

KEGELSPIELE



1 Fuchsjagd

Fuchs wird, wer beim ersten Durchgang in die Vollen die höchste Zahl gekegelt hat. Bei gleicher Holzzahl wird durch nochmaliges Werfen der Bessere als Fuchs ermittelt. Der Fuchs wirft sodann noch einmal in die Vollen. Die Summe seiner zwei besten Würfe bildet den Vorsprung.

Sodann setzt sich die Meute in Bewegung, d.h. reihum werfen jetzt jeweils einmal ein Verfolger und einmal der Fuchs. Geworfene Hölzer des Fuchses erhöhen seinen Vorsprung, Hölzer des Verfolgers vermindern ihn. Der Fuchs ist Sieger, wenn er 21 Holz erreicht hat; er hat verloren, wenn sein Vorsprung auf 0 zusammengeschmolzen ist. Beim nächsten Durchgang ist dann der zweite Spieler in der Reihenfolge der Fuchs.



2 Tag-Nacht-Spiel

Es wird reihum gespielt, jeweils ein Wurf auf die Vollen. Der erste Durchgang ist das Tagspiel, jeder Wurf zählt einfach. Darauf folgt das Nachtspiel, bei dem jeder Wurf doppelt gezählt wird. Nun zeigt sich, wer gut in der Nacht ist!

Je nach Wunsch kann man beliebig viele vorher festgelegte Tage und Nächte durchkegeln, gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Um dem Spiel zum Schluss noch einmal Spannung zu geben, kann man die letzte Nacht zur „Nacht der Nächte“ erklären und vierfach zählen.

3 Blindes Huhn

Bei diesem Spiel hängt alles vom ersten Zufallswurf in die Vollen ab, aber auch davon, durch gute und gezielte Würfe seine Chance auf einen Sieg zu wahren. Ein ausgeloster Kegler wirft zunächst mit geschlossenen oder verbundenen Augen in die Vollen. Die hierbei erreichte Punktzahl ist Dreh- und Angelpunkt für das jetzt einsetzende Spiel.

Reihum wirft jeder einmal in die Vollen. Erzielt er die vorgelegte Punktzahl erhält er keinen Strich. Erzielt er mehr Holz, wird die Differenz zur Vorlage bei ihm als Striche notiert. Erzielt er weniger Holz, wird die Differenz zur Vorlage mit drei multipliziert und das Ergebnis als Striche bei ihm notiert. Ungültige Würfe werden mit 5 Strichen zusätzlich bestraft.

Sieger ist, wer nach einer vorher festgelegten Anzahl von Durchgängen die wenigsten Striche hat.

VARIANTE: Spieler mit 50 Strichen scheiden aus. Wer als letzter übrigbleibt, ist Sieger.



4 Hohe Hausnummer

Es wird reihum gekegelt. Jeder Spieler wirft pro Durchgang vier Kugeln jeweils in die Vollen. Er muss versuchen, das volle Bild jedes Mal abzuräumen. Da jedes Holz einen Punkt zählt, ist die höchste Hausnummer logischerweise 9999. Ungültige Würfe zählen 0.

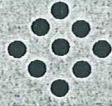
Es gibt **vier Möglichkeiten**, die einzelnen Würfe zu platzieren (das wird vorher ausgemacht):

1. Das Ergebnis jeden Wurfes wird von vorn nach hinten notiert.
2. Das Ergebnis jeden Wurfes wird von hinten nach vorn notiert.
3. Der Spieler benennt vor jedem Wurf die Stelle der Notierung.
4. Der Spieler benennt nach jedem Wurf die Stelle der Notierung

Das Spiel ist noch spannender, wenn vorab mehrere Durchgänge vereinbart und die Einzelergebnisse addiert werden. Sieger ist, wer die höchste Summe erreicht.



In die Vollen



5 Niedrige Hausnummer

Es wird reihum gekegelt. Jeder Spieler wirft pro Durchgang vier Kugeln jeweils in die Vollen. Er muss versuchen, aus dem vollen Bild jedes Mal nur ein Holz umwerfen. Da jedes Holz 1 Punkt zählt, ist die niedrigste Hausnummer logischerweise 1111. Ungültige Würfe zählen 9 Punkte.

