8 erzielen. Doppelte Ergebnisse werden nicht notiert!

Der Kegler mit der höchsten Punktzahl gewinnt, alle anderen verlieren z.B. 50 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - 7 Abwärts

Jeder Spieler erhält am Anfang 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. Das Spiel endet, wenn ein Kegler 0 Punkte erreicht hat und die laufende Runde beendet ist.

Die verbleibenden Punkte werden mit je 10 Cent berechnet.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Einzelspiele – Auf die Vollen - 17 + 4

Jeder Kegler zieht eine Karte aus einem Kartenspiel, ohne ihren Wert zu verraten.

Die Karten zählen

As 1 oder 11 (kann jeder Kegler selbst entscheiden!)

Bube 2

Dame 3

König 4

Zahlen zählen den jeweiligen Wert

Anschließend darf jeder solange in die Vollen kegeln, wie er möchte, um in der Summe aus geworfenen Holz und Spielkarte 21 zu erreichen. Die geworfenen Holzzahlen werden notiert. Erst nachdem alle Kegler fertig sind, wird zum notierten Ergebnis der Wert der bisher verdeckten Karte addiert. Es gewinnen alle Kegler mit genau 21 Punkten. Sollte niemand genau 21 erreicht haben, gewinnt die höchste Zahl unter 21. Alle Spieler mit mehr als 21 verlieren. Ein verlorenes Spiel kostet z.B. 50 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - 31

Ziel des Spiels ist es, *genau* die Holzzahl 31 zu erkegeln.

Jeder Spieler wirft reihum je einen Wurf auf die Vollen und notiert die gefallenen Holz.
Fallen 6 Holz, so wird weiter geworfen und addiert, bis eine andere Holzzahl fällt (oder 0 bzw. Kalle/Pudel).

Wer über die 31 wirft, muss entsprechend zurück werfen! Wird ein Kegler von einem anderen eingeholt, wird er geputzt und fängt bei Null wieder an.

Wenn ein Spieler die 31 erkegelt hat, wird die Runde zu Ende gespielt. Wer dabei noch die 31 erzielt, hat ebenfalls gewonnen.

Mit viel Glück und Können, kann dieses Spiel natürlich sofort gewonnen werden: 5 x 6 Holz hintereinander und dann noch 1 Holz im 6. Wurf!!!

Alternative: das Spiel endet, sobald ein Spieler 31 erkegelt hat.

Abrechnung: Wer die 31 erreicht hat, zahlt nichts. Alle anderen zahlen z.B. 20 Cent.

Vielen Dank für den Spielvorschlag an
Detlef Bung vom Kegelclub "Schräg Jonge" von 1969
Aus Euskirchen (Großbüllesheim)

Einzelspiele – Auf die Vollen - 200

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

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

Erreicht ein Kegler 0, so wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.

Abrechnung: alle zahlen die Hälfte des Restbetrags in Cent, aufrunden auf 10 Cent.

Einzelspiele – Auf die Vollen - 201

Jeder Kegler muss beginnend mit 0 genau auf 201 Punkte kommen. Hierzu hat jeder Kegler pro Runde jeweils einen Wurf in die Vollen. Die geworfenen Kegel zählen wie folgt:

Geworfen	Punktzahl
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	12
7	21
8	32
9	45
Kranz	72

Wird über 201 hinaus geworfen, wird rückwärts gezählt, bis der Kegler wieder unter bzw. auf 201 ist.

Sobald der erste Kegler genau 201 erreicht hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt und dann abgerechnet.

Die Differenz zu 201 in Punkten wird in Cent gezählt und aufgerundet.

Einzelspiele – Auf die Vollen - 555

Das Ziel: die Zahl 555 zu werfen oder möglichst nahe heran zukommen.

Hinter jedem Namen werden 3 Spalten gezeichnet (Hunderter, Zehne, Einer).

Jeder Spieler hat dazu drei Würfe in die Vollen. Nach jedem Wurf wird das Ergebnis auf eine der noch freien Positionen geschrieben.

Anschließend wird der Unterschied zu 555 berechnet und dahinter geschrieben.

Beispiel: 1. Wurf "7" an zweite Stelle, 2. Wurf "5" an erste Stelle, 3. Wurf 4 = 3. Stelle.

Ergebnis: 574; er ist damit 19 Punkte von "555" entfernt.

Abrechnung: Der Spieler mit der nächstgelegenen Punktezahl (drunter oder drüber) gewinnt. Die am weitesten entfernten Kegler zahlen.

Alternative: jeder zahlt die Differenz zu 555 in Cent (aufgerundet auf 10 Cent).

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Einzelspiele – Auf die Vollen - 1000

Ziel des Spieles ist, möglichst genau 1000 Punkte zu erreichen.

Hinter jeden Namen werden 6 Spalten gezeichnet, davon je drei für die erste und zweite Runde.
Die Überschriften der Spalten für jede Runden: H (Hunderter), Z (Zehner) und E (Einer).

In 2 Runden hat jeder Kegler je 3 Würfe in die Vollen. Nach jedem der Würfe wird das Ergebnis als Einer, Zehner oder Hunderterstelle der entsprechenden Runde eingetragen.

Nach der zweiten Runde werden die beiden 3-Stellungen Hausnummern addiert und die Differenz zu 1000 berechnet (egal ob drunter oder drüber).

Beispiel:	Ergebnis Runde 1:	456
	Ergebnis Runde 2:	523
	Summe:	979
	Differenz zu 1000:	21

Die schwächere Hälfte verliert z.B. 30 Cent.

Alternative: Die Differenz zu 1000 in Cent, aufgerundet auf 10.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher für diesen Spielvorschlag!

Einzelspiele – Auf Abräumen - Abräumen

Jeder Kegler wirft in 3 Runden jeweils zwei Kugeln auf Abräumen. Die Ergebnisse werden addiert.

Abrechnung:

Variante 1: die schlechtere Hälfte (es wird stets zu Gunsten der Kasse gerundet) bezahlt je 2 Striche.

Variante 2: es wird die Differenz im Punkten zum besten Kegler in Cent (aufrunden auf 10 Cent) gezahlt.

Einzelspiele – Auf Abräumen - Abräumen - Variante

In 3 Runden hat jeder Kegler die Chance, so lange auf Abräumen zu werfen, bis er keinen Kegel trifft oder abgeräumt hat. Die geworfenen Holz minus die Anzahl der Würfe werden gutgeschrieben.

Beispiele: 9 Holz mit 3 Würfeln = 6 Punkte

Extremfall: 9 Holz mit 9 Würfeln = 0 Punkte

Der Kegler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

Abrechnung: die Differenz zur höchsten Punktzahl in Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Alternative: die schwächere Hälfte erhält 3 Strafstriche.

Einzelspiele – Auf Abräumen - Bahn putzen

Jeder Kegler hat in 4 Runden je 5 Wurf auf Abräumen. Ziel ist es, mit möglichst wenigen Würfeln 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.

Einzelspiele – Auf Abräumen - Bauer, Dame, König

Angeregt vom Spielvorschlag ‚Bauer, Dame, König‘ haben wir uns diese Variante ausgedacht! Hier wird lediglich das Grundprinzip umgedreht: Bauer, Dame und König sollen hier getroffen werden!

In drei Runden hat jeder Kegler jeweils zwei Wurf auf Abräumen

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 gefallene Kegel mit der Anzahl der gefallenen Bauern (Runde 1), Damen (Runde 2) oder den König (zählt 8) multipliziert und als Punkte notiert. Es gibt keine Holzpflcht. Man kann die ersten beiden Runden auch ‚mit Kranzwertung‘ spielen.

Beispiel: Es werden 5 Kegel getroffen.

Erste Runde:

- Wenn beide Bauern dabei sind, zählt dies 10
- Wenn ein Bauer dabei ist, 5
- Wenn kein Bauer getroffen wurde 0

Zweite Runde:

- Wenn 4 Damen getroffen wurden, zählt dies 20
- Wenn 3 Damen getroffen wurden, zählt dies 15
- Wenn 2 Damen getroffen wurden, zählt dies 10
- Wenn 1 Dame getroffen wurde, zählt dies 5
- Wenn keine Dame getroffen wurde, zählt dies 0

Dritte Runde:

- Wenn der König dabei ist, zählt dies 40
- Wenn der König nicht getroffen wurde, 0

Abrechnung: Am Ende werden die Punkte aus den jeweiligen Runden addiert. Die Punkte Unterschied zum besten Kegler werden in Cent bezahlt (aufgerundet auf 10 Cent)

Vielen Dank an Ekkehard Oel!

Einzelspiele – Auf Abräumen - 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.

Einzelspiele – Auf Abräumen - Bowling

Das Spiel ähnelt ein wenig dem bekannten Bowling-Spiel.

Über 10 Runden hat ein Kegler maximal 3 Wurf auf Abräumen. Gefallene Holz zählen jeweils 1 Punkt.

Räumt ein Kegler mit der ersten Kugel alle Neune ab, ist die Runde für ihn beendet. Die nächsten beiden Würfe werden dann später nachträglich auf die Runde vorher addiert.

Räumt ein Kegler mit der zweiten Kugel alle Neune ab, ist die Runde für ihn beendet. Der nächste Wurf wird dann später nachträglich auf die Runde vorher addiert.

