



Kallpendium der Kegelspiele

Version 1.0

Inhalt

Legende	1
Klassiker	2
17 und 4	2
311	2
7er Reihe	2
Bingo	3
Böse 5	3
Duudelaad / Sargspiel	3
Fuchsjagd	3
Große Hausnummer	4
Idiotenspiel	4
Kleine Hausnummer	4
Lattenzaun	4
Mallorca-Spiel / Nuttenspiel	5
Mensch ärgere Dich nicht	5
Mixed Partie	6
Plus Minus Mal Geteilt	6
Sackspiel	6
Tag und Nacht / 6 Tagerennen	6
Ü-Ei Spiel	7
Pokalspielaufstellungen	7
Rund um Bonn	7
Stadtanzeiger	8
Die Spiele der Kallboys	8
4-gewinnt / 3-verliert	8
Achs-Knacks	9
Minenspiel	9
Stürzt den König	10
Wünsch Dir was	11
Verwendung	12
Mitmachen	12

Legende

Bedeutung der Piktogramme an den Spielen:



Geldspiel



Mannschaftsspiel



Wertung als verlorenes Spiel (Über die Hälfte verliert!)



Holzpflicht

Klassiker

17 und 4



Für dieses Spiel wird ein Kartenspiel benötigt. Jeder Kegler zieht eine Karte, zeigt sie den anderen aber nicht. Die Wertigkeit der Bildkarten ist dabei Bube=2, Dame=3, König=4 und Ass=11. Die Zahlwerte bedeuten sich selbst.

Ziel ist es nun soviel Holz zu Fall zu bringen, dass die Gesamtpunktzahl (Karte + Wurfresultat) 21 nicht überschreitet. Dazu erhält jeder Kegler zwei Würfe auf die Vollen. Sollte er eine Kalle werfen, oder nicht ausreichend Holz holen um auf 21 zu kommen, so steht es ihm frei, weitere Würfe zu kaufen.

Er schreibt nur die geworfenen Holz auf die Tafel – Erst wenn alle Kegler geworfen haben, wird aufgedeckt. Gewonnen hat der Kegler, der es genau auf 21 oder möglichst nah darunter geschafft hat. Alle Kegler über 21 Punkte haben verloren.

311



Bei 311 werden zwei Mannschaften gebildet. Jeder Spieler hat einen Wurf auf die Vollen, wobei die beiden Mannschaften sich abwechseln. Sieger des Spiels ist die Mannschaft, die zuerst die Punktzahl größer/gleich 311 erreicht. Ein Holz ist jedoch nicht einen Punkt "Wert", denn das Ziel ist es Bilder zu werfen, die unterschiedlich viele Punkte bringen.

gefallenes Holz / Bild	Punkte
Kalle	0
0-5	1
6	10
7	20
8	30
STINA	40
Alle 9e	50
Kranz	60

Die Punkteverteilung für die Bilder finden sich in der Tabelle.

Dieses Spiel haben wir auf einem Kegelplakat in Dorf-Münsterland im Jahr 1999 entdeckt.

7er Reihe



Auf der Tafel wird eine Tabelle mit sieben Spalten angelegt. Die Überschriften der Spalten, sind die vielfachen von „7“. Das heißt: 7,14,21,28,35,42 und 49.

Jeder Spieler wirft zweimal hintereinander auf die Vollen. Die Punktzahlen beider Würfe werden multipliziert. Der Kegler sucht nun nach einer freien Spalte und trägt dort die Differenz zwischen dem Spaltenwert und seinem Wurfresultat ein.

Beispiel: Der Kegler wirft erst eine „4“ dann eine „7“. $4 \times 7 = 28$. Ist die Spalte „28“ noch frei, kann der Kegler hier eine „0“ eintragen. Muss er dagegen nur noch die „35“ frei, so muss er dort „7“ eintragen ($35 - 28 = 7$).

Würfe in die Kalle sind zu wiederholen, da „Null“ sich nicht als Multiplikator eignet.

Am Ende werden alle Zeilen addiert und gewonnen hat der Kegler mit der geringsten Punktzahl.

Bingo



Für jeden Spieler wird eine Tabelle mit neun Feldern (3x3) angelegt. In die Felder werden die Zahlen von eins bis neun nach einem Zufallsprinzip eingetragen. Damit hat nun jeder Spieler seine persönliche „Bingokarte“. Nun wirft jeder reihum auf die Vollen und streicht die geworfene Zahl aus SEINER Karte.

