

5 Wurf Volle

5 Würfe in die Vollen. Alle Punkte zählen (Beginn Kegelabend 1. Spiel)

Sieger: die Hälfte der Kegler

Wert des Spiels: 0,30€

5 Wurf Abräumen

5 Würfe. Der 1. geht in die Vollen, danach muss versucht werden, das restliche Bild abzuräumen. Alle Punkte zählen. (Beginn Kegelabend 2. Spiel)

Sieger: die Hälfte der Kegler

Wert des Spiels: 0,30€

17+4

Jeder Kegler zieht eine Karte aus einem Skat-Kartenspiel, ohne ihren Wert zu verraten. (As=11, Bube=2, Dame=3, König=4). Anschließend muss 3-mal in die Vollen gekegelt werden (kann aber bis zu 5 Wurf), um zusammen mit dem Kartenwert 21 zu erreichen. Die Holzzahlen werden notiert. Zum Schluss wird bei jedem Kegler die Spielkarte hinzuaddiert.

Der Spieler mit den meisten Punkten, aber maximal 21 Punkten, gewinnt. Spieler mit mehr als 21 Punkten sind kaputt und haben alle verloren.

Sieger: alle mit 21 Punkten bzw. die Hälfte der Kegler bei weniger Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

6-Tage-Rennen

6 Würfe in die Vollen. Der 1. Wurf zählt einfach, der 2. Doppelt, 3. Dreifach usw.

Sieger: die Hälfte der Kegler

Wert des Spiels: 0,30€

Große Hausnummer

Jeder Spieler macht in drei Durchgängen jeweils einen Wurf in die Vollen und bestimmt, an welche Stelle der Hausnummer die Zahl geschrieben werden soll (Links, Mitte, Rechts). Es gilt: je höher, desto besser.

Bei großer Hausnummer zählt der Pudel (Wurf zwischen Bande und dem linken oder rechten Kegel), ebenso wie eine Bande 0 Punkte.

Sieger: die Hälfte der Kegler

Wert des Spiels: 0,30€

Kleine Hausnummer

Jeder Spieler macht in drei Durchgängen jeweils einen Wurf in die Vollen und bestimmt, an welche Stelle der Hausnummer die Zahl geschrieben werden soll (Links, Mitte, Rechts). Es gilt: je niedriger, desto besser.

Bei der kleinen Hausnummer zählt der Pudel und eine Bande 9 Punkte.

Sieger: die Hälfte der Kegler

Wert des Spiels: 0,30€

Plus-Minus-Mal-Geteilt

Gekegelt wird jeweils in die Vollen. Jeder Kegler hat 5 Wurf. Die ersten beiden Würfe werden addiert. Der dritte Wurf subtrahiert. Der vierte Wurf wird multipliziert und der fünfte Wurf wird dividiert.

Sieger: die Hälfte der Kegler

Wert des Spiels: 0,30€

Rechts-Links-Vorne-Hinten-Mitte

Es werden 2 Mannschaften durch Zusammenlosen gebildet und paarweise an die Tafel geschrieben. Die Kegelbahn wird auf 2 Wurf abräumen eingestellt. Dann werden 5 Durchgänge kegelt. In der 1. Runde sollte der linke Kegel, Runde 2 der linke Kegel, Runde 3 der vordere Kegel, Runde 4 der Hintere und in der 5. Runde der König dabei sein. Es wird im Wechsel gespielt. Im ersten Durchgang beginnt der Erstgeschriebene, im zweiten Durchgang der Zweitgeschriebene usw. bis alle 5 Durchgänge gelaufen sind. Das Ergebnis beider Würfe pro Durchgang wird unter den jeweiligen Pärchen geschrieben und zusammengezählt.

Wertung: ist der Kegel, z.B. 1. Durchgang der linke Kegel, dabei, werden die gefallenen Kegel mit sich selbst multipliziert. Ansonsten nur die gefallenen Kegel. Beispiel: 6 gefallene Kegel mit dem linken wären dann: $6 \times 6 = 36$ Punkte; ohne nur 6. Maximale Punktzahl pro Durchgang: 162

Sieger: die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl

Wert des Spiels: 0,30€

3 Wurf 15

3 Wurf in die Vollen. Ziel des Spiels ist es mit 3 Würfeln 15 Punkte zu erreichen.

Letztes Spiel am Kegelabend.

Sieger: alle die 15 Punkte oder mehr erreichen

Wert des Spiels: 0,30€

Berg und Tal

Jeder Kegler hat pro Durchgang 2 Wurf in die Vollen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass er mit dem 1. Wurf ein hohes Holz und mit dem 2. Wurf ein niedriges Holz erzielen soll. Die Differenz der beiden Würfe wird an die Tafel geschrieben. Fällt in einem der beiden Würfe ein Pudel oder Bande oder ergibt die Differenz beider Würfe ein negatives Ergebnis, so wird diese Runde mit 0 bewertet. Nach 4 Durchgängen werden die Punkte addiert und so der Sieger ermittelt.

Sieger: die Hälfte der Kegler

Wert des Spiels: 0,30€

Gartenzaun

Hier legt ein Spieler einen Wurf vor. Die restlichen Spieler kegeln je einmal auf diesen Wurf. Die Wertung der Würfe erfolgt nach der Standardzählung. Bei dieser wird jeder umgefallene Kegel mit einem Punkt, alle Neune mit 9 Punkten und ein Kranz mit 12 Punkten bewertet.

Die Spielwertung erfolgt über die Differenz zum „Vorleger“. Hat der Spieler eine geringere Punktzahl als der Vorleger, so bekommt er so viele Striche wie die Differenz ausmacht. Hat der Spieler eine höhere Punktzahl erreicht, so bekommt die Striche der Vorleger. Die Striche werden in Päckchen zu 5 Strichen angeschrieben.

Jeder Spieler muss einmal vorlegen und danach seinen Wurf bestätigen. Schafft er dies nicht, bekommt er Striche in Höhe der Differenz. Schafft er es bzw. wirft er mehr, bekommen alle anderen die Striche in Höhe der Differenz.

Bezahlt werden für jedes angefangene 5-er Päckchen 0,10€

Sieger: praktisch gesehen gibt es bei diesem Spiel keine Sieger (nur, wenn er keine Striche hat)

Wert des Spiels: von 0,00€ begonnen sind nach oben keine Grenzen gesetzt

Mensch ärgere dich nicht!

Wurf in die Vollen.

Ziel des Spiels ist es so schnell wie möglich genau 41 Punkte zu erreichen. Wie im richtigen Spiel darf man bei einer 6 noch einmal kegeln. Kommt ein Spieler auf dieselbe Punktzahl wie ein anderer, so muss derjenige wieder bei 0 anfangen!

Sieger: der erste Spieler mit 41 Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

201 ab

Es werden Teams mit 2 Spielern gebildet. Abwechselnd kegelt jeweils ein Mitglied jedes Teams 1 Wurf abräumen mit Kranzwertung. Die Pinne zählen wie folgt: 1-6 = 1-6 Punkte, 7 = 10 Punkte, 8 = 20 Punkte, 9 = 30 Punkte, Kranz = 50 Punkte. Ziel ist es genau auf 0 Punkte zu kommen.