Es gibt **vier Möglichkeiten**, die einzelnen Würfe zu platzieren (das wird vorher ausgemacht):

1. Das Ergebnis jeden Wurfes wird von vorn nach hinten notiert.
2. Das Ergebnis jeden Wurfes wird von hinten nach vorn notiert.
3. Der Spieler benennt vor jedem Wurf die Stelle der Notierung.
4. Der Spieler benennt nach jedem Wurf die Stelle der Notierung

Das Spiel ist noch spannender, wenn vorab mehrere Durchgänge vereinbart und die Einzelergebnisse addiert werden. Sieger ist, wer die niedrigste Summe erreicht.



In die Vollen



6 Drunter und drüber

Bei diesem Einzelspiel wird neben der Geschicklichkeit auch die Bereitschaft zum Risiko angesprochen.

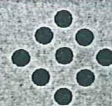
Geworfen wird reihum jeweils in die Vollen. Der erste Kegler wird ausgelost. Die Holzzahl seines Wurfes in die Vollen gilt als Vorlage für den nachfolgenden Spieler, der muss dann vor seinem Wurf bestimmen, ob er eine Holzzahl „Drunter oder drüber“ erzielen wird.

Trifft seine Prognose zu, erhält sein Vordermann die Differenz zwischen den geworfenen Hölzern als Striche angekreidet. Gelingt ihm die Prognose nicht, erhält er selbst die entsprechenden Striche plus zwei weitere für die falsche Vorhersage.

Bei gleicher Holzzahl erhält der Werfer einen Strich als Strafe. Wer 30 Striche auf seinem Konto verzeichnet hat, muss ausscheiden. Sieger ist, wer als letzter mit einem Konto unter 30 Striche übrigbleibt.



In die Vollen



7 Wie du mir, so ich dir

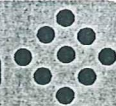
Gekegelt wird reihum nach Auslosung des Beginners jeweils in die Vollen. Bei diesem Spiel konkurriert jeder Spieler stets sowohl mit dem Vorder- als auch mit dem Hintermann, da seine Würfe jeweils besser oder schlechter als die seiner unmittelbaren Konkurrenten sein können.

Bessere Würfe bewirken bei den Konkurrenten jeweils einen Strich. Ist der eigene Wurf schlechter, muss man sich leider selbst einen Strich verpassen. Bei gleichen Würfeln zum Vorder- und Hintermann entfällt der Strich. Ungültige Würfe werden immer mit einem Strich bestraft.

Der Sieger kann auf zweierlei Art ermittelt werden: Es kann derjenige sein, der am Ende der vorab vereinbarten Durchgänge die wenigsten Striche auf seinem Konto hat. Oder es scheiden Spieler aus dem Wettbewerb aus, die sich 20 Striche notieren mussten. Auf diese Weise entstehen immer neue Konkurrenzen, da ja die schwächeren Spieler nach und nach ausscheiden.



In die Vollen



8 Berg- und Talbahn

Es wird reihum auf die Vollen gekegelt, jedes Holz zählt einen Punkt.

Bei den Durchgängen 1 bis 5 muss man möglichst viel werfen, denn die Ergebnisse dieser Würfe werden, wie üblich, zusammengezählt. Die Ergebnisse der Runden 6 bis 10 dagegen werden vom bisher erreichten Ergebnis abgezogen, so dass man nun möglichst wenig werfen muss, denn wer das höchste Ergebnis erzielt, hat gewonnen.

Ein Pudel zählt bei der Bergfahrt 0, bei der Talfahrt dagegen 10.

9 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.

Zum Beispiel: 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. Sieger ist, wer die höchste Summer erreicht hat.



10 1001

Ein Einzelspiel in die Vollen. Reihum darf jeder Kegler einmal werfen. Sieger ist, wer als erster mehr als 1000 Punkte erreicht hat. Dabei muss er versuchen, bei jedem Wurf das Vorderholz oder das Hinterholz mitzutreffen. Hat ein Kegler mehr als 1000 Punkte erreicht, wird die Runde dennoch voll durchgespielt.

Wertung der einzelnen Würfe:

Kranzhand	= 150
alle Neune	= 130
nur Vorderdeck	= 200
8 mit Vorder- oder Hintereck	= 100
7 mit Vorder- oder Hintereck	= 90
6 mit Vorder- oder Hintereck	= 80
5 mit Vorder- oder Hintereck	= 70
4 mit Vorder- oder Hintereck	= 60
3 mit Vorder- oder Hintereck	= 50
2 mit Vorder- oder Hintereck	= 40

Jedes Holz ohne

Vorder- oder Hintereck = 5

Ein Pudel wird mit 100 Punkten Abzug bestraft.