Wird in der letzten Runde mit der ersten bzw. zweiten Kugel abgeräumt, hat der Kegler 2 bzw. 1 Nachwurf (Hierzu wird erneut neu aufgestellt und dann auf Abräumen gekegelt). Der Kegler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Runde	Geworfen	Bemerkung	Zählt	Zwischensumme
1	5 + 2 + 1	Macht zusammen 8 Punkte, einfach gezählt	8	8
2	9	Mit dem ersten Wurf abgeräumt. Die 4 und die 5 aus der Folgerunde zählen hier mit	18	26
3	4 + 5	Mit dem zweiten Wurf abgeräumt, Die 3 aus der Folgerunde zählt also mit.	12	38
4	3 + 3 + 1		7	45
5	5 + 0 + 3		8	53
6	6 + 3	Mit dem zweiten Wurf abgeräumt, Die 8 aus der Folgerunde zählt also mit.	17	70
7	8 + 0 + 0		8	78
8	3 + 3 + 1		7	85
9	5 + 0 + 3		8	93
10	5 + 4 Nachwurf auf die Vollen: 7		16	109

Es zählen nur Holz, keine Kranzwertung, Pudel zählt 0.

Abrechnung: alle Verlierer zahlen die Differenzpunkte zur höchsten Holzzahl in Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Einzelspiele – Auf Abräumen - Hürdenlauf

Hinter die Namen der Kegler werden 5 Spalten gezeichnet. Als Überschriften werden die Zahlen von 1 – 9 willkürlich gesetzt, es müssen nicht alle Zahlen vorkommen.

Beispiel: 4-7-1-8-5.

Jeder Kegler versucht nun, die Zahlen der Überschriften genau in dieser Reihenfolge zu werfen. In der ersten Runde wäre es im Beispiel oben eine 4.

Erst wenn die Überschrift der ersten Spalte geworfen wurde, markiert er diese Spalte als geschafft, beim nächsten Mal steht dann die nächste Hürde an (im Beispiel oben die 7).

In jeder Runde hat ein Kegler zwei Würfe auf abräumen, auf den zweiten kann er verzichten.

Sobald der erste Kegler in der letzten Spalte angekommen ist, wird die laufende Runde noch zu Ende gekegelt.

Ein geworfener Kranz und eine geworfene 9 zählen als Joker (auch nach 2 Wurf!).

Abrechnung: für jede fehlende Hürde wird ein Strafstrich gemacht.

Alternativen:

Falls das Spiel zu lange dauert, kann man vorher vereinbaren, spätestens nach 10 Runden Schluss zu machen.

Geht auch als Mannschaftsspiel mit Teams zu 2 Personen.

Einzelspiele – Auf Abräumen - Kranz-Spiel

In 4 Runden hat jeder Kegler je 5 Würfe auf Abräumen. Ziel ist es, möglichst viele Kränze zu werfen. Sobald der König fällt, werden die bis dahin in der Runde geworfenen Holz addiert, die Runde ist allerdings beendet. Ein Naturkranz zählt 60 Punkte, Kranz mit 2 Wurf zählt 48, mit 3 Wurf 36, mit 4 Wurf 36, mit 5 Wurf 24, ohne Kranz zählen die Holz einfach.

Theoretisch könne in einer Runde mit 5 Würfeln 5 Naturkränze geworfen werden.

Der Kegler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Abrechnung: jeder Kegler zahlt die Differenz zum besten Ergebnis in Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Alternative: Kann mit 2 oder 3 gleichstarken Mannschaften oder Zweierteams gespielt werden.

Bei Mannschaften hat jeder Kegler einmal 5 Würfe auf Abräumen.

Bei Zweierteam hat jedes Team in jeder Runde 4 oder 6 Würfe, die gleich verteilt werden.

Einzelspiele – Auf Abräumen - Ladykiller

Jeder hat in 3 Runden je 2 Würfe auf Abräumen.

Die gefallenen Holz (einschl. Damen) werden mit der Anzahl Damen multipliziert und gut geschrieben.

Beispiel 1: Es fallen 6 Kegel, darunter 2 Damen. Punktzahl: $6 * 2 = 12$

Beispiel 2: Es fallen 3 Kegel, darunter keine Dame: $3 * 0 = 0$

Nach den 3 Runden zahlt jeder Kegler die Differenz zum besten Ergebnis, aufgerundet auf 10 Cent. (37 Holz weniger = 40 Cent).

Einzelspiele – Auf Abräumen - Nur keine Hektik

In 3 Runden hat der Kegler jeweils 4 Würfe auf Abräumen ohne Kranzwertung. Ziel ist es, nicht oder erst mit dem 4. Wurf abzuräumen, aber mit jedem Wurf mindestens ein Holz zu treffen.

Wird ein Pudel geworfen oder kein Kegel getroffen, so ist für diesen Kegler die Runde beendet.

Für jeden fehlenden Wurf zur 4 erhält der Kegler einen Strafstrich. Auch wenn z.B. schon mit dem zweiten Wurf abgeräumt wird, schafft der Kegler nicht die geforderten 4 Wurf und erhält zwei Strafstriche!

Hat der Kegler es geschafft, mit jedem der 4 Wurf mindestens einen Kegel zu treffen, so erhält er keine Strafstriche.

Einzelspiele – Auf Abräumen - Risiko

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 Bild 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).

Einzelspiele – Auf Abräumen – Risiko 2

Es wird auf Abräumen – drei Würfe eingestellt.

Zunächst wirft der Kegler 1x in das volle Bild. Nun muss er abschätzen, wie viele Kegel er in den verbleibenden zwei Würfeln noch wegkegeln könnte und sagt dann diese Zahl laut an. (maximale Ansage $3 \times 9 = 27$). Um Streit zu vermeiden, kann die angesagte Zahl auch auf der Tafel notiert werden.

Anschließend kegelt er noch zweimal in das Restbild.

Wertung:

- Erreicht der Kegler die von ihm angesagte Kegelzahl **nicht**, so wird jeder Kegel gutgeschrieben, der in 3 Würfeln gefallen ist.
- Erreicht oder übertrifft der Kegler die von ihm genannte Kegelzahl, so wird die angesagte Kegelzahl mit 10 multipliziert und darüber hinaus geworfene Kegel hinzugezählt.

Das Spiel ist beendet, wenn eine vorher vereinbarte Zahl von einem Kegler erreicht oder übertroffen wird (z.B. 500), die laufende Runde wird noch zu Ende gekegelt.

Hugo wirft im ersten Wurf eine 7. Er traut sich zu, in den letzten beiden Würfeln die fehlenden beiden Kegel zu treffen und sagt laut ‚9‘ an. Tatsächlich bleibt jedoch nach drei Würfeln noch ein Kegel stehen; es werden ihm also nur 8 Punkte gutgeschrieben.

Keglerin Erna wirft ebenfalls eine 7 an, traut sich aber 13 zu. Tatsächlich räumt sie im zweiten Wurf komplett ab und wirft im dritten Wurf eine 6, so dass es insgesamt 15 Kegel sind. Nun werden $10 \times 13 + 2 = 132$ Punkte notiert.

Abrechnung: Alle Kegler, die das Ziel nicht erreicht haben, zahlen die Differenz bis 500 als €-Cent (ggf. auf den nächsten Zehner aufgerundet).

Alternative: Die Hälfte der Kegler mit den niedrigsten Ergebnissen bezahlen einen vorher festgesetzten Betrag.

Danke an den KC "ALTE HASEN" für diesen Spielvorschlag!

Einzelspiele – Auf Abräumen - Rund ums Vorderholz

Es wird auf Abräumen (ohne Kranzwertung) gestellt. Ein Kegler kann so lange werfen, wie er mindestens einen Kegel trifft. Fällt allerdings das Vorderholz mit, verfallen die in dieser Runde geworfenen Punkte. Jederzeit kann das erreichte Ergebnis aufgeschrieben werden, für den nächsten Kegler wird neu aufgestellt.

Wird ein Bild bis auf das Vorderholz abgeräumt, wird neu aufgestellt. Ab jetzt müssen jeweils mindestens zwei Kegel getroffen werden. Je abgeräumtem Bild muss also jeweils einer mehr getroffen werden (3.Bild: mindestens 3,...). Auf ein neues Bild muss einmal geworfen werden! Der nächste ist dran, wenn entweder das Vorderholz fällt, nicht die Mindestzahl an Kegeln getroffen wird 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).

Variante: Fällt das Vorderholz, werden die Holz abgezogen!

Einzelspiele – Auf Abräumen - Rund ums Vorderholz - Variante

In 4 Runden hat jeder Kegler je 2 Würfe auf Abräumen. Das Ergebnis zählt nur, wenn das Vorderholz stehen bleibt.

Die Holz zählen in der ersten runde einfach, in der zweiten Runde doppelt, in der dritten Runde dreifach, in der vierten Rund vierfach.

Abrechnung: die Differenz zur besten Punktzahl in Cent auf 10 aufgerundet.

Variante: Fällt das Vorderholz, werden die Holz abgezogen (entsprechend einfach bis vierfach)!

Einzelspiele – Auf Abräumen - Strafspiel

Auf der Tafel werden die Kegelpositionen aufgezeichnet und mit den Zahlen 1 – 9 zufällig versehen. Dies sind Strafpunkte, falls die Kegel nicht getroffen werden!

Jeder Kegler hat in 3 Runden jeweils zwei Würfe auf Abräumen.

Die Strafpunkte der nicht geworfenen Holz werden jeweils addiert und aufgeschrieben.

Abrechnung. Jeder Kegler zahlt die Strafstriche in Cent, aufgerundet auf 10.

Mannschaftsspiel - Böse Falle

Zwei gleichstarke Mannschaften werfen abwechselnd auf die Vollen und versuchen, 100 Punkte zu erreichen bzw. zu überschreiten. Vor Spielbeginn notiert jede Mannschaft 10 beliebige Zahlen zwischen 1 und 99 auf je einem eigenen Zettel. Aus jedem Zehnerbereich dürfen maximal 2 Zahlen gewählt werden.