Sieger: die Mannschaft die zuerst auf 0 Punkten ist

Wert des Spiels: 0,30€

König zählt Mal

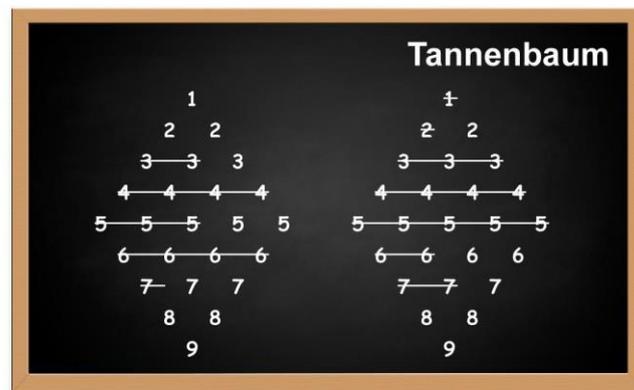
Mannschaftsspiel. Es werden 2 Teams zu jeweils 2 Spielern gebildet. Jedes Team muss in 2 Wurf versuchen den König zu treffen. Jedes Team hat 2 Würfe, wobei der erste Wurf immer in die Vollen geht. Der nachfolgende Kegler muss nun versuchen, den Rest (soweit vorhanden) abzuräumen. Wird bereits beim ersten Wurf das komplette Bild abgeräumt, hat der zweite Kegler natürlich seinen Wurf ebenfalls in die Vollen zu machen (jede Runde abwechselnd beginnen). Wenn der König getroffen wurde, zählt der komplette Durchgang Mal die geworfenen Augen. Beispiel: 7 Holz mit König = $7 \times 7 = 49$. Wer zuerst bei 300 Punkten ist, hat gewonnen.

Sieger: die erste Mannschaft mit 300 Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

Tannenbaum

Gekegelt wird in 2 Mannschaften reihum in die Vollen. Jede Mannschaft erhält einen komplett gefüllten Tannenbaum (lt. Bild). Als nächstes wirft immer ein Spieler jeder Mannschaft in die Vollen und versucht durch seine geworfene Holzzahl eine noch vorhandene Zahl auf dem eigenen Tannenbaum zu löschen. Ist die Zahl nicht mehr vorhanden, wird die Zahl auf dem gegnerischen Tannenbaum gelöscht, sofern diese dort noch vorhanden ist.



Sieger: die Mannschaft, welche alle Zahlen ihres Tannenbaumes gelöscht hat

Wert des Spiels: 0,30€

Fuchsjagd

Der Fuchs startet mit zwei Wurf in die Vollen. Anschließend ist der erst Verfolger an der Reihe, dann wieder der Fuchs, der nächste Verfolger, Fuchs, Verfolger usw. immer im Wechsel. Das ganze erfolgt reihum mit dem Ziel den Fuchs zu erlegen bevor dieser 30 Punkte erreicht. Gewinnen können alle!

Sieger: derjenige, der seinen Fuchs ins Ziel bringt

Wert des Spiels: 0,30€

Rund um den König

Mannschaftsspiel. Immer zwei Kegler bilden ein Team. Ziel des Spiels ist es so schnell wie möglich 50 Punkte zu bekommen. Pro Durchgang ist immer nur ein Teammitglied abwechselnd an der Reihe. Bis auf den König dürfen alle Kegel geworfen werden. Punkte nach Anzahl des gekegelten Bildes (1-8). Fällt der König um zählt der Wurf 0 Punkte.

Sieger: Mannschaft die zuerst 50 Punkte hat

Wert des Spiels: 0,30€

Achtung Vorderholz

Mannschaftsspiel. Immer zwei Kegler bilden ein Team. Ziel des Spiels ist es so schnell wie möglich 50 Punkte zu bekommen. Pro Durchgang ist immer nur ein Teammitglied abwechselnd an der Reihe. Bis auf den vorderen Pin dürfen alle Kegel geworfen werden. Punkte nach Anzahl des gekegelten Bildes (1-8). Fällt das Vorderholz um zählt der Wurf 0 Punkte.

Sieger: Mannschaft die zuerst 50 Punkte hat

Wert des Spiels: 0,30€

Zahlen löschen

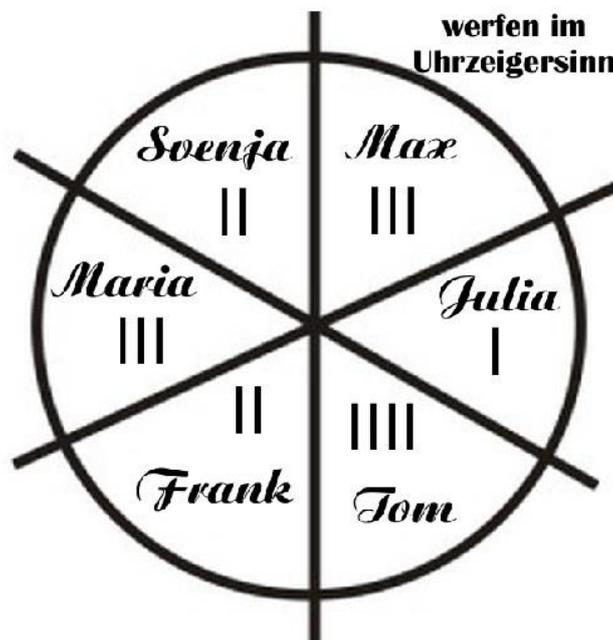
Ähnlich wie Tannenbaum. Jeder Kegler muss in 9 Versuchen alle Zahlen von 1-9 löschen. Am Ende werden die noch offenen Zahlen zusammengezählt und wer am wenigsten stehen hat, ist der Sieger

Sieger: die Hälfte der Kegler, die am wenigsten Punkte stehen haben

Wert des Spiels: 0,30€

Die Torte

Es wird ein Kreis aufgemalt und in so viele Stücke unterteilt, wie Kegler anwesend sind. In jedes Segment kommt der Name eines Spielers. Das oberste Segment (auf 12 Uhr) beginnt mit einem Wurf in die Vollen. Beginnend mit Null auf dem Werfer Feld wird gezählt und der Name in dem erreichten Feld bekommt einen Strich. Bei fünf Strichen wird der Name (bzw. das Feld) gelöscht. Danach wirft der im Uhrzeigersinn dem Werfer folgende Kegler. Es wird solange gespielt, bis nur noch einer übrig ist. Bei einer Bande oder Pudel erhält der Werfer selbst einen Strich (siehe Bild).



Sieger: derjenige, der zuletzt übrigbleibt

Wert des Spiels: 0,30€

Hausbau

Jeder Spieler errichtet sein eigenes Haus. Jeder Wurf, der eine gerade Zahl darstellt, 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. Ein fertiges Haus besteht aus 6 Bauteilen (siehe Bild)



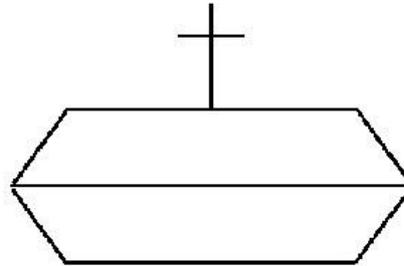
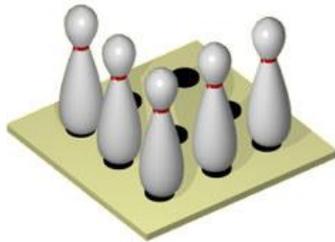
Sieger: derjenige, der als erstes sein Haus fertig hat

Wert des Spiels: 0,30€

Sargkegeln

Es stehen nur die vorderen 5 Kegel. Die Partie steht auf Bild-Abräumen.