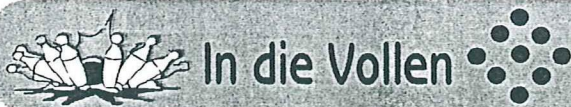
11 Mensch ärgere Dich nicht !

Zunächst wird die Reihenfolge ausgelost, in der die Spieler auf die Bahn gehen. Reihum wirft dann jeder Spieler einmal in die Vollen, bis er 50 Punkte erreicht hat.

Das Ärgernis besteht darin, dass die bisher erreichten Punkte ausgelöscht werden (der Spieler muss wieder bei 0 beginnen), wenn einer der nachfolgenden Spieler mit seinem Wurf die gleiche Punktzahl erzielt.

Beispiel: Kegler Nr. 1 hat 17 Punkte und Kegler Nr. 5 erreicht auch 17 Punkte. Jetzt muss Kegler Nr. 1 wieder bei 0 beginnen. Aber: Kegler Nr. 9 erzielt auch 17 Punkte und schickt somit Kegler Nr. 5 ebenfalls auf 0 zurück.

ck. Es spielt hierbei keine Rolle, in welchem Durchgang eine bereits vorhandene Punktzahl gelöscht wird. Kurz vor dem Sieg wird's noch spannender; denn, werden mit dem noch erforderlichen Wurf mehr als 50 Punkte erzielt, muss der Kegler gnadenlos wieder auf 0 zurück. Mensch ärgere Dich nicht !



12 17+4

Vor Beginn sortiert man aus den Kegelkarten die Nummern 1-12 aus, und lässt jeden verdeckt eine Karte ziehen. Je nachdem, welche Karte er erhält, muss er versuchen, mit maximal 4 Würfeln 21 Punkte zu erzielen, wobei die Punkte der gezogenen Karte hinzugezählt werden. Sieger wird, wer genau 21 Punkte erreicht oder am dichtesten unter 21 landet.

Verloren hat jeder, der über 21 kommt. Um dem Spiel die Spannung zu erhalten, bleibt die gezogene Karte verdeckt, bis alle Spieler ihre Würfe absolviert haben.



In die Vollen



13 Lotterie

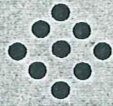
Reihum wird einmal auf die Vollen geworfen. Nach jedem Wurf ist dem Spieler freigestellt in welche Spalte er sein Ergebnis schreiben will. Schätzt er seinen Wurf schlecht ein, wird er ihn vorn notieren, eine 9 kommt auf jeden Fall unter die 50, denn wer zum Schluss in der senkrechten Spalte das schlechteste Ergebnis hat, muss den oben genannten Betrag an die Kegelkasse zahlen. Sind zwei oder mehrere gleich schlecht, müssen diese alle zahlen.

Den Variationsmöglichkeiten in Höhe und Anzahl der Gewinne für die Kegelkasse sind keine Grenzen gesetzt. Hier ein Beispiel:

	10	20	30	40	50	zahlt
Inge	2	3	6	5	8	-
Horst	3	5	4	7	8	50
Helga	2	3	3	6	8	30
Thilo	1	4	4	7	9	-
Clara	0	2	5	5	7	30
Fritz	4	4	3	4	7	70



In die Vollen



14 Vervielfältigung

Jeder Kegler hat 4 Würfe in die Vollen. Er erhält das Startkapital von 9 Holz. Dann muss er nach der Regel: „viel wenig viel wenig“ seine 4 Würfe absolvieren. Das heißt: Der erste Wurf wird zum Startkapital dazugezählt. Der zweite Wurf wird von dieser Summe abgezogen. Der dritte Wurf wird mit diesem Ergebnis Mal genommen. Dieses Ergebnis wird durch den vierten Wurf geteilt. Maximal erreichbare Punktzahl ist 153 Holz:

$$9 \text{ und } 9 = 18$$

$$1 \text{ weniger } 1 = 17$$

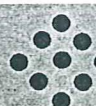
$$17 \text{ mal } 9 = 153$$

$$153 \text{ durch } 1 = 153$$

Ungültige Würfe gelten bei „viel“ = 0; bei „wenig“ = 9. Als Variante auch als Mannschaftsspiel möglich.