Wer zuerst drei Zahlen in einer Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) verbinden kann, ruft „BINGO“ und hat gewonnen.

Böse 5

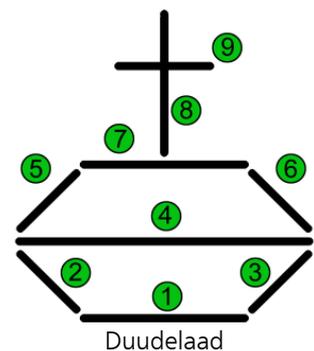
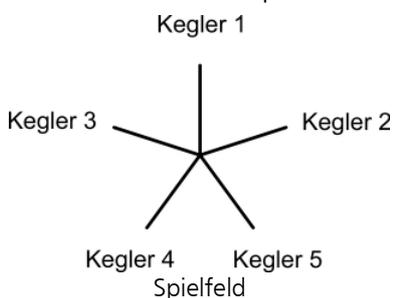


Alle Spieler starten bei 31 Punkten und spielen der Reihe nach auf die Vollen. Die geworfenen Punkte subtrahieren sich jeweils, außer man wirft eine „5“ oder eine Kalle. In diesem Fall werden fünf Punkte addiert. Gewonnen hat der Kegler, der zuerst die Nulllinie überschritten hat (≤ 0).

Duudelaad / Sargspiel



Ziel des Spiels ist es, seine Mitkegler einzusargen. Ein Sarg besteht aus neun Strichen (Siehe Zeichnung). Zu Beginn werden die Kegler auf der Tafel in das Spielfeld wie in dem Beispiel auf dem zweiten Bild dargestellt, eingetragen. Die Reihenfolge der Kegler wird durch ein Zufallsverfahren ermittelt. Der erste Kegler beginnt. Geworfen wird auf die Vollen. Mit dem geworfenen Holz ermittelt man im Uhrzeigersinn welcher Kegler getroffen wurde. Der Kegler der getroffen wurde, bekommt einen Strich und führt das Spiel fort.



Gewonnen hat der, der bis zum Schluss durchhält.

Fuchsjagd



Ein Kegler ist Fuchs. Er wirft einmal mit der starken Hand, einmal mit der schwachen Hand auf die Vollen. Die Punkte werden addiert. Die anderen müssen nun den Fuchs jagen und überholen. Der Fuchs darf nach jedem Jäger werfen. Wenn der Fuchs über 31 Punkte hat, ist er im Bau und hat gewonnen.

Große Hausnummer



Man wirft 3x auf die Vollen. Die Zahl der getroffenen Kegel wird nach jedem Wurf in ein dreistelliges Feld an der Tafel geschrieben. Es kommt darauf an, dass man durch geschicktes Aufschreiben und das Treffen von möglichst vielen Kegeln eine insgesamt hohe Punktezahl erhält. Eine Kalle zählt hierbei als 0.

Idiotenspiel



Bei diesem Spiel wird in den vom Ministerium für seltsame Gartengänge empfohlenen Positionen auf die Vollen geworfen. Der erste Runde ist dabei ein ganz normaler Wurf mit der starken Hand. Die zweite Runde wird mit der schwachen Hand gespielt. Ab der dritten Runde können die Wurfpositionen für jede Runde festgelegt werden. Zur Auswahl stehen folgende Wurfpositionen:

- Kugel mit dem Rücken zur Bahn durch die Beine werfen.
- Werfen im einhändigen Liegestütz
- Werfen im Schneidersitz
- Werfen im Sitzen mit ausgestreckten Beinen.
- Werfen mit Anlauf auf einem Bein
- Auf dem Bauch liegend die Kugel werfen
- Weitere, selbst ausgedachte seltsame Wurfarten

Schibbeln ist hier erlaubt (Die Kugel darf nicht gefangen werden).

Gewinner ist der Kegler mit dem meisten Holz.

Kleine Hausnummer



Man wirft 3x auf die Vollen. Die Zahl der getroffenen Kegel wird nach jedem Wurf in ein dreistelliges Feld an der Tafel geschrieben. Es kommt darauf an, dass man durch geschicktes Aufschreiben und das Treffen von möglichst wenig Kegeln eine insgesamt geringe Punktezahl erhält. Eine Kalle zählt hierbei als 9.