Kommt eine Mannschaft auf eine der Zahlen als Zwischenergebnis, so wird der Zettel umgedreht und vorgezeigt, der aktuelle Kegler steigt unfreiwillig aus dem Spiel aus. Die entsprechende Mannschaft setzt aus, wenn der Spieler an der Reihe wäre.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen, die anderen Mannschaften haben verloren. Je fehlendem Punkt auf 100 wird z.B. 1 Cent gezahlt (aufgerundet auf nächsten 10er).

Mannschaftsspiel - Bürgermeister

Die Kegler ermitteln zunächst durch jeweils einen Wurf in die Vollen zwei Kandidaten. Dies sind die beiden Kegler mit der höchsten Punktzahl (ggf. Stechen).

Die beiden Kandidaten wählen sich nun abwechselnd ein Wahlhelferteam.

Anschließend wird auf Abräumen gestellt. Nun macht jeder Kegler des ersten Teams einen Wurf. Falls ein Team einen Kegler weniger hat, wirft der Kandidat zweimal. Der Kandidat bestimmt jeweils, wer dran ist. Die Anzahl der getroffenen Kegel wird mit der Rundenzahl multipliziert und aufgeschrieben (erste Runde einfach, zweite Runde doppelt,...). Gespielt wird über 5 Runden. Ein Kranz zählt 12.

Der Kandidat, dessen Mannschaft nach 5 Runden die meisten Punkte hat, ist Bürgermeister, das Team hat gewonnen. Alle anderen Kegler zahlen z.B. 50 Cent.

Mannschaftsspiel - Einsacken

Es werden 2 oder 3 gleichstarke Mannschaften gebildet, die Namen werden in Gruppen notiert, unter jeder Gruppe wird ein mehr oder weniger formschöner Sack gemalt.

Ziel ist es, als Team zuerst 50 Punkte (oder mehr) zu erreichen. Es wird auf die Vollen gekegelt. Nun beginnt die erste Runde mit Team 1. Team 1 kann so lange Kegeln, bis sie entscheidet einzusacken, d.h. das in dieser Runde geworfenen Holz zu den schon im Sack befindlichen Holz zu addieren.

Aber Achtung: sobald ein Kegler kein Holz trifft (Pudel oder Null) oder eine 5 wirft, verfallen die Holz dieser Runde. In beiden Fällen ist nun das nächste Team dran, bis die Runde zu Ende gespielt wurde.

Die Kegler werfen in der Reihenfolge, in der die Namen auf der Tafel stehen, in der nächsten Runde wird an der entsprechenden Stelle weiter gemacht. Hat z.B. in einer Runde der zweite Kegler eingesackt oder ‚versagt‘, fängt Kegler 3 des Teams an, wenn das Team wieder an die Reihe kommt.

Wenn in der Runde kein Team 50 oder mehr Holz erreicht hat, beginnt die nächste Runde.

Eine Runde wird auf jeden Fall zu Ende gekegelt, d.h. jede Mannschaft hat dieselbe Anzahl Chancen.

Das Spiel endet, wenn die erste Mannschaft 50 oder mehr Punkte im Sack hat und die laufende Runde zu Ende gespielt wurde.

Abrechnung: Falls ein Team am Ende nicht die 50 oder mehr erreicht hat, verliert jeder Kegler des Team z.B. 30 Cent.

Mannschaftsspiel - Fieber

Es werden zwei gleichstarke Mannschaften gebildet.

Abwechselnd kegelt je ein Kegler jeder Mannschaft einen Wurf in die Vollen, die Ergebnisse werden pro Mannschaft separat addiert. Wird ein Pudel geworfen, so ist der Wurf zu wiederholen.

Sobald das Team 30 Grad Fieber (= 30 Holz) erreicht oder überschritten hat, gilt es, das Ansteigen des Fiebers auf 42 oder mehr Grad zu verhindern, d.h. möglichst unter 42 Punkten zu bleiben.

Ab 30 Punkten vermindern 5 und 7 Holz das Fieber um 3 Grad (es werden also drei Punkte abgezogen), alle anderen Ergebnisse erhöhen das Fieber um 2 Grad (es werden also 2 Punkte addiert).

Sollte das Zwischenergebnis einmal unter 30 fallen, so zählen die Würfe wieder normal aufwärts, bis die 30 wieder erreicht bzw. überschritten werden.

Eine Mannschaft hat verloren, sobald sie 42 Grad Fieber erreicht oder überschritten hat.

Man kann vorher festlegen, dass das Spiel nach einer bestimmten Anzahl Runden endet.

Dann hätte das Team dem niedrigsten Fieber gewonnen.

Die Verlierer erhalten für jedes Grad über mehr als die beste Mannschaft je einen Strafstrich.

Mannschaftsspiel - Fremdkörper

Es werden Teams zu 2 Keglern und die Reihenfolge der Teams ausgelost.

Jedes Team erhält 8 Spalten, die mit 1 – 8 überschrieben werden.

Gekegelt wird in die Vollen, das Ergebnis wird mit der Spaltenzahl multipliziert und in eine beliebige freie Spalte eingetragen.

Pudel zählt 0 in einer eigenen Spalte und 9 in einer freien Spalte des nächsten Teams (die Spalte sucht das Team aus, das den Pudel geworfen hat).

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Mannschaftsspiel - Fußball

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die erste Mannschaft kegelt 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. Das Fußballspiel endet, wenn eine Mannschaft mindestens 5 Tore erzielt und zwei Tore Vorsprung hat.

Die Tordifferenz entspricht der Anzahl Strafstriche

Mannschaftsspiel - Gerade / Ungerade

Zwei Mannschaften kegeln auf die Vollen gegeneinander.

Die eine Mannschaft darf nur die geraden Punkte addieren, die andere die ungeraden.

Wer 50 erreicht oder überschreitet, hat gewonnen (Nachwurf!).

Beim Rückspiel läuft es dann umgekehrt.

Abrechnung: jeder Kegler der in einer Runde unterlegenen Mannschaft zahlt z.B. 20 Cent.

Variante: Jedes Ergebnis wird aufgeschrieben, ggf. bei der anderen Mannschaft!

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Mannschaftsspiel - Gunzer

Es werden zwei gleichstarke Mannschaften gebildet und auf Abräumen gestellt.

Runde 1: jeder Spieler hat drei Wurf auf Abräumen. Jedes Eckholz (Vorderholz, Hinterholz, Bauer) zählt 10 Punkte, alle anderen zählen einfach. Alle Kegel zählen also 45 Punkte.

Runde 2: jeder Spieler hat zwei Wurf auf Abräumen. Jede Dame zählt 10 Punkte, alle anderen zählen einfach. Alle Kegel zählen also 45 Punkte.

Runde 3: jeder Spieler hat einen Wurf. Der König zählt 37, alle anderen zählen einfach. Alle Kegel zählen also 45 Punkte.

Abrechnung: die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen. Die unterlegen Mannschaft zahlt z.B. 50 Cent. Alternative: der Unterschied in Punkten als Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Mannschaftsspiel - 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	Erna
	Bums	Hinz
		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. Fällt eine Zahl, die zu keiner Mannschaft gehört, so wird das Ergebnis nicht gewertet.

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.

Mannschaftsspiel - Haus vom Nikolaus

Es werden zwei oder drei gleichstarke Mannschaften gebildet, ggf. drei. In jeder der 3 Runden hat jeder Kegler 3 Wurf in die Vollen.

Ziel ist es, möglichst oft ein komplettes Haus vom Nikolaus zu bilden.

Das Haus vom Nikolaus besteht aus 8 Strichen. Davon sind

4 Striche waagrecht oder senkrecht (Seitenwände, Boden und Decke)

4 Striche diagonal bzw. schräg (Dach und ‚X‘ in der Mitte)

Fällt in einem Wurf eine gerade Zahl, so wird ein waagerechter oder senkrechter Strich des Hauses gemacht, fällt eine ungerade Zahl, wird ein diagonaler Strich gemacht.

Sobald ein Haus fertig gestellt wurde, kann mit dem nächsten begonnen werden, vorher nicht.

Abrechnung: die Striche von kompletten Häusern zählen

Beim ersten Haus einfach

Beim zweiten Haus doppelt

Beim dritten Haus dreifach

Beispiel: 3 Häuser komplett + 3 Striche vom vierten haus

```
      1 * 8
+     2 * 8
+     3 * 8
+         3
-----
```

51 Punkte

Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen, die anderen Mannschaften haben verloren. Je Punkt Unterschied zum besten Team wird z.B. 1 Cent gezahlt (aufgerundet auf nächsten 10er).

Das Spiel stammt ursprünglich aus einem Vorschlag von Ekkehard Oel (vielen Dank). Die Regeln wurden von unserem Club jedoch leicht modifiziert.

Mannschaftsspiel - Hell-Dunkel

Aus einem Kartenspiel werden entsprechend der Anzahl der Anwesenden paarweise zueinander passende Karten gewählt. Es sollte darauf geachtet werden, dass jeweils eine rote und eine schwarze Karte in den Paaren enthalten sind. Anschließend werden diese Karten verteilt. Dadurch bilden sich Pärchen, die entsprechend dem Wert der Karte zueinander gehören. Derjenige der die rote Karte hat kegelt im Hellen, der andere im Dunklen. Der Kegler, der im Dunkeln kegeln muss, beginnt, anschließend kegelt der "Helle" auf die stehen gebliebenen Kegel (abräumen).

Das Spiel geht über 5 Runden.