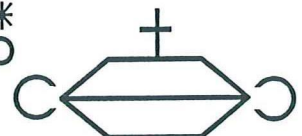
In die Vollen



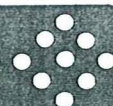
15 Sargspiel

Durch Kartenziehen wird die Reihenfolge der Spieler ausgelost, es wird auf Abräumen gespielt und der Reihe nach geworfen. Fallen irgendwelche Kegel, passiert gar nichts, wirft einer daneben, bekommt er einen Strich. Wer will, kann einen zweiten Wurf wagen, was aber nur Sinn hat, wenn er die Chance sieht, den Rest abzuräumen, denn wer nach dem zweiten Wurf noch etwas stehen lässt, bekommt einen Strich. Jeder der dagegen abräumt, verpasst dem vor ihm Spielenden einen Strich.

Wer abräumt bekommt außerdem selbst ein Sternchen, und für 3 Sternchen darf er einen Strich löschen. Muss man dagegen auf die Vollen werfen, gibt es einen Kringel, und für 3 Kringel, gibt es einen Strich zusätzlich. Wessen Sarg, der aus 13 Strichen * besteht, vollendet ist, ist tot und scheidet aus.



Abräumen



16 Hieb und Stich

Im Süden Deutschlands und in der Schweiz auch „Kalauer“ genannt. Hieb sind die geworfenen Hölzer, Stich sind die geschobenen Kugeln, die benötigt werden, um das volle Bild zweimal abzuräumen. Bei vier Durchgängen versucht jeder Spieler, das volle Bild zweimal mit möglichst wenig Stichen total abzuräumen. Ein ungültiger Wurf beendet das Spiel seines Durchgangs. Nach jedem Durchgang wird die Anzahl der Würfe von den geworfenen Hölzern abgezogen und das Ergebnis festgehalten. (Ideal: $2 \times 9 = 18$; $18 \text{ minus } 2 = 16$ Punkte) Nach vier Durchgängen werden die Einzelergebnisse addiert. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Tabellen-Beispiel eines ersten Durchgangs:

Name	Horst	Gerdi	Jürgen	Inge
Holz	18	17	6	7
./ Wurf	2	4	2	5
Zw.-Ergebn.	16	13	4	2



17 Kranz-Duell

Dieses Duell kann als Einzel- oder als Mannschaftsspiel ausgetragen werden. Start und Reihenfolge werden vorab ausgelost. Jeder Spieler hat sechs Wurf, der erste in die Vollen. Er muss versuchen, soviel Kränze wie möglich zu werfen. Wichtig; Fällt der König, so muss sich der Spieler sofort setzen, ohne noch seine restlichen Würfe durchführen zu können. Für ihn zählt nur das bis dahin erzielte Ergebnis. Es zählen:

Kreuzhand	=	100 Punkte
Kranz mit 2 Wurf	=	80 Punkte
Kranz mit 3 Wurf	=	70 Punkte
Kranz mit 4 Wurf	=	60 Punkte
Kranz mit 5 Wurf	=	50 Punkte
Kranz mit 6 Wurf	=	40 Punkte

Ein Pudel zählt: 30 Minuspunkte.

Sieger ist der beste Einzelkämpfer oder die Mannschaft mit den meisten Gesamtpunkten.



18 Königsspiel

Jeweils zwei Partner spielen miteinander. Es gilt mit zwei Würfeln möglichst viel abzuräumen, wobei jeder Partner abwechselnd den ersten Wurf hat. Bleibt nach zwei Würfeln der König stehen, wird die einfache Zahl der geworfenen Kegel gezählt, fällt aber der König mit, so wird das Ergebnis potenziert.

Also: 6 ohne König zählt sechs; 6 mit König zählt $6 \times 6 = 36$.

Besonders günstig ist die Mannschaft dran, deren Vorwerfer eine 9 erzielt hat, denn der Wurf des folgenden Partners wird dazu gezählt, und das Ganze potenziert.

Also: $9 + 7 = 16$, zählt $16 \times 16 = 256$; 10 Durchgänge werden gespielt, die Ergebnisse addiert.