Jeder Kegler muss nun versuchen mindestens ein Holz zu treffen, dann passiert nix. Ein Wurf in die Gosse (Bande) bzw. kein Holz bringt dem Werfer einen Strich für seinen Sarg. Die Kegel werden neu aufgebaut, wenn abgeräumt wurde. Danach ist dann der nächste an der Reihe, usw., bis eben nur noch der „Überlebende“ übrig ist. Steht noch ein Restbild von z.B. 3 Kegel und räumt ein Kegler diese ab, so bekommt sein Vorkegler einen Sargstrich hinzu. Räumt ein Kegler alle 5 komplett ab, bekommen alle anderen einen Strich zu ihrem Sarg hinzu, der Werfer allerdings einen Strich weg. (siehe Bild)



Sieger: der Überlebende ;-)

Wert des Spiels: 0,30€

Handicap

Es werden abwechselnd insgesamt 4 Würfe in die Vollen gemacht. Der 1. Wurf wird mit rechts geworfen. Der 2. Wurf mit links. Der 3. Wurf wird von vorne durch die Beine durchgeführt und der 4. Letztlich von hinten durch die Beine.

Sieger: die Hälfte der Kegler

Wert des Spiels: 0,30€

Treppenspiel

7 Durchgänge in die Vollen. Es gibt in jeder Runde eine Punktzahl die erreicht werden muss. Wer dies nicht schafft scheidet aus und verliert. Jeder kann gewinnen oder verlieren.

Die Reihenfolge: 3 – 7 – 12 – 18 – 25 – 33 – 42

Sieger: alle die Stufe 7 erreichen

Wert des Spiels: 0,30€

5 nach oben

Das Ziel des Spiels ist es so schnell wie möglich 25 Punkte (2,50€) abzubauen, dabei aber keine 5 zu werfen. Es wird nacheinander gekegelt und wer die 5 (0,50€) wirft, geht um genau diese Zahl nach oben.

Sieger: wer genau auf 0 ist

Wert des Spiels: Start 2,50€ - nach oben keine Grenzen

Verflixte 6

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 Punkte retten. Innerhalb der Mannschaft wird abwechselnd geworfen. Hat eine Mannschaft die Punktzahl erreicht, darf die 2. Mannschaft versuchen, die Punktzahl des anderen Teams zu 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, Kranz 12

Sieger: die Mannschaft die 101 Punkte hat bzw. mehr als das andere Team (wenn dies 101 Punkte hat)

Wert des Spiels: 0,30€

Galgenmännchen

Jeder Spieler wirft abwechselnd zweimal in die Vollen. Die beiden Würfe werden jeweils addiert. Ziel ist es, mehr Kegel umzuwerfen als der jeweils direkte Vorgänger. Gelingt dies nicht oder wird nur die gleiche Zahl geworfen, wird beim eigenen Galgen gezimmert. Dabei wird zuerst der Hügel, dann der Galgen, dann der Kopf und dann der Rest des Galgenmännchens für den jeweiligen Spieler an die Tafel gemalt. Danach ist man Tot und darf logischerweise nicht mehr mitspielen (11 Striche, siehe Bild)

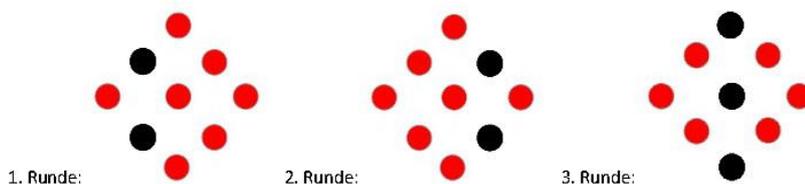


Sieger: der letzte Überlebende

Wert des Spiels: 0,30€

Gassenhauer

In drei Runden hat jeder Kegler jeweils einen Wurf. Es gilt, möglichst keinen Kegel zu treffen (keine Bande)!!! In der ersten Runde wird die linke Gasse (linke Vorder- und Hinterdame) nicht mit aufgestellt. Es stehen also nur 7 Kegel auf der Bahn. In der zweiten Runde wird die rechte Gasse (rechte Vorder- und Hinterdame) nicht mit aufgestellt. Es stehen also wieder nur 7 Kegel auf der Bahn. In der dritten Runde wird die „Kaiserstraße“ (Vorderholz, König, Hinterholz) nicht mit aufgestellt. Es stehen also nur 6 Kegel auf der Bahn. Alle umgeworfenen Kegel werden addiert. (siehe Bild)

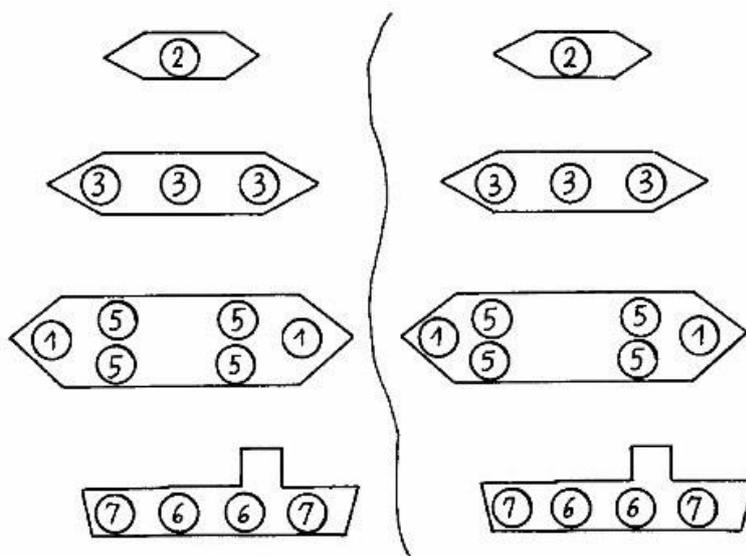


Sieger: die Hälfte der Kegler, die am wenigsten Kegel umwerfen – am besten KEINE

Wert des Spiels: 0,30€

Schiffe versenken

Es werden 2 Teams gebildet. Schiffe werden an die Tafel gemalt (siehe Zeichnung). Abwechselnd kegeln die Mannschaftskegler. Die getroffenen Geschütztürme des Gegners werden ausgewischt. Für jede 4, die dabei gekegelt werden, kann ein ausgefallenes Geschütz repariert werden. Schiffe, die keine Türme mehr haben, gelten als versenkt und werden weggewischt (siehe Bild).



Sieger: die Mannschaft, welche noch mindestens 1 Schiff hat

Wert des Spiels: 0,30€

Elfmeterkegeln

Es werden die beiden Hinterdamen (Tor) und das Vorderholz (Ball) aufgestellt. Ziel ist es das Vorderholz durch das Tor zu kegeln, ohne die beiden Hinterdamen umzuwerfen. Dafür erhält der Kegler 1 Punkt. Läuft auch die Kugel in gleicher Weise durch das Tor, wird ein 2. Punkt vergeben. Gespielt werden 5 Runden zu jeweils 1 Wurf.