Lattenzaun



Ziel des Spieles ist es, mehr Holz zu holen als der Vorgänger. Zum Spielstart legt der erste Kegler einen Wurf vor. Der nächste Kegler muss nun versuchen, dieses Ergebnis zu übertreffen. Schafft er dies, wird dem Vorgänger die Differenz in Form eines Lattenzaunes aufgeschrieben. Dies kann der besseren Lesbarkeit halber auch in 5er-Päckchen geschehen.

Schafft er es nicht, so muss er sich die Differenz selbst aufschreiben. Der Dritte Kegler muss nun

das Ergebnis des zweiten Keglers übertreffen – Und so weiter.

Ist die Runde beendet, so legt der zweite Kegler ein Zahl vor. In Runde drei der dritte und so weiter.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Runden durchgespielt sind.

Variante: Da dieses Spiel als Geldspiel gespielt werden kann, kann das Limit auch festgesetzt werden. Man findet oft die Begrenzung auf 21 Latten – ab diesem Zeitpunkt muss der Kegler aussteigen.

Mallorca-Spiel / Nuttenspiel



Im Mallorca-Spiel werden die Kosten für eine Kegeltour auf die Kegler verteilt. Man erstellt eine Tabelle mit den Kostenarten, die auf einer Tour abfallen. So zum Beispiel: Handtücher 10 ct, Bier 20 ct, Essen 40 ct, Mietwagen 60 ct, Flug 80 ct. Hotel 1€, Nutten 2€ (was haben Sie bei einem Herrenkegelclub erwartet?)

Man wirft reihum auf die Vollen. Die geworfene Punktzahl trägt man in eine der Spalten ein. Die Spalte wird von dem Kegler bezahlt, der in dieser Spalte die niedrigste Punktzahl eingetragen hat. Möglicherweise trifft dies bei Punktgleichheit auf mehrere Kegler zu.

Gewonnen hat der Kegler, der in Summe am wenigsten bezahlen muss.

Mensch ärgere Dich nicht



Alle spielen der Reihe nach auf die Vollen. Die Punkte addieren sich jeweils. Wer eine 6 kegelt, darf noch mal. Wer eine Punktzahl erkegelt, die ein Anderer bereits hat, darf diesen Kegler „rausschmeißen“, d.h. auf Null zurück setzen. Wer zuerst bis auf 31 gekommen ist, hat gewonnen. Dabei ist 31 genau zu erreichen. Wer z.B. auf der „29“ steht und eine „3“ oder höher wirft, bleibt stehen. Der Wurf wird nicht gezählt.

Mixed Partie



Bei der Mixed Partie wirft jeder Kegler für sich. Dabei wirft er fünfmal auf die Vollen, fünfmal auf Abräumen (also je zwei mal), zweimal auf eine Hohe Hausnummer und zweimal auf die Kleine Hausnummer. Bei den Hausnummern darf er sich die zwei Wurf so aufschreiben wie es am günstigsten erscheint. Wirft er beispielsweise im ersten Wurf der großen Hausnummer eine "3" so kann er sie nach hinten schreiben, in der Hoffnung im zweiten Wurf eine höhere Zahl zu erzielen. Bei der kleinen Hausnummer zählt eine Kalle als "9" bei der großen als "0".

Die Einzelergebnisse werden dann wie auf dem Beispiel-Deckel zusammengerechnet. Der Kegler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Dieses Spiel haben wir auf einem Kegelplakat in Dorf-Münsterland im Jahr 1999 entdeckt.

5 Volle	32
5 Abräumen	+ 18
2 große Hausnr.	+73
2 kleine Hausnr.	-22
<hr/>	
Gesamt	101

Plus Minus Mal Geteilt



Jeder Kegler wirft reihum auf die Vollen und hat fünf Würfe. Das Ergebnis wird nach folgender Formel ermittelt:

Wurf 1 Wurf 2 Wurf 3 Wurf 4 Wurf 5 Ergebnis

Gewonnen hat der Kegler mit der höchsten Punktzahl.

Sackspiel



Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Die Kegler einer Mannschaft werfen nacheinander auf die Vollen. Das geht solange, bis eine Kalle, oder eine „5“ geworfen wird, bzw. sich die Mannschaft entscheidet das Ergebnis der Würfe in den Sack zu schreiben. In diesen Fällen, ist die andere Mannschaft dran. Ergebnisse die man im „im Sack“ hat, können nicht mehr verloren gehen.