Abrechnung: Verloren hat "die schlechtere Hälfte" der Pärchen z.B. 30 Cent.

Mannschaftsspiel - Hürdenlauf

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Es wirft abwechselnd ein Kegler jeder Mannschaft je eine Kugel auf die Vollen. Das Ziel sind 111 Punkte.

Die Ergebnisse werden immer dazu addiert. Ausnahme: die Hürden 25, 50, 75 und 100 müssen exakt getroffen werden. Bis das gelingt, bleibt man vor der Hürde stehen.

Auch das Endergebnis 111 muss exakt getroffen werden! Andernfalls zählt der entsprechende Wurf nicht.

Sobald eine Mannschaft die 111 genau getroffen hat (die andere Mannschaft hat ggf. einen Nachwurf) ist das Spiel zu Ende.

Abrechnung: die zu 111 fehlenden Holz werden in Cent auf 10 aufgerundet.

Der Spielvorschlag stammt aus einer Mail, die ich leider nicht mehr finde. Trotzdem vielen Dank an den unbekanntem Absender.

Mannschaftsspiel - In die Vollen

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Mannschaften schicken ihre Spieler abwechselnd zum Wurf.

Der Spieler hat dann 3 Würfe in die Vollen. Ein Wurf zählt jedoch nur, wenn das Vorderholz stehen bleibt!

Man kann über beliebig viele Runden spielen.

Am Ende gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Abrechnung: jeder Kegler der unterlegenen Mannschaft zahlt z.B. 20 Cent.

Alternative: der Unterschied in Holz als Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Mannschaftsspiel - Kein Schnaps!

Zwei Mannschaften kegeln abwechselnd und versuchen, mehr als 111 Holz zu kegeln. Wenn die Summe auf eine Schnapszahl fällt (11, 22, 33, usw.), fängt die Mannschaft bei 0 wieder an.

Ausnahme: wenn man durch eine 9 auf eine Schnapszahl kommt, so wird nicht zurückgesetzt.

Neunen zählen 9 Punkte (auch wenn dadurch eine Schnapszahl erzielt wird). Pudel zählen 0 Punkte.

Die schwächere Mannschaft zahlt z.B. 50 Cent.

Alternative: die Differenz zum Gewinnerteam in Cent, aufgerundet auf den nächsten 10er.

Variante:

Das Spiel kann durch den Rücksturz auf 0 sehr lange dauern.

Man kann deshalb vereinbaren, dass man beim Treffen einer Schnapszahl um zwei Schnapszahlen zurückfällt (z.B. von 55 auf 33).

Mannschaftsspiel - Mannschafts-Duell

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 anderen Kegler erhalten 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 letzter 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.

Mannschaftsspiel - Mixed Partie

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet.

Runde 1: je Spieler einen Wurf in die vollen, Ergebnis addieren

Runde 2: je Spieler einen Wurf auf Abräumen (Reihenfolge beliebig), Ergebnis addieren.

Runde 3: große Hausnummer, je Spieler ein Wurf in die Vollen. Hausnummer addieren (Anzahl Kegler = Anzahl Stellen der Hausnummer), Reihenfolge der Kegler beliebig.

Runde 4: kleine Hausnummer, je Spieler ein Wurf in die Vollen. Hausnummer subtrahieren (Anzahl Kegler = Anzahl Stellen der Hausnummer), Reihenfolge der Kegler beliebig.

Nun steht das Endergebnis fest.

Die beste Mannschaft gewinnt, die andere zahlt z.B. 4 Strafstriche

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Mannschaftsspiel - Pärchenkegeln

Es werden Teams zu je 2 Keglern gebildet. In 5 Runden hat jeder Kegler eines Teams je einen Wurf. Die geworfenen Holz werden addiert, wenn beide Kegler dieselbe Holzzahl werfen. Die Holz werden mit sich multipliziert, wenn das gleiche Bild geworfen wurde.

Bei verschiedenen Holzzahlen verfällt das Ergebnis.

Nach 5 Runden gewinnt das beste Paar.

Abrechnung: Die zum Ergebnis des besten Teams fehlenden Holz werden in Cent auf 10 aufgerundet.

Alternativen: Alle Verliererteams zahlen 5 Strafstriche.

Noch eine Alternative: das beste Team zahlt nichts, das zweibeste 10 Cent, das drittbeste 20 Cent, ...

Mannschaftsspiel - Poker

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, große Straße (5 aufeinander folgende Zahlen), kleine Straße (4 aufeinander folgende Zahlen), Drilling, Doppelzwilling, Zwilling (Pudel zählen nicht!) Bei Gleichheit zählt die höhere Ordnung (88833 > 77766).

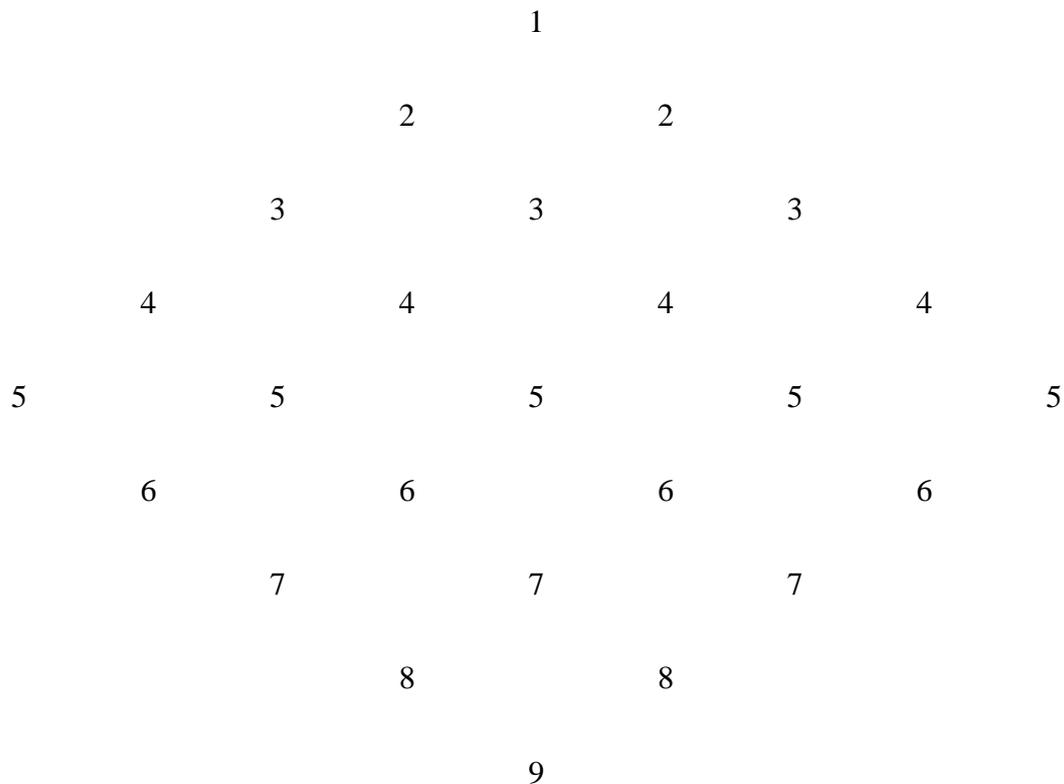
Abrechnung:

Variante 1: Alle außer dem besten Team verlieren 50 Cent.

Variante 2: Das beste Team zahlt nichts, das zweite 50 Cent, das dritte 1 Euro....

Mannschaftsspiel - Putzen

Es werden zwei Teams gebildet und für jedes Team folgendes Bild aufgemalt:



Nun wirft abwechselnd je ein Kegler aus jedem Team abwechselnd zwei Wurf auf Abräumen, auf den zweiten Wurf kann verzichtet werden. Die den geworfenen Kegeln entsprechende Zahl wird geputzt. Das Spiel endet, wenn ein Team sein Bild komplett putzen konnte, oder nach einer vorher festgelegten Rundenzahl.

Neunen und Naturkränze gelten als Joker auch andere Werte streichen. Wird eine Zahl geworfen, die nicht mehr zu putzen ist, wird bei der gegnerischen Mannschaft geputzt.

Hat die erste Mannschaft alle Zahlen geputzt, zahlt jedes Mitglied der anderen Mannschaft für jede noch verbleibende Zahl 10 Cent.

Mannschaftsspiel - Putzen – Variante

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Unter jede Mannschaft werden die Zahlen von 1 – 9 je einmal aufgeschrieben. Diese Holzzahlen müssen nun ‚weggeworfen‘ werden.

Dazu hat abwechselnd je ein Kegler jeder Mannschaft je 2 Würfe auf Abräumen. Auf den zweiten Wurf kann verzichtet werden. Die geworfene Zahl wird ausgeputzt bzw. durchgestrichen.

Sobald eine Mannschaft alle Zahlen geputzt hat (und die andere Mannschaft ggf. einen Nachwurf hatte), ist das Spiel beendet.

Abrechnung: die unterlegene Mannschaft zahlt für jede nicht geputzte Zahl je einen Strafstrich.

Mannschaftsspiel - Rechts-Links-Vorne-Hinten-Mitte

Es werden Mannschaften zu je zwei Keglern gebildet.

In jeder der 5 Runden hat jedes Team je zwei Würfe auf Abräumen.

Die Holz werden mit sich selbst malgenommen, wenn

In Runde 1 der rechte Bauer fällt

In Runde 2 der linke Bauer fällt

In Runde 3 das Vorderholz fällt

In Runde 4 das Hinterholz fällt

In Runde 5 der König fällt.