Sieger: die Hälfte der Kegler mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

Hochsprung

Pro Runde wirft jeder Spieler dreimal auf die Vollen. Die Punkte werden für ihn in der jeweiligen Runde addiert. Um eine Runde weiter zu kommen muss ein Spieler in der ersten Runde 12 Punkte erreichen, und in den nächsten Runden jeweils 2 Punkte mehr (14, 16, 18, ...). Erreicht ein Spieler die Mindestpunktzahl der Runde nicht, so scheidet er dauerhaft aus, und muss eine Strafe zahlen, die sich nach der Runde richtet. Sie fängt bei 0,50€ in der ersten Runde an und verringert sich jeweils um 10 Cent (siehe Bild).

Runde	1	2	3	4	5	6
Mindest Punktzahl	12	14	16	18	20	22
Strafe	0,50€	0,40€	0,30€	0,20€	0,10€	0,00€

Sieger: alle die Runde 6 gewinnen

Wert des Spiels: 0,00€ - 0,50€

Bürgermeister

Mannschaftsspiel. Es werden 2 Teams anhand von gleichen Spielkarten gebildet. Die beiden Asse sind die Kandidaten. Anschließend wird in die Vollen gekegelt. Nun macht jeder Kegler des ersten Teams einen Wurf. Danach kommt Team 2 an die Reihe. Falls ein Team einen Kegler weniger hat, wirft der Kandidat zweimal. Die Anzahl der getroffenen Kegel wird mit der Rundenzahl multipliziert und aufgeschrieben (erste Runde einfach, zweite Runde doppelt, ...) Gespielt wird über 3 Runden. Ein Kranz zählt 12.

Der Kandidat, dessen Mannschaft nach 3 Runden die meisten Punkte hat, ist Bürgermeister

Sieger: das Team mit dem Bürgermeister

Wert des Spiels: 0,30€

7 Abwärts

Jeder Spieler erhält 7 Punkte. Es wird von jedem Spieler abwechselnd 1 Wurf in die Vollen gemacht. Trifft er dabei einen Kegel aus der waagerechten Reihe (linker Bauer, König, rechter Bauer), so werden ihm entsprechend 1,2 oder 3 Punkte abgezogen. Trifft er keinen der 3, so bekommt er 3 Punkte hinzuaddiert. Erreicht ein Spieler 15 Punkte, scheidet er aus.

Sieger: der Kegler, welcher als erstes 0 Punkte erreicht

Wert des Spiels: 0,30€

Der Vorhersager

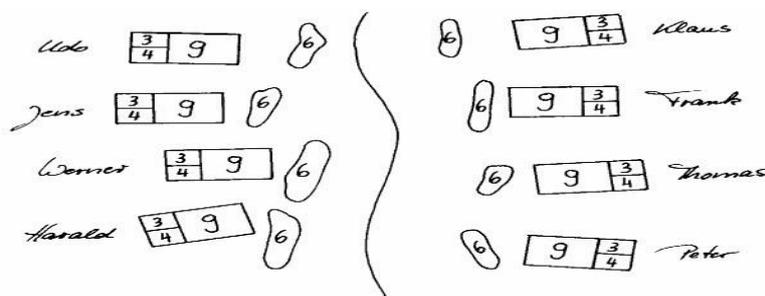
Eine Variante des Sechs-Tage-Rennens. Jeder Spieler hat 5 Würfe auf das volle Bild. Es wird wie auch beim Sechs-Tage-Rennen reihum gekegelt. Der erste Wurf wird so gewertet wie er fällt. Der zweite Wurf gilt nur, wenn über 5 geworfen wurde. Wird dann aber verdoppelt. Der 3. Wurf gilt nur, wenn unter 5 geworfen wurde. Wird dann verdreifacht. Der vierte Wurf gilt, wenn die richtige Holzzahl „vorhergesagt“ wurde und wird mit 4 multipliziert. Der fünfte Wurf gilt wieder normal aber wird mit 5 multipliziert.

Sieger: die Hälfte der Kegler mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

Panzerschlacht

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



Sieger: alle Spieler einer Mannschaft deren Panzer noch intakt sind

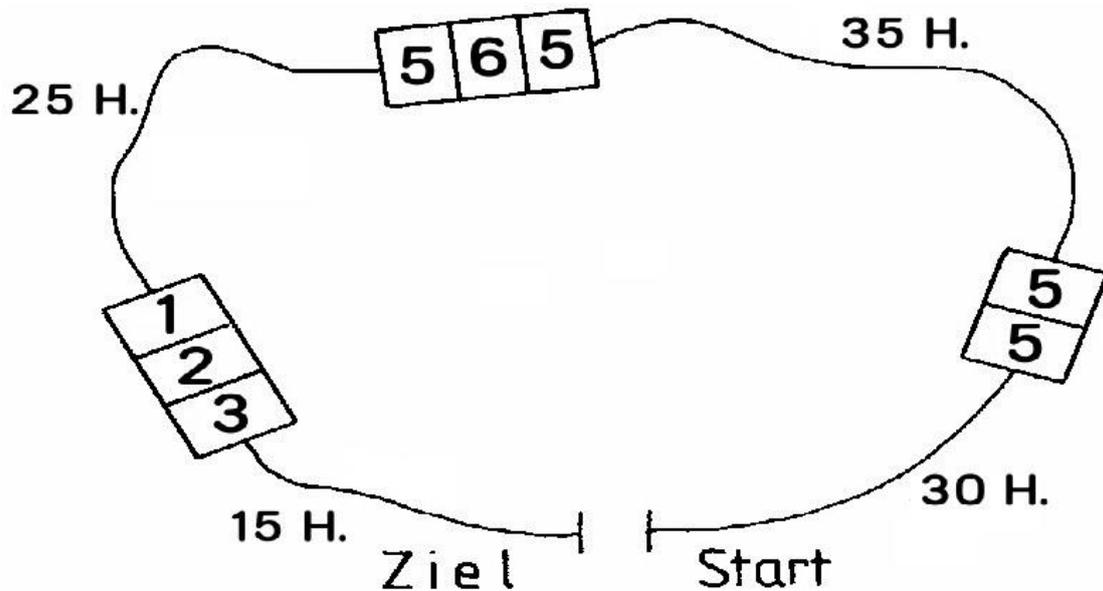
Wert des Spiels: 0,30€

Nürburgring

Mit 2 Wurf in die Vollen pro Kegler geht es in den Rundkurs. Nach dem 1. Abschnitt, bei dem mindestens 30 Holz erkegelt werden müssen, kommt eine Schikane. Sie besteht aus zwei Fünfen, die erst kegelt werden müssen, bevor das Rennen weitergehen kann.

Im zweiten Abschnitt müssen mindestens 35 Holz kegelt werden um zur nächsten Schikane zu gelangen. Diese ist nur mit zwei Fünfen und einer Sechs zu überwinden.

Um die Schikane im dritten Abschnitt zu erreichen, müssen mindestens 25 Holz kegelt werden. Es geht danach nur mit einer kleinen Straße (1,2,3) weiter, um dann den letzten Abschnitt mit 15 Holz abzuschließen, um damit das Rennen zu gewinnen (die Reihenfolge der Schikanen-Punkte bei Abschnitt 2 & 3 sind egal).