19 6-Tage-Rennen

Vor Beginn des Spieles werden jeweils zwei Kegler als Mannschaft ausgelost. Dann wirft jeder Partner zweimal in das auf Abräumen eingestellte Kegelfeld. Die Partner können unter sich ausmachen, in welcher Reihenfolge sie ihre Würfe absolvieren. Der bessere Kegler wird in der Regel die schwierigen Würfe ausführen. Jedes umgeworfene Holz zählt ein Punkt. Die Anzahl der geworfenen Hölzer wird mit dem Tag des Rennens multipliziert, also: Montag mal 1, Dienstag mal 2, Mittwoch mal 3, Donnerstag mal 4, Freitag mal 5, Samstag mal 6.

Jeder Tagessieger (durch Einkreisen gekennzeichnet) erhält zwei zusätzliche Punkte, die auch mit dem Tag des Rennens multipliziert werden. Gesamtsieger ist die Mannschaft, die am Sonntag (am Ruhetag werden alle Punkte addiert) die höchste Punktzahl erreicht hat.



20 Goldene 30

Ein Mannschaftsspiel mit Abräumen. Jeder Spieler einer Mannschaft hat zwei Wurf pro Durchgang. Nachdem ausgelost wurde, welche Mannschaft beginnt, wirft der erste Spieler dieser Mannschaft in die Vollen. Nach jedem Abräumen werden die Kegel wieder vollständig aufgestellt. Haben alle Spieler einer Mannschaft ihre jeweils zwei Würfe absolviert, wird das Ergebnis der erzielten Punkte schriftlich festgehalten und die zweite Mannschaft beginnt ihren Durchgang.

Die Ergebnisse beider Mannschaften werden dann gegeneinander aufgerechnet und die Differenz wird der besseren Mannschaft gutgeschrieben. Siegermannschaft ist diejenige die als erste nach mehreren Durchgängen 30 Pluspunkte aufzuweisen hat.



21 Abräumen

Ein Mannschaftsspiel „Seite gegen Seite“, bei dem sowohl die Sportkanonen als auch die Geschicklichkeitskünstler ihr Können ins rechte Licht rücken können. Der jeweilige Mannschaftsführer schickt zunächst eine Sportkanone auf die Bahn, um möglichst die Vollen abzuräumen. Danach werden immer die Kameraden (oder Kameradinnen) eingesetzt, die ein Abräumen der verbliebenen Hölzer erwarten lassen. Nach dem Durchgang werden die abgeräumten Hölzer notiert und die Gegenseite versucht nach dem gleichen Schema, die vorgelegten Punkte zu übertreffen.

Sieger ist die Mannschaft, die nach Ende der vereinbarten Durchgänge die meisten Punkte hat. Es zählen:

je Holz	1 Punkt
Kranz	10 Punkte
Kranzhand	12 Punkte



22 Salmiakpastille

Jede Mannschaft schreibt die Zahlen von 1 9 in Form einer Raute auf die Tafel. Jeder Spieler hat wahlweise 1 oder 2 Würfe, abwechselnd werfen die Spieler jeder Mannschaft mit dem ersten Wurf auf das volle Bild, mit dem eventuellen zweiten auf den stehengebliebenen Rest. Die geworfene Zahl wird auf der eigenen Raute gelöscht.

Ist eine Zahlenreihe, z. B. die 6 bereits total gelöscht, und wirft diese Mannschaft dennoch eine 6, darf die gegnerische Mannschaft diese Zahl bei sich löschen. Sieger ist die Mannschaft, die alle ihre Zahlen zuerst gestrichen hat.

Spielvariante: Um das Spiel zu beschleunigen, können die geworfenen Zahlen aufgeteilt werden, um mehrere Zahlen gleichzeitig zu löschen.



23 311

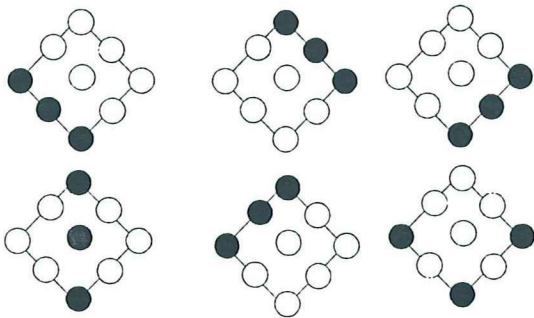
Zwei Mannschaften werden gebildet. Jeder Spieler hat einen Wurf in die Vollen, geworfen wird in ständigem Wechsel der Mannschaften, wobei die Mannschaft Sieger wird, die zuerst 311 Punkte erreicht. Dabei zählen die Würfe wie folgt:

bis	5 Holz	= je ein Punkt
	6 Holz	= 10 Punkte
	7 Holz	= 20 Punkte
	8 Holz	= 30 Punkte
	Ochsengasse	= 40 Punkte
	Kranz	= 50 Punkte
	Alle Neune	= 60 Punkte