Zum ersten „einsacken“ muss eine Mannschaft allerdings mindestens 15 Punkte erkegelt haben, bevor der Sack eröffnet werden kann.

Die Mannschaft, die zuerst über 60 Punkte „im Sack“ hat, hat gewonnen.

Tag und Nacht / 6 Tagerennen



Es kegeln jeweils 2-er Teams. Zwei Würfe auf Abräumen. Es gibt vier Runden. In Runde 2 und 4 wird das Licht ausgeschaltet, und man darf nicht sprechen. Die Punktezahle jeder Runde wird mit einem Faktor multipliziert, der der Rundenzahl entspricht. In Runde 2 verdoppeln sich also die

Punkte, in Runde 3 verdreifachen sie sich, usw. Die Teams werden durch das Ziehen von Karten ausgelost.

Beim 6 Tagerennen funktioniert das genauso. Nur sind es hier sechs Runden und es wird nicht dunkel.

Ü-Ei Spiel



Für das Ü-Ei Spiel werden Überraschungseier benötigt – Je nach dem am besten gleich eine ganze Palette. Hier kann der Kegler allein durch seine Geschwindigkeit seinen Punktestand beeinflussen. Die Runde beginnt, sobald der erste Kegler ein Ei in die Hand nimmt. Er muss es nun so schnell wie öffnen, das Spielzeug herausnehmen und zusammenbauen. Zeitgleich muss er die Schokolade aufessen. In der Zwischenzeit werfen die andern Kegler reihum auf die Vollen gegen den Ü-Ei-Kegler. Die Ergebnisse werden addiert. Dies geschieht solange bis der Ü-Ei-Kegler das Spielzeug fertig zusammengebaut ist und die Schokolade aufgegessen hat. Zum Beweis ruft er „Fertig“ und öffnet den Mund.

Gewinner ist der, der während er sein Ü-Ei gegessen hat und das Spielzeug zusammengebaut hat, die wenigsten Punkte von seinen Mitkeglern aufgebracht bekommen hat.

Spielvarianten:

- Wird eine fertige Figur im U-Ei vorgefunden, muss der Kegler ein neues Ü-Ei ziehen. Natürlich muss die Schokolade von beiden Ü-Eiern gegessen werden.
- Als weitere Schwierigkeit könnte es verboten sein, die Zusammenbauanleitung zur Hilfe zu nehmen.

