

# Sommerspiele & Erklärungen

## Wetterfrosch

In 3 Runden hat jeder Kegler je 3 Würfe in die Vollen. Ziel ist es, eine Leiter zu kegeln. 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.

**Sieger: die Hälfte der Kegler mit der höchsten Leiter**

**Wert des Spiels: 0,40€**

## Sommergrippe / Fieber

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Abwechselnd kegelt je ein Kegler jeder Mannschaft einen Wurf in die Vollen, die Ergebnisse werden addiert. 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. unter 42 Punkten zu bleiben. Ab 30 Punkten vermindern 5 und 7 Holz das Fieber um 3 Grad (es werden also zwei Punkte abgezogen), alle anderen Ergebnisse erhöhen das Fieber um 2 Grad. 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 mit dem niedrigsten Fieber gewonnen.

**Sieger: das Team das übrigbleibt, oder mit dem niedrigsten Fieber**

**Wert des Spiels: 0,40€**

## In den Urlaub

Du fährst mit deiner Familie in den Urlaub. Auf dieser Fahrt gibt es natürlich das ein oder andere Hindernis zu bewältigen. Ziel ist es so schnell wie möglich 55 Holz zu haben.

- 6: du hast vergessen die Tür abzuschließen und fährst zurück an den Start
- 8: du kommst jetzt auf die Autobahn und hast im Gegensatz zu den anderen damit den schnelleren Weg (zu jedem Wurf werden zusätzlich 2 Punkte hinzuaddiert)
- 12: ein LKW – du musst in der nächsten Runde mindestens eine 5 kegeln um ihn zu überholen
- 19: der erste Stau – setze 1-mal aus
- 25: nach der Hälfte der Strecke legst du eine kurze Pause im Rasthof ein und setzt eine Runde aus
- 30: du hast einen Motorschaden und musst von vorne beginnen
- 37: du hast am Rasthof vergessen zu tanken und nun ist dein Benzin alle - abschleppen & zurück zum Rasthof
- 44: der 2. Stau – setze 1-mal aus
- 54: du hast einen Unfall und damit ist dein Urlaub beendet und du scheidest aus
- 55: du bist an deinem Urlaubsziel angekommen

**Sieger des Spiels: derjenige der zuerst 55 Punkte hat**

**Wert des Spiels: 0,40€**

## **Ballermann 6**

Die anwesenden Spieler werden in 2 gleich große Mannschaften aufgeteilt.

Jede Mannschaft hat 6 Minuten Zeit und wirft dabei in die Vollen. Nur die Werte 6,7,8,9 und Kranz werden gewertet.

Am Ende der 6 Minuten werden die gefallenen Kegel addiert. Gewinner ist die Mannschaft, die die höchste Punktezahl erkegelt hat.

**Sieger: die Mannschaft mit den meisten Punkten**

**Wert des Spiels: 0,40€**