Andernfalls zählt der Wurf einfach.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Abrechnung: die Differenz zu den meisten Holz wird in Cent auf 10 aufgerundet.

Alternative: die beste Mannschaft zahlt nichts, die zweitbeste Mannschaft zahlt einen Strafstrich, die drittbeste zwei Strafstriche,...

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Mannschaftsspiel - Schnapskegeln

Zwei gleichstarke Mannschaften kegeln abwechselnd je einen Wurf in die Vollen. Ziel ist es, zuerst 100 Punkte zu erreichen bzw. zu übertreffen. Wird eine Schnapszahl als Zwischenergebnis erzielt, so muss die gegnerische Mannschaft einmal aussetzen.

Das Spiel endet, sobald die erste Mannschaft 100 geschafft hat.

Abrechnung: jedes fehlende Holz zu 100 zählt einen Cent, es wird auf 10 Cent aufgerundet.

Mannschaftsspiel - Schnapskegeln – Variante

Zwei gleichstarke Mannschaften kegeln abwechselnd je einen Wurf in die Vollen. Ziel ist es, möglichst die Schnapszahlen zu treffen. Für jede getroffene Schnapszahl erhält die Gegenpartei einen Strafstrich.

Das Spiel endet, sobald alle Mannschaften bis 100 oder darüber gekegelt haben.

Alternativen: Es kann auch mit 3 oder mehr Mannschaften oder Zweierteams gekegelt werden.

Die Strafstriche erhalten alle anderen Mannschaften.

Zu den Strafstrichen: Alternativ können die Strafstriche gestaffelt werden: 1 für die 11, 2 für 22, bis 9 für 99.

Mannschaftsspiel - Staffellauf

Zwei Mannschaften kegeln gegeneinander.

Abwechselnd ist je ein Kegler jeder Mannschaft dran und wirft solange auf die Vollen, bis er eine 5 trifft. Falls die Mannschaften nicht gleich stark sind, so kegelt der Kegler der kleineren Mannschaft, der als nächster Geburtstag hat, zweimal.

Die benötigte Wurfzahl wird notiert (nicht die Holzzahl).

Gewonnen hat die Mannschaft, die insgesamt die wenigsten Würfe benötigt hat.

Die andere Mannschaft zahlt für jeden Wurf mehr einen Strafstrich.

Alternative: die Holzzahlen werden doch notiert. Die unterlegene Mannschaft zahlt die mehr geworfenen Holz in Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Mannschaftsspiel - Ungrade

Zwei Mannschaften kegeln gegeneinander und versuchen, 100 oder mehr Punkte zu erreichen. Hierbei zählen nur ungrade Holzzahlen. Eine Mannschaft ist so lange dran, bis keine ungrade Zahl fällt. Das erreichte Ergebnis wird addiert.

Erreicht eine Mannschaft 100, so hat die andere Mannschaft ggf. Nachwürfe.

Die Verlierermannschaften zahlen für jedes Holz unter 100 je einen Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Mannschaftsspiel - 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 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

4, 5, 7, 8 und 9 zählen einfach

Abrechnung: pro fehlendem Punkt zu 101 einen Cent (aufrunden).

Mannschaftsspiel - Volle Kanne

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft hat 5 Minuten Zeit und wirft so oft wie möglich in die Vollen. Nur die Werte ab 5 Holz werden gewertet (Kranz zählt 12). Gewinner ist die Mannschaft mit der höchsten erkegelten Punktzahl. Die andern zahlen z.B. 50 Cent.

Mannschaftsspiel - Wettkampf

Es werden zwei gleich starke Mannschaften gebildet.

Jedes Mitglied einer Mannschaft tritt gegen jedes Mitglied der anderen Mannschaft je einmal an.

In jedem dieser Duelle habe die beiden Kegler je zwei Wurf in die Vollen.

Es werden jeweils der erste mit dem ersten und der zweite mit dem zweiten verglichen, nur die jeweils höhere Punktzahl wird addiert. Bei Gleichstand wird nicht addiert!

Die Mannschaft mit dem höchsten Endergebnis gewinnt. Die andere Mannschaft zahlt z.B. 30 Cent.

Alternative: Die Holz der Gegner werden in Cent umgerechnet auf 10 aufgerundet und gezahlt (d.h. beide Mannschaften zahlen).

Mannschaftsspiel - 4 Gewinnt

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft erhält ein Symbol (z.B. + oder -). Es wird ein Spielfeld mit 9 Spalten und 9 Zeilen aufgemalt. Die Spalten werden mit 1 bis 9 überschrieben.

Die Mannschaften werfen abwechselnd. Wirft ein Kegler eine 5, so wird in Spalte 5 ganz unten das entsprechende Symbol eingezeichnet. Ziel ist es, eine Viererreihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) zu bilden. Die unterlegene Mannschaft zahlt z.B. 50 Cent.

Mannschaftsspiel - 6-Tage-Rennen

Für dieses Spiel werden Mannschaften zu je zwei Keglern ausgelost, ggf. muss/darf einer alleine spielen.

Das Spiel geht über 6 Runden. In jeder Runde hat eine Mannschaft vier Wurf auf abräumen (mit Kranzwertung), jeder der beiden Kegler muss pro Runde genau zwei Würfe machen, die Reihenfolge ist jedoch beliebig. Die Kegel der ersten Runde zählen einfach, die Kegel der zweiten Runde doppelt usw. bis zur 6. Runde, in der jeder Kegel sechsfach zählt. Jede zweite Runde wird im Dunkeln gespielt (sofern sich die Beleuchtung abschalten lässt).

Abrechnung:

Variante 1: Die schwächere Hälfte zahlt (z.B. 50 Cent)

Variante 2: Alle zahlen die Differenz zur höchsten Punktzahl in Cent (aufrunden)

Variante 3: Das beste Team zahlt nichts, das zweite Team 50 Cent, das 3. Team 1 Euro,.....

Falls nur wenige Kegler anwesend sind, kann auch jeder für sich spielen und hat pro Runde dann ebenfalls vier Würfe.

Mannschaftsspiel - 21

Es werden zwei Mannschaften ausgelost. Die Namen der Kegler werden untereinander aufgeschrieben. Jede Mannschaft hat zu Beginn 21 Punkte. Aus jeder Mannschaft kegelt abwechselnd je ein Kegler in die Vollen. Die Mannschaft, deren Kegler in der Runde mehr Holz trifft, darf die mehr geworfenen Holz bei sich abziehen. 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. Die Mannschaft, die als erste auf 0 ist, hat gewonnen.
Abrechnung: das Verliererteam zahlt z.B. 30 Cent.

Mannschaftsspiel - 301

Zwei Mannschaften werfen gegeneinander in die Vollen. Das Ziel ist die Zahl 301, die genau getroffen erreicht werden muss.

Wertung der Holz

1 - 5	zählen einfach
6	zählt doppelt
7	zählt dreifach
8	zählt vierfach
9	zählt fünffach plus Nachwurf
Kranz	80 Punkte plus Nachwurf

Wird über 301 hinaus geworfen, wird rückwärts gezählt, bis der Kegler wieder unter bzw. auf 301 ist.

Sobald das erste Team genau 301 erreicht hat, ist das Spiel beendet.

Die Differenz zu 301 in Punkten wird in Cent gezählt und aufgerundet.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diese Spielidee, die von unserem Club minimal abgeändert wurde.

Mischmasch - Absturz

Jedes Mal, wenn ein „5“ gekegelt wird, passiert folgendes:

- ❖ Der erste Spieler, der eine „5“ wirft, bestellt ein Getränk bis 3 Euro = EGAL WAS!!!! (Schnaps, Tomatensaft mit viel Tabasco, Limo, Wasser, einfach alles)
- ❖ Der zweite Spieler trinkt an
- ❖ Der dritte Spieler trinkt aus
- ❖ Der vierte Spieler zahlt.

Das es durchaus derselbe Spieler sein kann, der bezahlt, dürfte klar sein. Bei mir ist es schon häufiger vorgekommen, dass ich bestellen und bezahlen durfte. Toll, die anderen durften es trinken. Unfair!! ;o)).

Ach - übrigens: Das geht über die gesamte Dauer des Kegelabends!! Der Wirt sollte natürlich auch einverstanden sein, weil er ja das Getränk nicht sofort aufschreiben kann. Wir nehmen immer einen Bierdeckel extra. Bei der nächsten Runde kann er das ja übertragen. Ich bestelle immer ganz gerne mal einen Underberg. Das ist ein Magenbitter. Danach vielleicht ein Ouzo? Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Vielen Dank an Wolfgang Schmidt vom Kegelclub „Die Eierbären“ für diesen Vorschlag.

Mischmasch – Big Brother

Hier wird in die Vollen gekegelt. Doch ich suche mir aus, wer die Punkte bekommen soll. Und so machen es auch die anderen Spieler. Jeder gibt seine Punkte einem anderen Spieler. Diese Spieler werden quasi nominiert.

Wenn alle gekegelt haben, müssen die beiden mit der höchsten Punktzahl gegeneinander mit nur einem Wurf in die Vollen kegeln. Der Unterlegene muss sofort ausscheiden. Für ihn ist das Spiel beendet. Sollten beide Nominierten zum Beispiel eine 7 werfen, muss ein zweiter Wurf gemacht werden, oder solange, bis Einer weniger Kegel trifft. Und dann beginnt eine neue Runde. Bis zu den letzten beiden, die übrig bleiben. Sie entscheiden durch einen Wurf in die Vollen, wer verliert, oder gewinnt. Es gibt also nur einen Gewinner. Achtung: Wenn es nur einen Kegler gibt, der von den anderen Punkte bekam, müssen alle gegen ihn antreten und kegeln. Auch hier muss der mit dem niedrigsten Wurf ausscheiden. Es kann auch sein, dass ein Kegler zum Beispiel 8 Punkte bekam, und drei Kegler bekamen 7 Punkte. Dann müssen alle drei gegen den mit 8 Punkte antreten und dann scheidet wieder der Schwächste aus. Ein interessantes, taktisches Spiel. Das merkt man dann, wenn man das Spiel einmal ausprobiert hat. So haben auch nicht ganz so versierte Kegler durchaus auch eine Chance. Manchmal passierte es sogar, dass man sich aus taktischen Gründen die Punkte selbst geben musste.