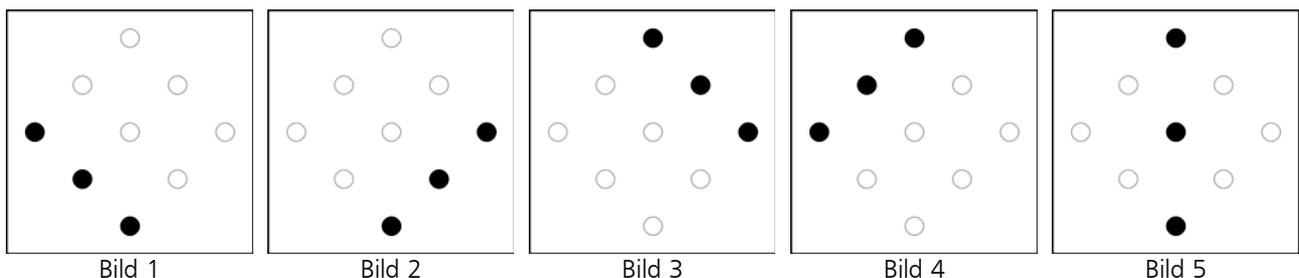
Pokalspielaufstellungen

Rund um Bonn

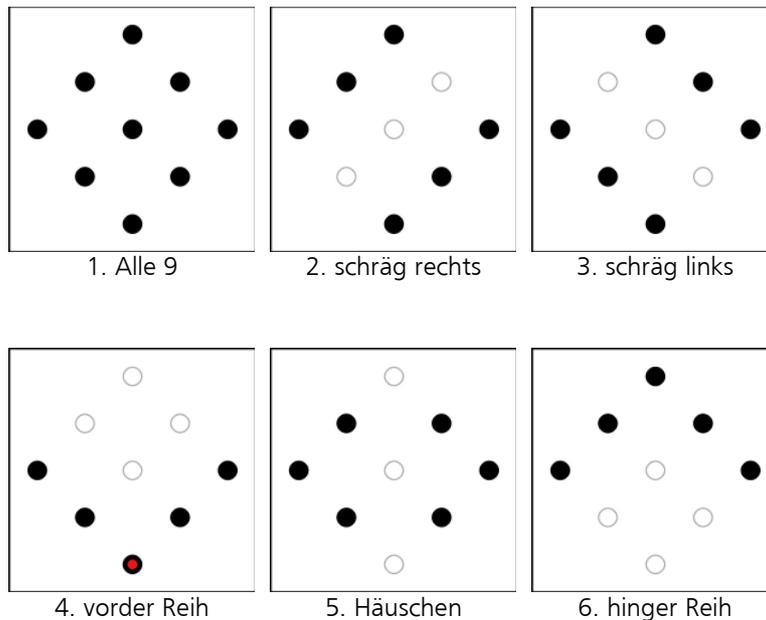


Dies ist ein klassisches Wettkampf-Spiel, das üblicherweise bei einem Preiskegeln verwendet wird. Die Bilder werden wie in den Abbildungen unten in der Bahn eingestellt. Auf jedes Bild wird zwei mal geworfen. Nach jedem Wurf wird das Bild wieder aufgestellt.

Jedes einzelne gefallene Holz zählt 5 Punkte, es sei denn das Bild wird komplett abgeräumt, dann werden 20 Punkte für den Wurf gezählt.



Dies ist das klassische Wettkampf-Spiel, das üblicherweise bei einem Preiskegeln verwendet wird. Die Bilder werden mit 2 Wurf auf abräumen in der Bahn eingestellt. Wird im ersten Wurf abgeräumt, so wird dem Kegler das Bild „STINA“ aufgestellt. Außer in „Bild 4“. Hier darf Darf der erste Kegel nicht fallen – Es muss jedoch auf beiden Seiten Holz fallen, sonst wird das Bild nicht gewertet.



Die Spiele der Kallboys

4-gewinnt / 3-verliert



Hierbei handelt es sich eigentlich um zwei Kegelspiele, die jedoch ein ähnliches Spielprinzip haben.

Vier gewinnt

Das Kegelspiel basiert auf dem 1973 von Howard Wexler und Ned Strongin erfundenen Spiel "Connect Four", dass in Deutschland unter dem Namen "Vier gewinnt bekannt ist.

Dazu werden die Kegler in zwei Teams eingeteilt. Einem Team werden Kreise, dem anderen Kreuze als Spielsteine zugewiesen. Nun werden auf der Tafel 9 Spalten angelegt und von 1-9 beschriftet. Die Spalten stehen für die erkegelten Holz. Der erste Kegler von Team 1 beginnt mit einem Wurf auf die Vollen und trägt seine Spielstein in der Spalte entsprechend seinem Wurf in die Tabelle in die unterste Zeile. Wie beim Vorbild des Originalspieles immer an die unterste mögliche Stelle, als ob er seinen Spielstein von oben in die Spalte hereinfallen lassen würde. Nun verfährt der erste Spieler des zweiten Teams genauso. Sieger des Spiels ist das Team, dass als erstes vier Steine in einer Reihe verbinden kann. Dies gilt Waagrecht, Senkrecht und Diagonal. Geht ein Wurf in die Kalle, kann das Team keinen Spielstein einwerfen. Der Wurf darf nicht wiederholt werden.

Drei verliert

"Drei verliert" funktioniert analog zu "Vier gewinnt". Allerdings wird nun das Spielfeld um die Spalte "0" erweitert. Dies ist wichtig, damit sich ein Kegler nicht vor einer brenzlichen Situation durch den Wurf von Kallen entziehen kann.

Verlierer des Spiels ist das Team, dass als erstes drei Steine in einer Reihe verbinden kann. Dies gilt Waagrecht, Senkrecht und Diagonal.

Achs-Knacks



Jeder Spieler ist der Kegellademeister eines Zuges und hat die Aufgabe seine vier Wagons zu beladen. Jeder Wagon fasst nur 9 Tonnen. Um den Wagon zu beladen, muss er werfen. Jedes gefallene Holz entspricht einer Tonne. Diese Ladung kann er nach dem Wurf in einen seiner Wagons laden. Die Ladung dieses Wurfes ist nicht in mehrere Wagen aufteilbar. Es ist wie eine Palette eines Kunden anzusehen. Wird ein Wagon jedoch bei einem der nächsten Würfe überladen, bricht die Achse und der Wagon fällt aus der Wertung heraus (inklusive der Ladung).

