

Faschingsspiele & Erklärungen

Tag und Nacht

Zu Beginn des Spiels werden Zweierteams gebildet, die in insgesamt sechs Durchgängen, bestehend aus je drei Zügen „Tag“ und drei Durchläufen „Nacht“, gegeneinander antreten. Ein Durchgang besteht aus 2 Würfeln, so dass jedes Teammitglied pro Durchlauf einmal zum Zug kommt. Die Würfe erfolgen stets in die Vollen. Beim „Nachtwurf“ wird die Beleuchtung der Kegelbahn ausgeschaltet. Wie bei vielen Kegelspielen soll durch das Abschalten der Kegelbahnbeleuchtung zusätzlicher Nervenkitzel herbeigeführt werden, da die Spieler nicht in der Lage sind, ihr gewohntes Potential voll auszuschöpfen. Viele Kegelspiele aus dem Freizeitbereich kokettieren mit dieser spielerischen Form des Kontrollverzichts und steigern den Spielspaß, da der Spieler während der regulären Phasen dazu aufgefordert ist, eventuelle Defizite mit ihren Fähigkeiten wieder auszugleichen

Sieger: Das Team mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,40€

Schnapszahl

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Jeder Kegler macht reihum jeweils einen Wurf in die Vollen für sein Team. Ziel jeder Mannschaft ist es, 100 Holz zu erreichen. Erreicht ein Team eine Schnapszahl (11, 22, 33 ... usw.), so beginnt diese Mannschaft wieder bei null und muss einen Schnaps trinken.

Sieger: das Team das als erstes die 100 Punkte erreicht

Wert des Spiels: 0,40€

Kackstuhl

Jeder Kegler wirft 3-mal mit der linken Hand, 3-mal mit der rechten und 3-mal rückwärts auf einem Stuhl sitzend durch die Beine mit beiden Händen in die Vollen.

Sieger: die Hälfte aller Kegler mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,40€

Blindes Huhn

Reihum werden jedem Kegler, der die Runde beginnt, die Augen verbunden bzw. er muss die Augen bei jedem Wurf geschlossen halten (sollte geprüft werden). Die Anzahl der umgeworfenen Kegel dient dem folgenden Durchgang als Orientierungswert, an dem alle weiteren Würfe der anderen Spieler bemessen werden.

Nachdem das blinde Huhn eine bestimmte Holzzahl erspielt hat, müssen sich die restlichen nacheinander daran versuchen, die gleiche Holzzahl zu erzielen. Werden mehr Punkte gemacht, wird die Differenz notiert. Da das Spiel nur gewonnen werden kann, wenn besonders wenige Punkte gemacht wurden, sind besonders die Würfe schmerzhaft, die weniger Wert sind als der vom blinden Huhn. Denn ist die Holzzahl kleiner als der Richtwert, wird die Differenz verdoppelt und vermerkt. Im Idealfall werfen Spieler also die gleiche Holzzahl oder aber mehr. Somit kommen gerade geübte Spieler beim blinden Huhn auf ihre Kosten, da sie sich am Wettbewerb um exakte Holzzahlen erproben können. Ungültige Würfe (Bande, Pudel) werden übrigens mit 5 Punkten abgestraft.

Sieger: die Hälfte der Kegler mit den wenigsten Punkten

Wert des Spiels: 0,40€