Vielen Dank an Wolfgang Schmidt vom Kegelclub „Die Eierbären“ für diesen Vorschlag.

Mischmasch - Bundesliga

Im Laufe eines Kegeljahres (jeder Kegelabend = 1 Spieltag, also vorher Spielpaarungen für das ganze Jahr festlegen) kegelt jeder gegen jeden 3 Wurf auf Abräumen.

Das Ergebnis wird wie früher beim Fußball mit 0, 1 oder 2 Punkten notiert

Der Schreiber sorgt für eine aktuelle Tabelle an jedem Spieltag.

Bei einer ungeraden Anzahl von Keglern hat einer ‚spielfrei‘.

Ggf. werden ausgefallenen Partien nachgeholt.

Am Ende des Kegeljahres wird dann der Meister gekürt.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Mischmasch - 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 darauf folgende 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.

Mischmasch - Ebbe + Flut

Die Spieler machen in 5 Runden jeweils 1 Wurf auf die Vollen.

Fällt eine 3 oder ein Pudel, so herrscht Ebbe: ab sofort werden alle Holz durch 2 geteilt notiert.

Bei einer 5 ist normaler Wasserstand: die Holzzahlen zählen ab sofort einfach.

Bei einer 7 ist Flut: ab sofort wird jeder Wurf verdoppelt.

Der jeweilige Pegelstand gilt für jeden Kegler individuell bis der Kegler die nächste 3, 5 oder 7 wirft.

Es empfiehlt sich, hinter dem Namen jeweils E/N/F zu schreiben, um den Wasserstand kennzeichnen.

Am Anfang gilt für alle normaler Wasserstand.

Anmerkung: es gibt nur die Wertungen halb, normal und doppelt. Zweimal 7 hintereinander heißt also nicht, dass ab sofort vierfach gewertet wird.

Abrechnung:

Variante 1: Der Kegler mit der höchsten Punktzahl gewinnt, alle anderen verlieren 50 Cent.

Variante 2: Die schlechtere Hälfte verliert jeweils 50 Cent.

Alternative: Die 3/5/7 gilt jeweils nicht nur für den Kegler der sie wirft, sondern ab dem Wurf auch für die nachfolgenden Kegler! In diesem Fall sollte in einer Ecke der Tafel der für alle geltende Wasserstand notiert werden.

Vielen Dank an Rüdiger Sorhage.

Mischmasch - Freundschaft

Die Anzahl der Runden entspricht der Anzahl der Kegler. Hinter jedem Namen werden entsprechend viele Spalten gemacht.

In der ersten Runde beginnt Kegler 1, in der zweiten Kegler 2 usw.

Jeder hat pro Rund einen Wurf in die Vollen, die Punkte werden ohne zu Summieren in der entsprechenden Spalte aufgeschrieben.

Nach jeder Runde wird geprüft, ob zwei oder mehr Kegler die gleiche Punktzahl geworfen haben. Falls ja, sind sie in dieser Runde Partner und erhalten zusätzlich die Punkte der Partner in dieser Runde.

Haben z.B. zwei Kegler eine 6 in dieser Runde, so zählt diese für jeden 12.

Habe 3 Kegler eine 4, zählt diese 12.

Haben 5 Kegler eine 3, so zählt diese 15.

Gewonnen hat zum Schluss der Kegler mit der höchsten Punktzahl.

Abrechnung: alle Verlierer zahlen pro Holz Unterschied je einen Cent, aufgerundet auf 10

Mischmasch - Fuchsjagd

Ein Kegler (Fuchs) spielt jeweils gegen alle anderen (Jäger). Er legt zunächst mit 2 Wurf in die Vollen vor, hierbei sind die beiden kleinsten Kugeln zu verwenden und je ein Wurf mit der rechten und linken Hand zu machen. Danach muss abwechselnd jeder Kegler der Jäger und der Fuchs einen Wurf machen. Die Runde ist beendet, wenn der Fuchs eine vorgegebene Punktzahl (z.B. 30) erreicht hat (Fuchs entkommen) oder der Fuchs eingeholt wurde (Fuchs erlegt). Das Spiel ist beendet, wenn jeder Kegler einmal als Fuchs angetreten ist.

Abrechnung: Falls der Fuchs entkommt, zahlt jeder Jäger 10 Cent. Wird der Fuchs erlegt, zahlt er für jeden Jäger 10 Cent.

Mischmasch - Gassenhauer!

Mal etwas ganz anderes!

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.

Mischmasch - Giri Gari

Es werden nur die 4 Damen aufgestellt.

Jeder Kegler hat nun in drei Runden jeweils einen Wurf auf dieses Bild.

Jedes Holz zählt 3 Punkte.

Alle 4 Holz auf einmal zählt 15 Punkte.

Ein Wurf durch die Mittulgasse (ohne getroffen Holz) zählt 4 Punkte.

Abrechnung: die schwächere Hälfte zahlt z.B. 20 Cent.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Mischmasch - Glücksspirale

Es werden Teams zu zwei Keglern gebildet. In 5 Runden hat jedes Team zuerst einmal 2 Würfe in die Vollen. Falls dabei 13 oder mehr Holz fallen, so hat das Team 2 Zusatzwürfe. Fallen auch hierbei 13 oder mehr, wiederholt sich dies, bis einmal weniger als 13 Holz fallen.

Sobald ein Team 100 Punkte erreicht oder überschreitet, wirft das Team ggf. noch die zweite Kugel (aber keine Zusatzwürfe mehr bei über 13 Holz), anschließend wird die Runde zu Ende gekegelt.

Abrechnung: Die Differenzpunkte zum besten Team werden in Cent umgerechnet und auf 10 Cent aufgerundet.

Das Spiel habe ich aus einer E-Mail, die ich leider zu früh gelöscht habe. Trotzdem vielen Dank an die unbekannte Quelle.

Mischmasch - Katz und Maus (Variante der Fuchsjagd)

Jeder Spieler spielt für eine Runde die Katze, alle anderen sind jeweils die Mäuse.

Es wirft zuerst eine Maus, danach jeweils die Katze jeweils auf die Vollen.

Für die Maus gilt: Holzpflcht!

Die Katze versucht, genauso viele Kegel zu treffen, wie die vor ihm werfende Maus. Schafft die Katze es, die gleiche Kegelzahl umzuwerfen, erhält die Maus einen Strafstrich, bei gleichem Bild sogar 2 Punkte. In allen anderen Fällen bekommt die Katze einen Strafstrich.

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

Abrechnung: jeder Strafstrich zählt 10 Cent. Alternative: Je 5 Strafstrichen 10 Cent.

Mischmasch - Kranzkegeln

Achtung: hier kann richtig Geld in die Kasse kommen!

Auf der Tafel werden die Namen aller Kegler in zufälliger Reihenfolge in Kranz- bzw. Kreisform aufgeschrieben. Zwischen Die Namen werden in zufälliger Reihenfolge Strafen eingefügt (z.B. 1 bis n Striche, eine Runde, Strafaufgabe,...).

Der Kegler auf 12 Uhr (also der oberste Kegler) fängt an. Er wirft einmal in die Vollen. Die geworfenen Holz werden nun im Uhrzeigersinn abgezählt. Landet der Kegler auf einen Straffeld, so erhält wer die Strafe (die Strafe wird ausgewischt) und ist erneut dran. Landet er auf einen Namensfeld, so ist dieser Kegler dran. Da Spiel endet, sobald alle Strafen ausgewischt sind.

Alternative: man kann auch zwei Strafen zwischen die Namen schreiben.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Mischmasch - Lattenzaun 1

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. Er erhält einen Strafstrich pro Kegler, der noch im Spiel ist. Sieger ist der letzte Spieler mit unvollständigem Zaun. Ein Lattenzaun mit 12 Latten sieht z.B. so aus: IIII IIII II

Mischmasch - Lattenzaun 2

Ein Spieler legt mit einer kleinen Kugel vor. Alle anderen Spieler werfen jeweils einmal mit einer beliebigen Kugel. Wird mehr als die Vorgabe getroffen, erhält der Vorleger für jeden Kegel mehr einen Strich. Wird die Vorgabe nicht erreicht, zahlt der Nachwerfende für jeden Kegel weniger einen Strich. Bei Einstand zahlt niemand. Jeder Kegler legt einmal vor.
Abrechnung: je nach Stimmung und Konjunktur pro Strich 10 Cent oder pro begonnenem Fünfer-Päckchen 10 Cent.

Ein Lattenzaun mit 12 Latten sieht z.B. so aus: IIII IIII II

Mischmasch – Mensch ärgere Dich nicht

Ziel des Spieles ist es, als Erster eine vorher festgelegte Punktzahl zu genau zu erreichen (z.B. 50).

Jeder Kegler wirft eine Kugel in die Vollen und addiert das Ergebnis auf seinen bisherigen Punktestand.