Eine Kalle zählt als leere Palette - der Wurf darf nicht wiederholt werden.

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler seine Wagons voll beladen hat oder 8 Runden gespielt wurden. Am Ende des Spiels wird die Ladung aufaddiert, wobei ein voll ausgelasteter Wagen mit 12 berechnet wird. Schließlich hat dieser Kegellademeister, den Wagen optimal ausgenutzt. Das muss belohnt werden.

Minenspiel



Ziel des Spiels: Bei diesem Spiel geht es darum, dass die einzelnen Kegler ein Minenfeld durchqueren, dessen Größe von der Anzahl der teilnehmenden Kegler bestimmt wird:

Größe des Minenfelds=Anzahl der Kegler x10

Vor dem Spiel: Jeder Kegelbruder hat drei Minen zur Verfügung, je eine offene und zwei verdeckte, die er vor dem Spiel innerhalb dieses Feldes verteilt, d.h. zuerst wählt jeder für seine offene Mine eine beliebige Zahl aus dem Feld aus, die für alle sichtbar an der Tafel angeschrieben wird. Danach notiert jeder Kegelbruder noch zwei weitere, diesmal geheime Minenpositionen auf jeweils einem Stück Papier (oder Bierdeckel) und legt die Zettel verdeckt in die Mitte des Tisches. Allein aufgrund der Tatsache, dass sich die Kegelbrüder ja nicht absprechen, sind Mehrfachnennungen hierbei natürlich möglich, aber darüber hinaus auch ohnehin erlaubt, d.h. sowohl bei der offenen Mine darf dieselbe Zahl durchaus von mehreren Kegelbrüdern ausgewählt werden als auch bei den verdeckten Minen darf ein Kegelbruder, wenn er möchte, zweimal (oder zusammen mit der offenen sogar auch dreimal) dieselbe Zahl auswählen.

Durchführung: Es wird der Reihe nach mit je einem Wurf in die Volle 9 gekegelt. Die Wurfergebnisse werden jeweils bei jedem Kegler aufaddiert und stellen die Position dar, an der er sich im Minenfeld gerade befindet. Hierbei besteht bei jedem Wurf stets Holzpflicht – absichtlich Kalle werfen, um die anderen erst mal schön vorgehen zu lassen, gilt nicht! Kommt der Kegler nun auf eine Zahl, an der sich eine oder mehrere Minen befinden, explodieren diese (alle) sofort (auch wenn es eine seiner eigenen war!) und der Kegler wird pro Mine um jeweils zehn Holz nach hinten katapultiert. Während bei offenen Minen durch den Tafelanschrieb für

alle offensichtlich ist, daß der Kegler gerade auf eine Mine getreten ist, muss sich bei einer verdeckten Mine ihr Urheber natürlich melden und zum Beweis den entsprechenden Zettel offenlegen. Wird dies vom betreffenden Minenleger verschlafen, hat der Kegler Glück gehabt und die Mine explodiert nicht (Blindgänger), bleibt jedoch weiterhin scharf.

Ende des Spiels: Gewonnen hat dann letztlich, wer als erster das Minenfeld überquert hat; alle anderen bezahlen pro Holz, das sie vom Ende des Minenfelds entfernt sind, einen bestimmten Geldbetrag (z.B. 5ct) als Strafe.

Optionale Ergänzungen:

Schubsen: Kommt ein Kegler im Verlauf des Spiels an eine Position, an sich der bereits ein anderer Kegelbruder befindet, wird dieser, da nicht zwei Brüder an derselben Stelle stehen können, um eine Position weiter nach vorne geschoben. Befindet sich dort nun zufällig eine Mine, explodiert diese natürlich und der „geschubste“ Kegelbruder hat leider Pech gehabt.

Mitnehmen: Liegen an einer Position drei Minen auf einmal, wird der Kegler, der da drauftritt, erst mal ganz normal 30 Holz nach hinten gesprengt. Da die Sprengkraft aber so groß ist, werden davon auch die Felder betroffen, die unmittelbar daran angrenzen, d.h. wenn Kegelbrüder auf dem direkt vorhergehenden oder nachfolgenden Feld stehen, werden diese ebenfalls nach hinten gesprengt, allerdings nur um zehn Holz.