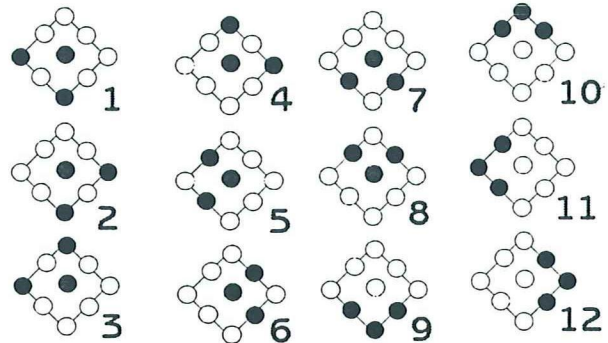
24 Goldener Würfel

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 soviel Punkte wie die Zahl, der Reihenfolge, also 1=1, 2=2 usw.



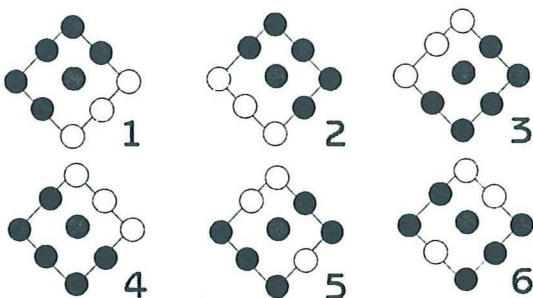
25 Dreiecks-Verhältnisse

Jedes Bild muss mit maximal zwei Würfeln abgeräumt werden. Gelingt das schon mit dem ersten Wurf, so erhält der Spieler 9 Punkte und braucht ein zweites Mal nicht zu werfen. Ansonsten zählt das abgeräumte Bild 5 Punkte. Wird das Bild nicht vollständig gelöscht, zählen die umgeworfenen Hölzer 1 Punkt.



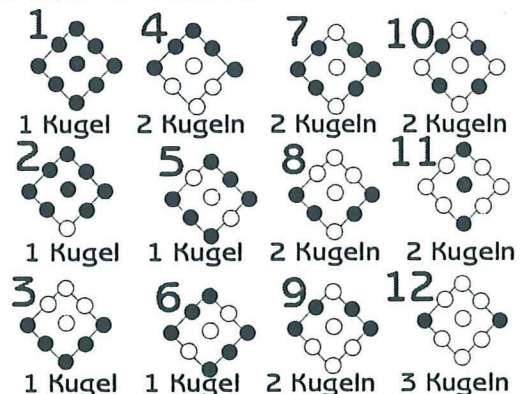
26 Sechser-Partie

Bei den hier aufgezeigten „Sechser-Stellungen“ soll versucht werden, jedes Bild mit zwei Kugeln abzuräumen. Jedes umgeworfene Holz zählt einen Punkt. Zusätzlich erhält der Spieler für jedes gelöschte Bild mit zwei Würfeln 2 Punkte, und mit einem Wurf 5 Punkte.



27 Großer Freudenbaum

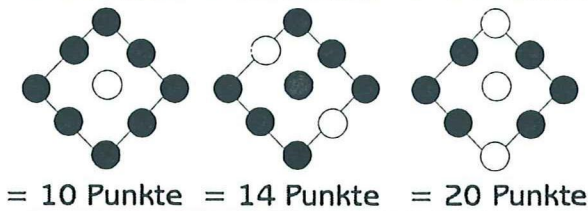
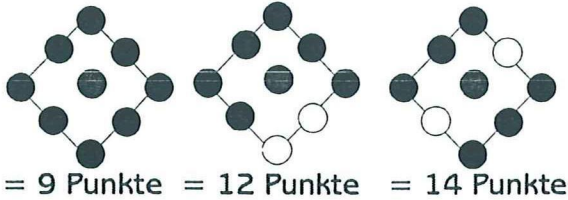
Ein kompletter Durchgang besteht aus 12 verschiedenen Figuren. Sollte die Zeit nicht ausreichen, wird nur jede zweite Figur zum „kleinen Freudenbaum“ ausgekegelt. Figur 1, 2, 3, 5, 6 und 11 wird mit je einer Kugel, Figur 4, 7, 8, 9 und 10 mit je zwei Kugeln und Figur 12 mit drei Kugeln geworfen. Figur 1 zählt 1-fach, Figur 2 zählt 2-fach usw. bis zur Figur 12, die 12-fach zählt.