Landet er auf einen Zahl, die schon jemand als Zwischenstand hat, so wird diese Zahl (des anderen Keglers) von der Tafel geputzt, er ‚darf‘ dann beim nächsten Mal wieder bei 0 anfangen. Wenn dies der Fall ist oder wenn eine 6 geworfen wird, so darf weiter gekegelt werden, bis weder eine 6 getroffen noch ein anderer Kegler erwischt wird.

Das Ziel von z.B. 50 Punkten muss exakt getroffen werden! Liegt man drüber, zählt der nächste Wurf rückwärts, liegt man danach wieder drunter, wird wieder addiert. Man wirft also stets ‚in Richtung Ziel‘.

Sobald ein Kegler das Ziel genau erreicht hat, ist das Spiel sofort beendet. Es gibt keinerlei Nachwürfe.

Abrechnung: der Abstand vom Ziel wird in Cent berechnet (aufgerundet auf 10 Cent).

Alternative: es wird eine Rangfolge gebildet:

 Wer genau das Ziel trifft, erhält keinen Strafstrich

 Wer danach am nächsten dran ist einen Strich usw.

 Wer am zweitnächsten dran ist: 2 Striche,...

Mischmasch - Pfälzerspiel

Jeder Mitspieler wirft zunächst einen Wurf in die Vollen, die geworfene Zahl wird jeweils aufgeschrieben. Hierbei ist Holzpflicht!

Nun werden 5 Runden mit je einem Wurf auf die Vollen pro Kegler gespielt.

Kegelt ein Spieler eine Zahl, die ein Mitspieler vorgelegt hat, so bekommt dieser Mitspieler einen Strich. Dies gilt auch, falls er die eigene Zahl wirft.

Abrechnung: Pro Strich wird ein bestimmter Betrag (z.B. 10 Cent) an die Kasse gezahlt.

Alternative: für jeweils fünf Strafstriche 10 Cent.

Mischmasch - Sargspiel 1

Vor dem Beginn sollte man sich auf einen Beispielsarg einigen.

Die Reihenfolge wird zu Beginn ausgelost. Hierzu werden auf der Tafel in Kreisform so viele Punkte gemacht, wie Kegler mitspielen. Anschließend wendet sich ein Kegler von der Tafel weg. Einer steht an der Tafel, zeigt auf eine Position und fragt 'wer soll hierhin'. Der sich abwendende Kegler nennt einen Namen, der an diese Position geschrieben wird. So werden alle Kegler gesetzt. Der Kegler bei 12 Uhr bzw. ganz oben beginnt.

Jeder Kegler macht pro Runde einen Wurf in die Vollen. Ziel ist es, mindestens so viele Holz zu treffen wie der Vordermann (der erste Kegler erhält als Vorgabe eine 5). Wer weniger geworfen hat als der Vordermann, bekommt einen Strich zu seinem Sarg. Ist der Sarg komplett, scheidet der betreffende Spieler aus! Gezahlt werden 10 Cent pro noch im Spiel verbleibenden Kegler. Alternative: man muss mindestens einen Kegel mehr als der Vordermann treffen.

Mischmasch - Sargspiel 2

Die Auslosung der Reihenfolge geschieht wie in Sargspiel 1 beschrieben. Der Kegler bei 12 Uhr beginnt.

Jeder Spieler wirft abwechselnd zweimal in die Vollen. Die beiden Würfe werden jeweils addiert. Ziel ist es, mindestens so viele Kegel zu treffen, wie der Vordermann. Gelingt dies nicht, wird ein Strich zum Sarg addiert. Ist der Sarg komplett, scheidet der betreffende Kegler aus.

Gezahlt werden 10 Cent pro noch im Spiel verbleibenden Kegler.

Alternative: man muss mindestens einen Kegel mehr als der Vordermann treffen.

Mischmasch - Sargspiel 3

Die Auslosung der Reihenfolge geschieht wie in Sargspiel 1 beschrieben. Der Kegler bei 12 Uhr beginnt.

Jeder Kegler macht pro Runde einen Wurf in die Vollen. Wird z.B. eine fünf geworfen, wird abgezählt: der 5. Kegler im Uhrzeigersinn erhält einen Strich.

Achtung: bei abnehmender Spielerzahl werden 'Eigentore' möglich! Ist der Sarg komplett, scheidet der betreffende Spieler aus.

Gezahlt werden 10 Cent pro noch im Spiel verbleibenden Kegler.

Mischmasch - Sargspiel 4

Die Auslosung der Reihenfolge geschieht wie in Sargspiel 1 beschrieben. Der Kegler bei 12 Uhr beginnt.

Es wird auf Abräumen gestellt (keine Kranzwertung). Jeder Kegler macht pro Runde einen Wurf auf das verbleibende Bild. Trifft er mindestens einen Kegel, ist alles in Ordnung. Sonst erhält er einen Strich zu seinem Sarg. Ist der Sarg komplett, scheidet der betreffende Spieler aus! Gezahlt werden 10 Cent pro noch im Spiel verbleibenden Kegler.

Mischmasch - Steigerung 1

Es werden Teams zu zwei Keglern gebildet. In 5 Runden hat ein Team je 2 Würfe in die Vollen. Das Ergebnis wird nur notiert, wenn es besser als das Ergebnis der vorherigen Runde ist. Sobald dies einmal nicht der Fall ist, scheidet die Mannschaft aus!

Da Spiel endet, sobald die letzte Mannschaft ausgeschieden ist.

Abrechnung: für jede Runde, die weniger als die beste Mannschaft durchgehalten wurde, wird ein Strafstrich berechnet (10 Cent).

Alternative: die Differenzpunkte zum besten Ergebnis in Cent, aufgerundet auf 10.

Mischmasch - 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. Der erste Kegler hat als Vorgabe eine 5.

Der Kegler mit der höchsten Punktzahl gewinnt, alle anderen verlieren z.B. 50 Cent.

Mischmasch - Überraschungsei-Kegeln

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. Die gefallen Hölzer zählen je einen Cent. Hat er eine Figur als Inhalt (z. B. ein Happy-Hippo), so hat er Glück, und muss nur das Schoko-Ei essen.

Dann ist der nächste Spieler mit seinem Ü-Ei an der Reihe.

Mischmasch - 50 Gewinnt

Jeder Spieler hat 5 Wurf in die Vollen und 5 Wurf Abräumen. Das Ziel: 50 Holz!

Abrechnung Alle, die nicht 50 kegeln, sind Verlierer und zahlen die zu 50 fehlenden Punkte Holz in Cent, aufgerundet auf 10

Alternative: die schwächere Hälfte der Kegler verliert z.B. 50 Cent.

Mischmasch - 175

Dieses Spiel bringt ordentlich Geld in die Kasse!

Da es sehr entscheidend ist, wer wann wirft, wird Wurfreihenfolge ausgelost. Hierzu wird zuerst aus einem Kartenspiel für jeden Kegler ein Kartenpaar (z.B. zwei schwarze Neunen) genommen. Hiervon erhält eine der Kegler, das Gegenstück kommt in einen Stapel. Nachdem dieser Stapel gemischt wurde, wird jeweils die oberste Karte aufgedeckt und aufgerufen. Der entsprechende Kegler ist dran. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird neu gemischt.

Der aufgerufene Kegler wirft eine Kugel in die Vollen. Hierbei ist Holzpflcht! Ggf. wird sooft geworfen (mit Strafstrichen/-Groschen), bis mindestens ein Kegel getroffen wird. Die Holzzahl wird fortlaufend addiert, d.h. es gibt nur eine Summe, auf die jeder addiert. Ziel ist es, genau auf eine ohne Rest durch 25 teilbare Zahl zu treffen (25, 50, 75, 100, 125, 150, 175). Gelingt dies, zahlen alle Mitspieler. Wird eine solche Zahl überschritten, zahlt der Pechvogel.

Variante 1 (nicht ganz so teuer): je Stufe wird es einen Groschen teurer, d.h.:

Punktzahl	Kosten
25	0,10 Euro
50	0,20 Euro
...	...
175	0,70 Euro

Variante 2 (kann teuer werden): aufrunden auf nächsten Zehner in Cent, d.h.:

Punktzahl	Kosten
25	0,30 Euro
50	0,50 Euro
...	...
175	1,80 Euro

Wenn es Spaß macht, kann man - nachdem die 175 überschritten wurde - wieder rückwärts kegeln. D.h. der entsprechende Wurf wird abgezogen. Falls die 175 genau getroffen wurde, wird zuerst noch ein Wurf addiert, bevor es wieder runter geht.

Mischmasch - 175 Variante 2

Jedem Kegler werden 175 Punkte aufgeschrieben. Es wird solange gekegelt, bis ein Kegler genau auf 0 ist, die dann gerade laufende Runde wird jedoch noch beendet.

Jeder Kegler hat zwei Würfe pro Runde. Von seinen Punkten werden die erzielten Holz nach folgendem Schlüssel abgezogen (wenn der aktuelle Punktestand positiv ist):

0-6 zählen 0-6

7 zählt 10

8 zählt 20

9 zählt 50

Kranz zählt 30

Naturkranz zählt 50 (+ 2.Wurf)

.Ist der Punktestand negativ, werden die Punkte addiert!

D.h.: sollte jemand z.B. noch 2 Punkte haben und dann eine 5 werfen, hat er anschließend -3 Punkte und benötigt dann eine 3.

Die verbliebenen Punkte werden aufgerundet und bezahlt
(z.B. 63 Punkte Rest = 70 Cent, -7 Punkte Rest = 10 Cent).

Mischmasch - 175 Variante 3

Alles genau wie in Variante 1 bis auf die zu zahlenden Strafen!