Stürzt den König



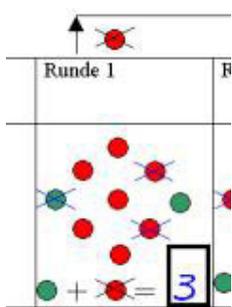
Jeder von uns will König werden. Jeder. Aber wie wird man König ?
Man muss ihn stürzen, den König !

Einen König stürzt man nicht, indem man ihn und sein Gefolge mit Gebrüll attackiert und niedermacht (zumindest sollte der, der das kann und schafft, nicht der neue König werden...)

Man muß vielmehr Stück für Stück subtil sein Umfeld zu Fall bringen, um ihn am Ende, wenn er ganz allein da steht, mit einem Handstreich stürzen zu können.

Genau das ist Ziel des Spiels. Es gibt 4 Runden mit jeweils 2 Wurf auf Abräumen. In jeder Runde gibt es Holz, das getroffen werden soll (das sog. Zielholz), und Holz, das NICHT getroffen werden soll (das sog. Strafholz). Da man sich von außen langsam an den König anschleichen muß, sind in der ersten Runde nur die Bauern Zielholz, in der zweiten nur die Tanten, in der dritten nur der Vorderste und der Hinterste, und schließlich in der letzten nur der König.

In jeder Runde bekommt der Spieler Strafpunkte, und zwar einen für jedes gefallene Strafholz, und einen für jedes stehen gelassene Zielholz.



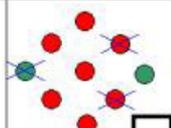
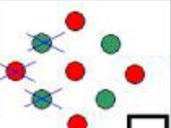
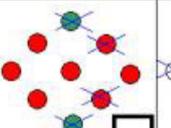
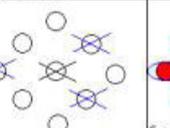
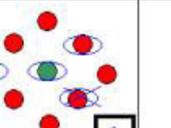
Beispiel: in der ersten Runde sind nur die Bauern Zielholz. Ein Spieler trifft im ersten Wurf nur den linken Bauern, im zweiten nur die beiden rechten Tanten. Er bekommt einen Strafpunkt für das verfehlt gebliebene Zielholz (den rechten Bauern), und zwei für das gefallene Strafholz (die beiden rechten Tanten), in der Summe also 3 Strafpunkte.

Der Witz ist nun, dass für jeden Spieler das gefallene Strafholz der ersten drei Runden notiert wird. In der vierten Runde bekommt jeder Spieler dann alles Strafholz, das er in den vorherigen geworfen hat, um den König herum aufgestellt – so hat der Spieler im genannten Beispiel versehentlich die beiden Tanten „aufgeschreckt“, und die eilen nun zum König, um sich in der Stunde der Entscheidung, wenn es dem König an den Kragen gehen soll (in der 4. Runde), schützend um

ihn zu stellen.

Wer den König in der letzten Runde NICHT trifft, bekommt 5 Strafpunkte (statt nur einem), denn den König zu treffen ist ja das eigentliche Ziel des Spiels !

Beispiel für ein Spielergebnis:

Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4 : (Angekreuzte werden aufgestellt)	Runde 4: Wurf	Summe
					14
3	3	2		6	

Wird eine Kalle geworfen, darf der Wurf wiederholt werden. Geht auch dieser Wurf in die Kalle, bekommt der Spieler für diese Runde das Maximum an Strafpunkten aufgeschrieben (Runde 1-3: 9 Strafpunkte, Runde 4: 14 Strafpunkte).

Wird in einem Wurf alles Zielholz abgeräumt, erfolgt kein zweiter Wurf.

Wer den König aus den Vollen wirft (egal, in welcher Runde), bekommt 30 Strafpunkte abgezogen

Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten. Bei Punktgleichheit erfolgt Stechen durch einzelne Würfe auf „Stina“.

Ein Formular zum Spielen, findet sich im Anhang.