Sieger: der Gewinner des Rennens

Wert des Spiels: 0,30€

Harmonie

Jeweils 2 Kegler bilden ein Team. Jedes „Paar“ hat 5 Durchgänge in die Vollen. In jedem Durchgang kegelndie Partner abwechselnd einen Wurf. Dabei müssen sie die gleiche Holzzahl treffen, denn nur die gleichen Ergebnisse werden gewertet.

Sieger: das Paar mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

Immer mehr

2 Kegler bilden ein Team. Die Partner haben jeweils 1 Wurf in die Vollen. Sie müssen berücksichtigen, dass in jedem Durchgang mehr Holz kegelnd müssen als im vorangegangenen. Eine Bande zählt 5 Holz, und ein Pudel 0. Ein Paar ist ausgeschieden, wenn einmal keine Steigerung gelungen ist. Die Ergebnisse der erfolgreichen Durchgänge werden addiert und so das Siegerpaar ermittelt.

Sieger: das Paar welches übrig bleibt. Bei Gleichstand zählen die meisten Punkte

Wert des Spiels: 0,30€

Bauernpartie

Jeder Spieler hat insgesamt 6 Würfe, aufgeteilt in 2 Runden. 1. Runde: 3 Würfe auf den linken Bauern. 2. Runde: 3 Würfe auf den rechten Bauern. Holz zählt Holz. Höchste Holzzahl gewinnt. Punkte ohne linken bzw. rechten Bauer werden mit 0 gewertet.

Sieger: die Hälfte der Kegler mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

Uhrzeigersinn

Beim Kegelspiel „Uhrzeigersinn“ ist das Ziel, alle anderen Kegler aus dem Spiel zu werfen. Jeder Spieler hat 30 Punkte Startguthaben, von denen immer wieder Punkte abgezogen werden. Alle Kegler werden per Zufallsprinzip (Karten 7,8,9 ...) um einen Kreis herum auf die Tafel geschrieben. (Name & Punkte). Der Kegler mit der Karte 7 beginnt. Es wird jeweils 1 Wurf in die Vollen gemacht und die geworfenen Augen beim nächsten abgezogen.

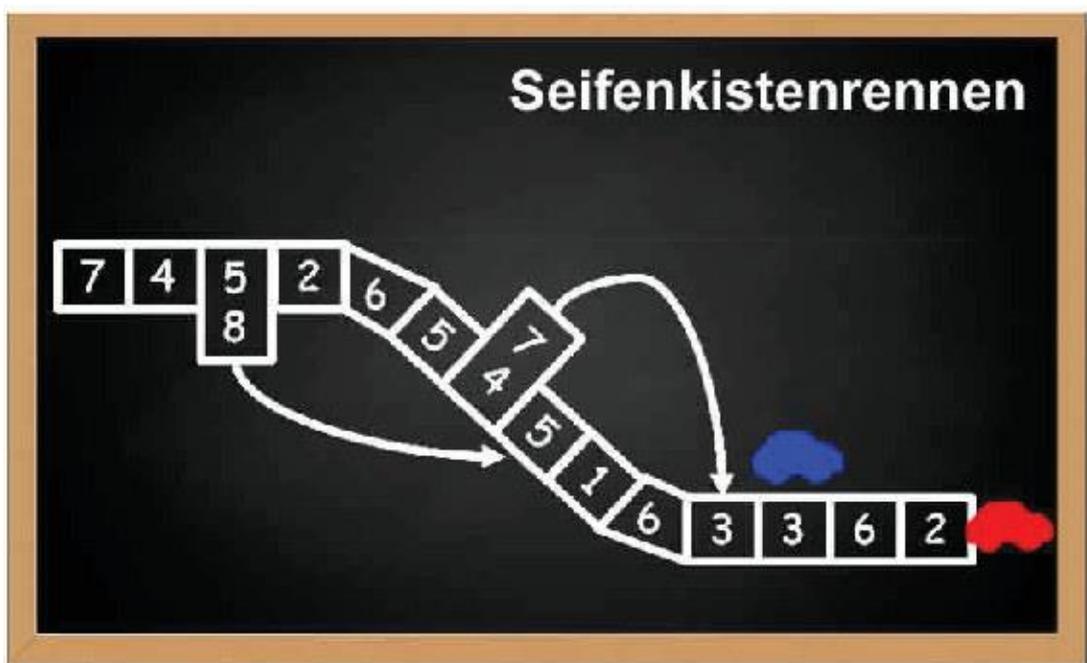
Sieger: der Kegler der übrigbleibt

Wert des Spiels: 0,30€

Seifenkistenrennen

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Beide Mannschaften starten mit ihrer Seifenkiste im Startbereich. Die Kegler der Startmannschaft beginnen zu kegeln, dabei hat jeder abwechselnd immer nur einen Wurf. Wird die erste Zahl auf dem Streckenabschnitt gekegelt ist die Seifenkiste der Mannschaft losgefahren. Die Seifenkiste wird nun über dem ersten Feld platziert (bzw. die aktuelle Position – Zahl – wird an die Tafel geschrieben). Anschließend ist die zweite Mannschaft an der Reihe.

Es gibt auch Möglichkeiten, um die Strecke abzukürzen. Die Abkürzungen werden auf der Tafel mit Pfeilen gekennzeichnet und im Feld eine zweite Zahl hinzugeschrieben. Kegelt eine Mannschaft nun die zweite Zahl, darf die Abkürzung gefahren werden. Steht eine Mannschaft vor einem Abkürzungsfeld und es wird die erste Holzzahl gekegelt, so muss der lange Weg genommen werden (siehe Bild).



Sieger: die Mannschaft die ihre Seifenkiste als erste ans Ziel bringt

Wert des Spiels: 0,30€

81 Abwärts

Beim Kegelspiel „81 abwärts“ wird reihum auf die Vollen gekegelt. Pro Runde hat jeder Kegelspieler einen Wurf. Als Startkapital erhält jeder Kegler 81 Punkte. Nun muss er versuchen, die Punkte so schnell wie möglich auf genau 0 Punkte abzubauen. Ein Kranz zählt 12 Punkte. Die restlichen Kegel zählen die jeweilige Holzzahl. Wirft ein Spieler unter die 0 Punkte, wird der Überhang für die nächste Runde wieder hochaddiert. Hat der Spieler z.B. noch 5 Punkte Rest und wirft 7 Holz, werden für die nächste Runde 2 Punkte aufgeschrieben.

Um die Kegelkasse aufzubessern, zahlen alle Spieler ihren Restbetrag in Cent auf die nächste 10er Stelle aufgerundet in die Kasse (siehe Bild).