Es werden auf 8 vorbereiteten Zetteln oder Bierdeckeln verschiedene Strafen aufgeschrieben.

Auf einem Zettel steht JOKER. Die Zettel werden gemischt und verdeckt abgelegt.

Bei Erreichen bzw. Überschreiten der 25-er-Grenzen (bis 175) wird ein Zettel gezogen und die entsprechende Strafe gezahlt (bei Überschreiten der 25-er-Grenze vom Kegler, sonst von allen anderen). Wird der Joker gezogen, so wird ein weiterer Zettel gezogen und die Strafe verdoppelt.

Mögliche Strafen: absolute Geldbeträge, 10 Cent pro zuletzt geworfenem Holz, Geldbetrag pro zuletzt stehen gebliebenem Holz.

Bilderkegeln - Aufgehende Sonne

Dies ist ein Einzelspiel über 9 Runden bzw. Bilder.

Runde	Aufzustellende Kegel	Anzahl Würfe	Punkte pro gefallenem Holz
1	Hinterholz	1	9
2	Hinterholz, rechte Hinterdame	1	8
3	Hinterholz, rechte Hinterdame, rechter Bauer	1	7
4	Hinterholz, rechte Hinterdame, rechter Bauer, rechte Vorderdame	1	6
5	Hinterholz, rechte Hinterdame, rechter Bauer, rechte Vorderdame, Vorderholz	1	5
6	Hinterholz, rechte Hinterdame, rechter Bauer, rechte Vorderdame, Vorderholz, linke Vorderdame	1	4
7	Hinterholz, rechte Hinterdame, rechter Bauer, rechte Vorderdame, Vorderholz, linke Vorderdame, linker Bauer	1	3
8	Hinterholz, rechte Hinterdame, rechter Bauer, rechte Vorderdame, Vorderholz, linke Vorderdame, linker Bauer, linke Hinterdame (also der komplette Kranz)	1	2
9	Hinterholz, rechte Hinterdame, rechter Bauer, rechte Vorderdame, Vorderholz, linke Vorderdame, linker Bauer, linke Hinterdame, König (oder einfach: alle Kegel)	1	1

Die Punkte aller Runden werden addiert.

Abrechnung: die schwächere Hälfte zahlt z.B. 1 Euro (da das Spiel lange dauert).

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Bilderkegeln - Flotter Dreier

In 8 Runden hat jeder Kegler je zwei Wurf auf Bilder mit je 3 Kegeln.

Runde	Aufzustellende Kegel
1	Vorderholz, Hinterholz, König
2	Beide Bauern und König
3	Linker Bauer, linke Hinterdame, Hinterholz
4	Hinterholz, rechte Hinterdame, rechter Bauer
5	Rechter Bauer, rechte Vorderdame, Vorderholz
6	Vorderholz, linke Vorderdame, linker Bauer
7	Rechte Vorderdame, König, linke Hinterdame
8	Linke Vorderdame, König, rechte Hinterdame

Wertung:

Abräumen mit einem Wurf: 10 Punkte

Abräumen mit 2 Wurf: 5 Punkte

Zweimal Abräumen mit je einem Wurf: 25 Punkte

Einzelne Hölzer zählen einfach.

Beispiel:

erster Wurf: alles abgeräumt	10
zweiter Wurf ein Holz	1
Ergebnis für die Runde:	11

Der Kegler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Abrechnung: Differenz zur besten Punktzahl in Cent, aufgerundet auf 10 Cent.

Bilderkegeln - Quadratkegeln

Jeder Kegler hat in jeder der 4 Runden je zwei Würfe auf verschiedene Bilder, die Holz werden addiert. Es wird auf Abräumen gestellt.

Runde	Aufzustellende Kegel
1	König und hinterer Keil (Hinterholz und Hinterdamen)
2	König und rechter Keil (Hinterholz und rechte Damen)
3	König und vorderer Keil (Hinterholz und Vorderdamen)
4	König und linker Keil (Hinterholz und linke Damen)

Abrechnung: die Differenz zur besten Punktzahl in Cent auf 10 Cent aufrunden.

Bilderkegeln - Rheinländerpartie

Dies ist ein Einzelspiel über 6 Runden bzw. Bilder. In jeder Runde hat der Kegler 2 Wurf auf Abräumen auf bestimmte Bilder

Runde	Aufzustellende Kegel	Punkte pro gefallenem Holz
1	Alle Kegel ohne Vorderholz	1
2	Beide Bauern, Vorderholz, Hinterholz Linke Hinterdame, rechte Vorderdame	2
3	Beide Bauern, Hinterholz, beide Hinterdamen	3
4	Beide Bauern, beide Hinterdamen	4
5	Alle 4 Damen	5
6	Nur die Bauern	10

Die Ergebnisse werden addiert, der beste Kegler gewinnt.

Abrechnung: die Differenz zu der besten Holzzahl in Cent auf 10 Cent aufgerundet.
Alternative: alle Verlierer erhalten 6 Strafstriche

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Bilderkegeln - Schlaraffia-Partie

Das Spiel geht über 8 Runden bzw. Bilder mit unterschiedlichen Wurfzahlen und unterschiedlicher Wertung. Die Punkte werden addiert.

Runde	Aufzustellende Kegel	Anzahl Würfe	Punkte
1	Alle	3 in die Vollen	1 je Holz
2	Beide Bauern und Vorderholz	2 in die Vollen	Vorderholz alleine: 5 Bauer alleine: 3 Vorderholz + 1 Bauer: 9 Vorderholz + 2 Bauern: 15
3	Rechter Bauer	2	5 pro Bauer
4	Linker Bauer	2	5 pro Bauer
5	Vorderholz, König, Hinterholz (,Stina')	2 auf die Vollen	1 Kegel: 4 2 Kegel: 9 3 Kegel: 16
6	König und rechte Hinterdame	1 Wurf	Dame alleine: 15 König alleine oder beide: 0
7	König und linke Hinterdame	1 Wurf	Dame alleine: 15 König alleine oder beide: 0
8	Alle	3 auf Abräumen	Alle Neune: 20 Naturkranz: 16 Kranz: 10 Holz einfach

Abrechnung: die Differenz zur besten Punktzahl in Cent auf 10 Cent aufrunden.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Bilderkegeln - Schubs-Partie

Jeder Spieler darf je zweimal auf 6 verschiedene Bilder kegeln. Die geworfenen Holz zählen nur, wenn komplett abgeräumt wurde! Wird schon mit der ersten Kugel abgeräumt, entfällt der zweite Wurf und der Kegler erhält 10 Punkte zusätzlich.

Runde	Aufzustellende Kegel
1	Alle ohne Vorder- und Hinterholz
2	Alle ohne Vorderholz und Hinterdamen
3	Alle ohne Hinterholz und Vorderdamen
4	Alle ohne Bauern
5	Alle ohne Vorderholz und König
6	Alle

Abrechnung: die Differenz zur besten Punktzahl in Cent auf 10 Cent aufrunden.

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!

Bilderkegeln - 12'er Fredenbaum

Dies ist ein Einzelspiel über 12 Runden bzw. Bilder. Falls mehr als ein Wurf erfordert ist, so wird auf abräumen gestellt.

Runde	Aufzustellende Kegel	Anzahl Würfe	Punkte pro gefallenem Holz
1	Alle Kegel	1	1
2	Alle Kegel ohne Vorderholz	1	2
3	2 Bauern, zwei Vorderdamen und Vorderholz	1	3
4	2 Bauern, zwei Hinterdamen und Vorderholz	2	4
5	Beide Bauern, Vorder- und Hinterholz Linke Vorderdame, Rechte Hinterdame	2	5
6	Beide Bauern, Vorder- und Hinterholz Rechte Vorderdame, Linke Hinterdame	2	6
7	Beide Bauern, alle Damen	2	7
8	Bauern und Vorderdamen	2	8
9	Bauern und Hinterdamen	2	9
10	Alle Damen	2	10
11	Vorderholz, Hinterholz, König	1	11
12	Beide Bauern	3	12

Die Punkte aller Runden werden addiert.

Abrechnung: die schwächere Hälfte zahlt z.B. 1 Euro (da das Spiel lange dauert).

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher für die Idee!

Bilderkegeln - 13'er Fredenbaum

Dies ist ein Einzelspiel über 13 Runden bzw. Bilder. Falls mehr als ein Wurf erfordert ist, so wird auf abräumen gestellt.

Runde	Aufzustellende Kegel	Anzahl Würfe	Punkte pro gefallenem Holz
1	Alle Kegel	1	1
2	Alle Kegel ohne König	1	2
3	Alle Kegel ohne Vorderholz	1	3
4	Beide Bauern, Vorder- und Hinterholz Rechte Vorderdame, Linke Hinterdame	1	4
5	Beide Bauern, Vorder- und Hinterholz Linke Vorderdame, Rechte Hinterdame	1	5
6	2 Bauern, zwei Vorderdamen und Vorderholz	1	6
7	Vorderholz, König, Hinterholz, Vorderdamen	1	7
8	Vorderholz, König, Hinterholz, Hinterdamen	1	8
9	Vorderholz, Hinterholz, König	2	9
10	2 Bauern, zwei Hinterdamen und Vorderholz	2	10
11	Beide Bauern, alle Damen	2	11
12	Alle Damen	2	12
13	Beide Bauern	3	13

Die Punkte aller Runden werden addiert.

Abrechnung: die schwächere Hälfte zahlt z.B. 1 Euro (da das Spiel lange dauert).

Vielen Dank an Friedhelm Mittelteicher vom Kegelclub ‚Alle9‘ für diesen Spielvorschlag!