28 Rheinische Partie

Jedes Bild muss mit zwei Kugeln abgeräumt werden. Nur wenn das Bild vollständig gelöscht ist, erhält der Spieler die angegebenen Punkte. Wer die meisten Punkte erzielt ist Sieger. Auch als Mannschaftsspiel geeignet.

VARIANTE: Kegelgruppen, die noch nicht so perfekt sind, können auch 3 oder 4 Kugeln pro Bild vereinbaren.



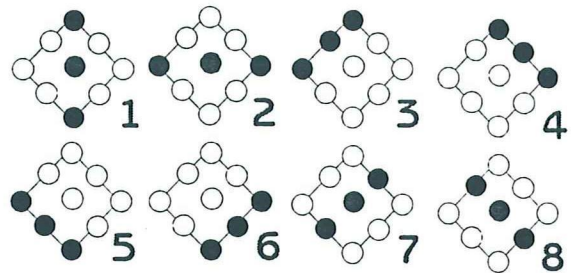
Figurenkegeln 2 Wurf

29 Drillinge

In acht Dreierkombinationen werden die Figuren nach dem unten gezeigten Schema aufgestellt. Gekegelt wird jeweils mit zwei Wurf pro Bild.

Wird mit einem Wurf abgeräumt, kann das gleiche Bild noch einmal aufgestellt werden. Folgende Wertung gilt:

- Abräumen mit 1 Wurf = 20 Punkte
- Abräumen mit 2 Wurf = 10 Punkte
- 2 x Abräumen mit 2 Wurf = 50 Punkte
- Einzelne Hölzer = 2 Punkte je Holz

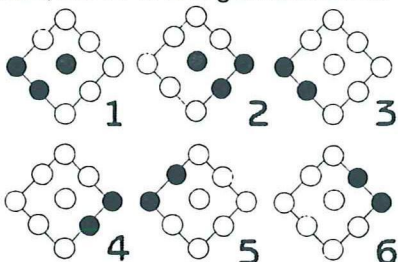


Figurenkegeln 2 Wurf abräumen

30 10 x 1 = 12

Jedes der unten gezeigten Bilder muss mit möglichst wenig Kugeln geworfen werden. Das nächste Bild wird erst aufgestellt, wenn die Hölzer eines Bildes geworfen sind. Jedes abgeräumte Bild gibt einen Punkt. Da jeder Spieler 10 mal hintereinander werfen darf, ist die höchste Punktzahl die 10.

Wer das tatsächlich schafft, erhält zur Belohnung zwei zusätzliche Punkte, also insgesamt 12. Sind alle 6 Bilder geworfen, wird wieder mit Bild 1 begonnen, bis 10 Würfe gemacht sind.

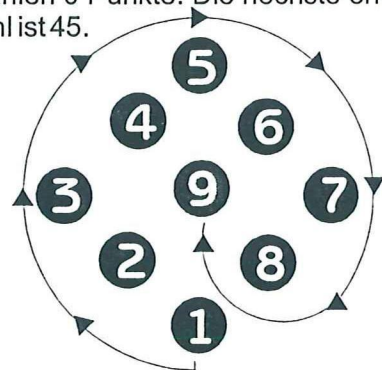


Figurenkegeln Abräumen

31 Die Uhr

Ein Einzelspiel, bei dem jeder Kegler hintereinander neun Wurf absolvieren muss. Es wird jeweils ein Kegel wie in der Zeichnung dargestellt, im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Vorderholz, aufgesetzt.

Jedes umgeworfene Holz zählt je nach seiner Position 1, 2, 3, usw. bis zu 9 Punkten. Ungültige Würfe zählen 0 Punkte. Die höchste erreichbare Punktzahl ist 45.



Figurenkegeln