Wünsch Dir was



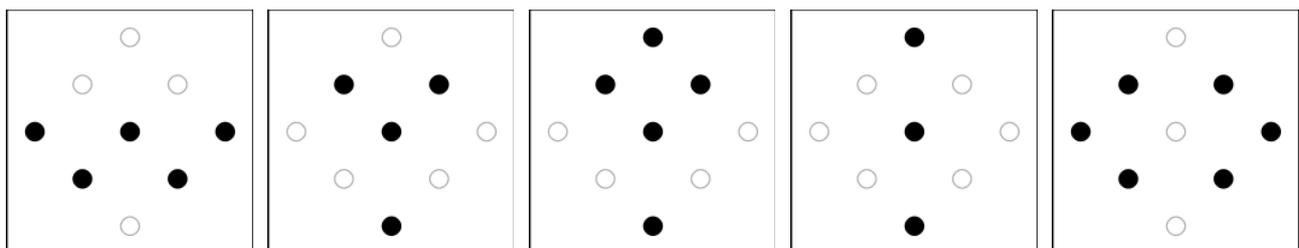
Bei dem Kegelspiel "Wünsch Dir was" wird auf Bilder geworfen. Sämtliche Bilder werden mit zwei Wurf auf Abräumen gespielt. Dabei ist die Zusammenstellung des Spiels abhängig von der jeweiligen Laune der Kegler. Jeder Kegler wählt aus einem Sortiment vorhandener Bilder eines aus oder erfindet eines. Hierbei können durchaus Schwierigkeiten eingebaut werden. Zum Beispiel kann ein Bild aufgestellt werden, bei dem einige Hölzer als verbotenes Holz gelten. Diese Kegel dürfen nicht umgeworfen werden.

Bei symmetrischen Bildern kann es Pflicht sein, dass auf beiden Seiten Holz fällt.

Diese Bilder werden an die Tafel geschrieben und von den Keglern gespielt.

Sieger des Spiels ist Kegler mit den meisten Punkten.

Hier einige besondere Bilder:



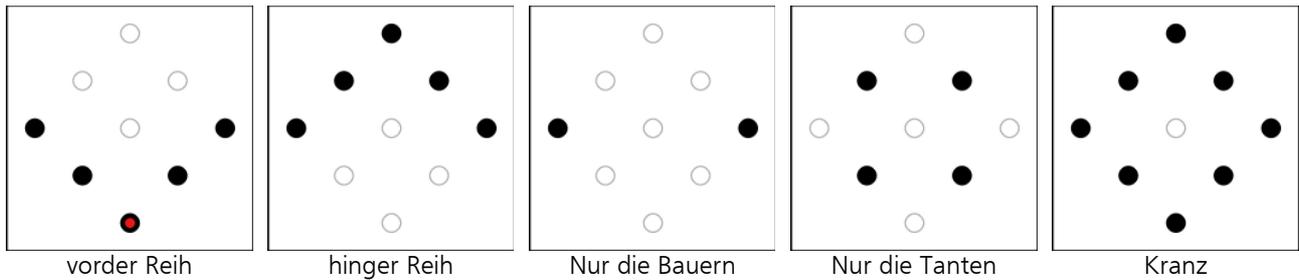
Das tödliche "W"

Kackstuhl

Kackstuhl mit Deckel

STINA

Häuschen



Verwendung

Diese Datei inklusive der enthaltenen Bilder und Texte unterliegen dem Urheberrecht. Eine Weitergabe dieser Datei (auch auszugsweise) auf Downloadseiten, auf Datenträgern oder als Sammlung über elektronische Medien ist ohne eine schriftlicher Genehmigung nicht gestattet.

Eine kommerzielle Verwendung des Kallpendiums ist keinesfalls gestattet. Für den nicht kommerziellen - privaten Gebrauch, und zur Weitergabe an Freunde sind Kopien und Ausdrücke jedoch erlaubt. Bitte verlinken Sie nur auf www.kallboys.de oder den Pfad zum Downloadbereich um auf das Dokument hinzuweisen.

Mitmachen

Ihr habt ein Kegelspiel, das Ihr gerne im Kallpendium aufnehmen lassen wollt?

Dann schreibt uns eine E-Mail. Wir nehmen es gerne in diese Spielsammlung auf.

bastelbogen@kallboys.de

Selbstverständlich nennen wir Euren Club als Quelle.

Wir brauchen folgende Informationen:

- Name des Spiels
- Beschreibung des Spiels
- Besonderheiten (siehe Legende am Anfang)
- evtl. Skizze(n)
- und Euren Clubnamen

Stürzt den König !

Spieler	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4 : Bild (Angekreuzte werden aufgestellt)	Runde 4: Wurf	Summe

Erläuterung:

● : Zielholz

● : Strafholz

⊗ Gefallenes Strafholz