Jandra	Andre	Jan	Rolf
81	81	81	81
74	75	78	76
69	67	74	70
57	67	67	63
50	62	59	58
38	55	59	49
30	51	55	43
23	43	48	36
15	37	46	28
7	25	34	24
-1 (1)	19	34	19
0	11	26	12

Sieger: der erste der genau 0 Punkte hat

Wert des Spiels: Restpunkte werden verdoppelt und auf die nächste runde Zahl aufgerundet
(Beispiel: Rest 16 = verdoppelt auf 32 = aufgerundet auf 40Cent)

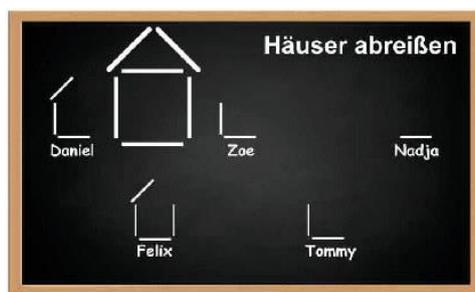
Häuser abreißen

Das Kegelspiel „Häuser abreißen“ wird in die Vollen gekegelt. Vor dem Spielbeginn werden die Namen an die Tafel geschrieben und die Häuser der Kegler aufgemalt. Gekegelt wird reihum, wobei in jeder Runde der Startspieler rotiert, so dass jeder mal Startspieler ist. Der Startspieler kegelt vor und sein geworfenes Holz gilt für die Runde als Ausgangsergebnis. Der nächste Kegler muss nun mindestens ein Holz mehr werfen wie der Startkegler. Schafft er dies nicht, bekommt er einen Strich von seinem Haus weggewischt. Nach dem Motto „mit ist shit“, genügt es nicht, die gleiche Punktzahl zu kegeln. Eine Ausnahme bildet „Alle Neune“. Hier genügt es, einen 9er zu kegeln, um keinen Strich entfernt zu bekommen.

Beispiel:

1. Startkegler = 5 Holz
2. Kegler = 7 Holz (kein Strich wird entfernt)
3. Kegler = 5 Holz (ein Strich wird entfernt)
4. Kegler = 4 Holz (ein Strich wird entfernt)

Der Spieler dessen Haus komplett weggewischt wurde, scheidet aus (siehe Bild)



Sieger: der Kegler, der am Schluss noch übrig ist

Wert des Spiels: 0,30€

Leiterspiel

Wie beim Brettspiel muss man versuchen, so schnell wie möglich ans Ziel zu gelangen. Es wird in die Vollen gekegelt und jeder Wurf wird addiert, und an der Tafel notiert. Ziel ist es auf 51 Punkte (oder mehr) zu kommen (siehe Bild).

- 10 auf 24
- 19 auf 39
- 31 auf 49 und
- 35 auf 45

Allerdings geht es auch wieder bergab:

- 21 auf 13
- 29 auf 5
- 41 auf 11 und
- 47 auf 34



Sieger: der Kegler, der am schnellsten am Ziel ist

Wert des Spiels: 0,30€

Brett abräumen

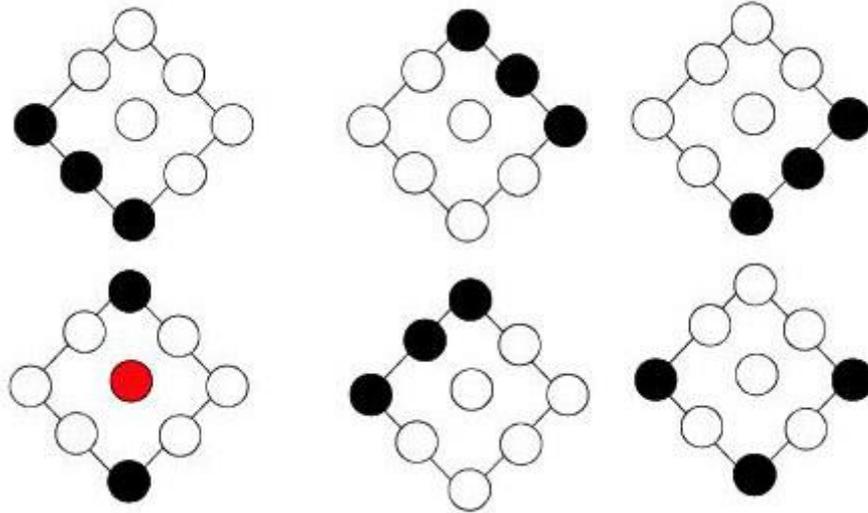
Jedem Spieler stehen 8 Kugeln zur Verfügung. Es kommt darauf an, dass mit möglichst wenig Kugeln abgeräumt wird. Hierzu erfolgt eine Punktwertung. Wer mit der ersten Kugel sämtliche Kegel abräumt erhält 40 Punkte, mit 2 Kugeln 35 Punkte. Für jede weitere Kugel verringert sich die Punktzahl um 5. Wer demzufolge 8 Kugeln zum Abräumen benötigt, kann nur 5 Punkte erhalten. Wer nach dem 8. Wurf nicht das ganze Bild abgeräumt hat erhält in dieser Runde 0 Punkte. Insgesamt gibt es 3 Runden.

Sieger: die Hälfte der Kegler mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

Goldener Würfel

Auf jedes nachfolgend aufgeführte Bild muss mit einer Kugel geworfen werden. Je schwieriger das Bild, desto höher die Punktzahl für abgeräumte Hölzer. Jeder Kegel zählt so viel Punkte wie die Zahl der Reihenfolge, also 1=einfach, 2=doppelt usw.



Sieger: die Hälfte der Kegler mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

Ü-Ei (Spiel muss am Keglabend zuvor angekündigt werden)

Es werden entsprechend der Anzahl an Keglern im Club Überraschungseier verteilt. Wenn das Spiel startet, muss der Kegler mit dem Ü-Ei schnellstmöglich versuchen, den Inhalt des Eis aufzubauen, bzw. zu puzzeln oder was auch immer verlangt wird.

In der Zwischenzeit kegeln die anderen Mitglieder in die Vollen und die entstehende Summe wird gebildet. Das Spiel ist erst beendet, wenn der "Bastler" das ganze Ei ordnungsgemäß aufgebaut und die Schokolade gegessen hat.

Ganz wichtig ist zu erwähnen, dass zuerst das Ei ausgepackt, dann die Schokolade gegessen werden muss, und dann erst das eigentliche Ü-Ei aufgemacht werden darf.

Hat der "Bastler" nur eine Figur, ist er natürlich ziemlich schnell aus dem Schneider. Hat er Pech, kann das Bauen schon ein wenig dauern.

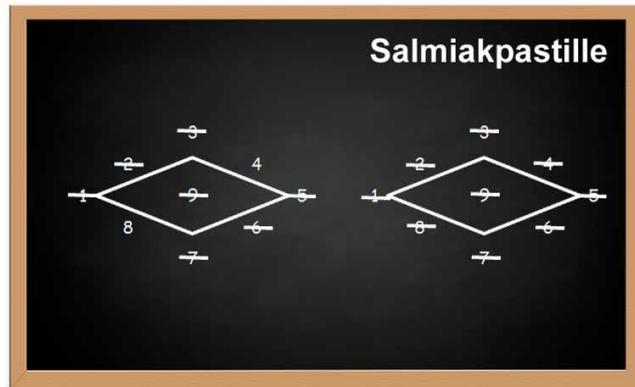
Bewertung: Die geworfenen Punkte werden an der Tafel notiert und wer die wenigsten Punkte gegen sich stehen hat, gewinnt.

Sieger: die Hälfte der Kegler mit den wenigsten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

Salmiakpastille

Beim Kegelspiel „Salmiakpastille“ spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Jeder Spieler hat maximal zwei Würfe zum Abräumen und muss versuchen die Zahlen seiner Mannschaft aus der Pastille zu löschen. Die Mannschaft, die als erstes keine Zahlen mehr hat ist Sieger. Gekegelt wird auf Abräumen, wobei jeder Spieler immer ein volles Bild bekommt. Die Spieler jeder Mannschaft haben 1 oder 2 Würfe und werfen reihum immer abwechselnd. Nachdem der Spieler einer Mannschaft auf sein volles Bild geworfen hat, darf er entscheiden, ob er nochmals auf das restliche Bild werfen möchte. Hat der Kegelspieler seine Runde beendet, wird die Zahl aus der Salmiakpastille seiner Mannschaft gestrichen.



Sieger: die Mannschaft welche zuerst ihre Pille abgeräumt hat

Wert des Spiels: 0,30€

Fußball

Zu Beginn werden alle Kegel aufgestellt. Die Kegelmaschine wird auf abräumen gestellt.

Bei dem Spiel "Fußball" handelt es sich um ein Mannschaftsspiel; nachdem zwei Teams gebildet wurden (Spielkarten), wird die beginnende Mannschaft an Hand eines Münzwurfes bestimmt.

Das erste Team beginnt mit dem ersten Spieler. Der erste Spieler wirft auf die Vollen, alle anderen Kegel aus dem Team werfen auf die übrig gebliebenen Kegel.

Die Spieler aus dem ersten Team kegeln solange hintereinander bis entweder abgeräumt (Tor geschossen) oder kein Holz getroffen (Aus) wird. In beiden Fällen ist danach die andere Mannschaft am Zug. Wenn kein Holz getroffen wurde (Aus), spielt die gegnerische Mannschaft auf das noch stehende Bild und versucht dieses abzuräumen. Gelingt dies, wird ein Tor notiert. Wurde ein Tor geschossen beginnt die andere Mannschaft mit einem Wurf auf die Vollen.

Ziel des Spiels ist es, als erster 3 Tore zu erzielen.

Beispiel:

Max beginnt und trifft 3 Kegel. Susi wirft als nächstes und trifft 2 weitere Kegel, als nächster wirft Tom der es schafft die letzten 4 Kegel umzuwerfen.

Team 1 hat alle Kegel abgeräumt und schießt somit ein Tor.

Damit beginnt Team 2. Ben trifft 2 Kegel. Julia wirft als nächstes und trifft 2 weitere Kegel, als nächstes wirft Anna sie trifft allerdings kein Holz.

Team 2 hat somit ins Aus geworfen und ermöglicht so Team 1 das noch bestehende Bild abzuräumen.

Team 1 schafft dieses und erhält somit ein weiteres Tor.

Das Spiel könnte nach einigen Runden zum Beispiel so enden.

Team 1 gewinnt mit 3:2

Sieger: das Gewinnerteam

Wert des Spiels: 0,30€

Lotterie

Erstellt wird eine Tabelle mit 5 Spalten (zusätzlich noch eine Spalte für den Namen und den Zahler), Die Spieler werfen nun nacheinander auf die Vollen und entscheiden sofort, in welche Spalte das Ergebnis eingetragen werden soll. Insgesamt gibt es 5 Durchgänge, nach den 5 Durchgängen müssen alle Spalten gefüllt sein.

In jeder Spalte zahlt lediglich der Spieler, mit dem niedrigsten Ergebnis.

	10	20	20	30	40	ZAHLT
MAX	3	2	4	7	9	40
SUSI	2	4	5	5	7	80
TOM	5	4	6	8	9	-

Sieger: es kann jeder gewinnen oder verlieren

Wert des Spiels: der verlorene Wert (von 0,00€ - max. 1,20€)

21

Dies ist ein reines Mannschaftsspiel, bei dem nur auf das Volle Bild geworfen wird. Jede Mannschaft hat 21 Punkte. Die ersten beiden Spieler jeder Mannschaft kegeln gegeneinander. Die Differenz der jeweils umgefallenen Hölzer wird bei der Mannschaft, die das höhere Ergebnis geworfen hat, abgezogen. Nun sind die zweiten Spieler dran; und so weiter.

Sieger: Die Mannschaft, die zuerst null oder weniger Punkte hat, hat gewonnen

Wert des Spiels: 0,30€

1000

Es wird in zwei Runden auf das Volle Bild geworfen. Jeder Spieler hat 3 Würfe pro Runde. Ziel dieses Spieles ist ein Gesamtergebnis von 1000. In der 1. Runde kann man die Holzzahlen, wie bei den Hausnummer-Spielen, frei platzieren. In der 2. Runde werden die Wurfresultate von rechts nach links gesetzt. Nach der 2. Runde werden die Ergebnisse beider Runden addiert. Beispiel: 1. Runde 456, 2. Runde 523, Ergebnis = 979 Differenz zu 1000 = 21.

Sieger: die Hälfte der Spieler mit der geringsten Differenz

Wert des Spiels: 0,30€

Bingo

Bei diesem Spiel wird an der Tafel eine 3x3 große Tabelle gezeichnet. In dieser Tabelle werden die Zahlen 1 bis 9 unter Mithilfe eines Mitspielers "blind" gesetzt. Die Aufgabe jedes Keglers besteht darin, dass er mit 5 Würfeln in die Vollen eine Zahlenreihe der Tabelle (waagrecht, senkrecht oder diagonal) erkegelt. Hat der Kegler seine Aufgabe erfüllt, so muss er vor dem Verlassen der Bahn "Bingo" rufen. Tut er das nicht, scheidet er aus und hat somit verloren.

Sieger: der erste der seine Zahlenreihe (Bingo) hat und dies ruft

Wert des Spiels: 0,30€

Hauptsache Holz

Es wird reihum gekegelt und die Bahn auf „abräumen“ gestellt. Ziel ist es mindestens 1 Holz zu treffen. Trifft man 1 Holz erhält man keinen Strich. Trifft man dagegen kein Holz, so erhält man 1 Strich. Trifft der nachfolgende Kegler dann 1 Holz erhält man zusätzlich einen weiteren Strich. Bei 7 Strichen scheidet man aus dem Spiel aus.

Wenn ein Bild komplett abgeräumt wurde, werden die Kegel wieder neu gestellt.

Sieger: derjenige der als letzter übrigbleibt

Wert des Spiels: 0,30€

Peters Eierspiel

Jeder hat zu Beginn 3 Eier. Alle Kegler werfen reihum jeweils 1 Wurf in die Vollen. Das Ziel dabei: immer mehr als der „Vorkegler“ zu werfen.

Gelingt dies, wird bei demjenigen ein Ei gestrichen. Klappt es nicht, passiert erstmal auch nichts. Dennoch muss man aufpassen, denn der „Nachkegler“ kann einem selbst ein Ei streichen, wenn er mehr Holz wirft, als man selbst. Steht bei mehreren Keglern hintereinander die gleiche Holzzahl und der nächste wirft mehr Holz um, dann bekommen alle mit derselben Holzzahl ein Ei gestrichen.

WICHTIG: ES DARF NUR MIT DER VOLLEN KUGEL GEWORFEN WERDEN!

Sieger: derjenige der als letzter übrigbleibt

Wert des Spiels: 0,30€

Hindernislauf

Es wird ins Volle gespielt. Jeder Spieler hat einen Wurf. Das Spiel ist vorbei, wenn jemand 90 oder mehr Holz hat. Die Runde wird aber noch beendet.

0 Fehlstart

5 1x aussetzen

11 0,50 Euro in die Strafenkasse

17 Nächsten Wurf abziehen (Pudel = 9)

19 Von vorn beginnen

28 Zum Führenden aufschließen minus 1

35 0,20 Euro in die Strafenkasse

43 Zurück auf 20

47 Vor auf 66

50 Noch mal kegeln (zählt doppelt)

54 0,20 Euro in die Strafenkasse

60-65 0,10 Euro in die Strafenkasse

69 Zurück auf 59

70 Alle Konkurrenten 8 Punkte Abzug

77 Vor auf 84

83 Zurück auf 66

89 Von vorn beginnen oder 1,- Euro oder in die Strafenkasse

90 und mehr Spiel gewonnen

Sieger: derjenige der zu erst 90 Punkte oder mehr hat

Wert des Spiels: 0,30€ (und alle Strafen – in die Strafenkasse)

Formel 1

Bei diesem Rennen gilt es die meisten Punkte zu erzielen. Jeder spielt für sich. Wir spielen 6 Rennrunden. Es wird auf volles Holz gekegelt. Spieler 1 beginnt das Rennen. Er notiert nach seinem Wurf das erzielte Holz in Rennrunde 1. so geht es reihum weiter. Ist ein Spieler mit seinem Wurf unzufrieden kann er in dieser Runde einen Boxenstopp einlegen und mit einem „B“ notieren. Danach wird die nächste Rennrunde des Spielers doppelt gewertet. Es stehen jedem Fahrer zwei Boxenstopps zur Verfügung, die aber nicht zwingend genutzt werden müssen. Setzt ein Fahrer beide Stopps in Folge ein so zählt der dritte Wurf im Anschluss natürlich dreifach.

Sieger: der Beste nach 6 Runden

Wert des Spiels: 0,30€

Miteinander

Auch Freundschaftsspiel genannt. Die Reihenfolge der Spieler wird ausgelost, es werden so viele Runden gespielt, wie Teilnehmer anwesend sind. Die erste Runde eröffnet der erste Spieler, die zweite Runde der Spieler Nr. 2 usw. Es wird jeweils ein Wurf auf die Vollen geworfen. Werfen nun innerhalb eines Durchgangs zwei Spieler die gleiche Zahl, dann sind sie Partner, und ihre Punkte werden zusammengezählt: Jürgen und Ingrid haben beide 6 Holz geworfen, sie bekommen als Partner jeder 12 Punkte gutgeschrieben. Haben 3 Teilnehmer jeder eine 5 geworfen, werden je 15 Punkte notiert usw.

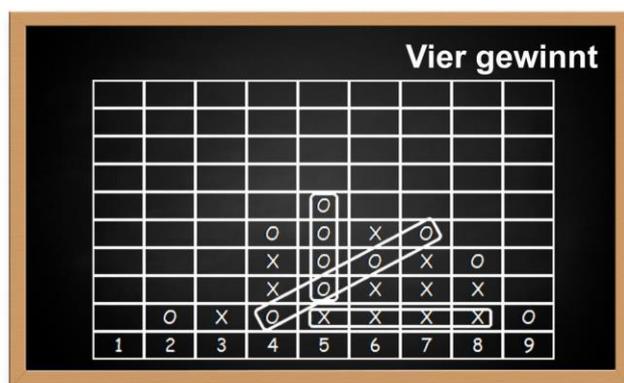
Sieger: die Hälfte aller Kegler mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

4 gewinnt

Das Ziel des Spiels „Vier gewinnt“ ist es mit seiner Mannschaft die meisten Viererreihen zu werfen. Die Viererreihen ergeben sich wenn man die Kästen des Spielplans waagrecht, senkrecht oder diagonal in eine Linie bekommt.

Es wird mit zwei Mannschaften gespielt. Eine Mannschaft bekommt als Symbol „X“, die andere Kegelmannschaft „O“. Benötigt wird zudem ein Spielfeld mit einem Raster von 9 x 9 Feldern. Die waagrechte X-Achse wird von 1-9 durchnummeriert. Die Kegler der beiden Mannschaften kegeln immer abwechselnd in einer zuvor festgelegten Reihenfolge auf die Vollen. Die von den jeweiligen Keglern der Mannschaften gekegelten Zahlen werden mit dem Team-Symbol in das Spielfeld eingetragen. Das erkegelte Feld kann nun für eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihe genutzt werden. Es ist erlaubt das Feld für mehrere Reihen wie z.B. waagrecht und diagonal zu nutzen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Felder befüllt sind oder keine Viererreihe mehr gebildet werden kann.



Sieger: die Mannschaft mit den meisten 4er-Reihen

Wert des Spiels: 0,30€

Busfahren

Es werden Teams mit je 3 Mitspielern gebildet und 3 Stühle hintereinander auf die Bahn gestellt. Die 3 Mitspieler nehmen Platz und werfen im Sitzen je eine Kugel in die Vollen. Die ersten beiden Würfe werden addiert und der Wurf des hinteren Mitspielers davon wieder abgezogen. (Pumpe des hinteren Mitspielers = -9) Das Spiel dauert mind. 3 Durchgänge, d.h. jedes Teammitglied sitzt einmal auf dem hinteren Stuhl.

Sieger: das Team mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

Drunter und Drüber

Das Spiel "Drunter und Drüber" läuft über so viele Runden wie es Kegler gibt. In jeder Runde ist ein Spieler Vorleger. Wichtig ist nur, dass jeder Spieler 1x Vorleger war. Der Vorleger wirft als erstes, seine vorgegebene Zahl beeinflusst nun den weiteren Verlauf der Runde. Die nachfolgenden Spieler müssen vor Ihrem eigenen Wurf bestimmen ob sie über oder unter die vorgelegte Holzzahl kommen.

Trifft seine Prognose zu, erhält der Vorleger die Differenz der geworfenen Zahlen in Form von Strichen. Tritt seine Vorhersage nicht ein, erhält er die Differenz der beiden geworfenen Zahlen und 2 Strafpunkte als Striche. Wirft er die gleiche Zahl wie der Vorleger bekommt er einen Strafpunkt.

Wer 30 Striche hat scheidet aus. Sieger ist, wer als letzter überbleibt.

Sieger: der Kegler, welcher als letztes übrigbleibt

Wert des Spiels: 0,30€

Angezogene Handbremse

Jeder Kegler hat in 3 Durchgängen je 4 Wurf in die Vollen.

Die Holzzahlen der ersten beiden Würfe werden addiert, und die Holzzahlen der letzten beiden Würfe werden wiederum davon abgezogen.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Es können negative Summen erreicht werden.

Sieger: die Hälfte der Kegler mit den meisten Punkten

Wert des Spiels: 0,30€

der gute Schnitt

In 9 Runden wird versucht die geforderten Holzzahlen durch Würfe in die Vollen zu erreichen.

Bei einem Fehlwurf, darf ein 2. Wurf gemacht werden – die gekegelte Holzzahl ist dann aber bindend.

Holz	3	5	6	7	5	1	4	2	7
Name									

Gewonnen hat derjenige, der am Ende mehr Treffer bzw. die kleinere Summe der Differenzen hat

Sieger: die Hälfte der Kegler mit der geringsten Differenz

Wert des Spiels: 0,30€

