Kegelspiele von Kegelprofis

für
Kegelprofis
des

Landgasthaus Herchenbach

Pferderennen

Jeder wirft einmal vor. Gut ist es, wenn eine Punktzahl geworfen wird, die möglichst oft nochmal kommen kann. Beim zweiten Durchgang wird bei der Zahl, die sich wiederholt, ein Kreuzchen gemacht. Das kann dann auch bei der von einem anderen Kegler vorgelegten Zahl sein.
Der Spieler, in dessen Zeile zuerst alle Kreuzchen sind, hat gewonnen. Weil das wie ~~ein~~ ein Zieleinlauf aussieht, heißt das Pferderennen

Beispiel

	1. Wurf					
Spieler A	5	X	X	X	X	X
B	6	X	X	X		
C	4	X				
D	7	X				
E	6	X	X	X		
F	8					

In diesem Falle hat die 5 (Spieler A) gewonnen.

Kegelclub „Ener steht immer" von 1973

Kegelspiel „Bonus"

- Es werden 5 Runden in die vollen gekegelt.
- Die höchste Holzzahl nach 5 Runden hat gewonnen.
- Die geworfenen Holz werden normal addiert.
- Wenn ein Kegler eine 5 kegelt, wirft der nachfolgende Kegler zunächst einen Bonuswurf, der dem Kegler mit den 5 Holz voll zugerechnet wird. Der ausführende des Bonuswurfs ist auch an dem Wurf beteiligt indem er die Holz, die höher als 5 sind gutgeschrieben bekommt. Bei einem Bonuswurf kleiner als 5 bekommt das Ausführende die Differenz zu ~~fa~~ 5 abgezogen.
- Dannach führt der Bonuswurfausführende seinen eigenen Wurf durch

---

Kegelspiel „8-16-24"

- Mit 2 Wurf in die vollen die multipliziert werden sollen ~~die~~ in 5 Runden die Zahlen 8 - 16 - 24 - 30 - 40 erreicht werden.
- z.B. erster Wurf 6, zweiter Wurf 7, multipliziert = 42, gesetzt auf die 40 = 2 Punkte.
- jede der Zahlen muß einmal besetzt werden.
- wer zum Schluß nach 5 Runden die wenigsten Punkte aufweist ist Sieger

Hallo!

Wir sind ein kleiner Kegelclub, aber sehr lustig.

Wir spielen sehr gerne „Partie".

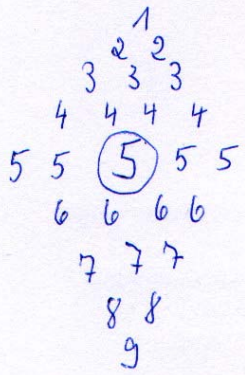
Männlein gegen Weiblein.

Das macht Spaß! Ab und zu sind wir ganz gut.

Bis bald!

Männlein gegen Weiblein; je Person 2 Wurf
– Abräumen mit Kranzwertung
Gruppenweise abwechselnd;
Ziel ist 50 Punkte

Unser Lieblingsspiel heißt „Böse 5"
So ist das Bild auf der Tafel:



Jeder Spieler wirft in die Volle. Die geworfene Zahl wird gestrichen bis diese nicht mehr auf der Tafel steht, ab dann muß sie (verlängert mit einer 0, also 3 = 0,30 Eur.) bezahlt werden. Derjenige, der die letzte (also böse 5) wirft, zahlt 2,50 Eur.! Solange diese letzte 5 steht, gibt es viel Spaß, weil keiner sie treffen will. – Ist sie dann weg, und alle niedrigen Zahlen auch, darf mit zwei Wurf gespielt werden bis alle weg sind.
Dies ist ein lustiges Spiel für (nicht so gute) Spieler, und – es bringt einiges in die Kasse!

Kegelclub „Gute Laune" (seit 1961)
Wir sind alle unter 100!

An alle Holzpflichtigen,
ein heiteres Servus und Alaaf sagt der
Kegelclub der "kleinen Prinzen und tapferen Longirls",
hervorgegangen aus der Prinzengarde der NKG
aus den Jahren 1999 / 2000 und 2000 / 2001.
Unser Lieblingsspiel heißt 6-Tage-Rennen,
denn das muß ein wachrer Gardist beherrschen:

	1x	2x	3x	-1	F	V
X						
Y						
Z						

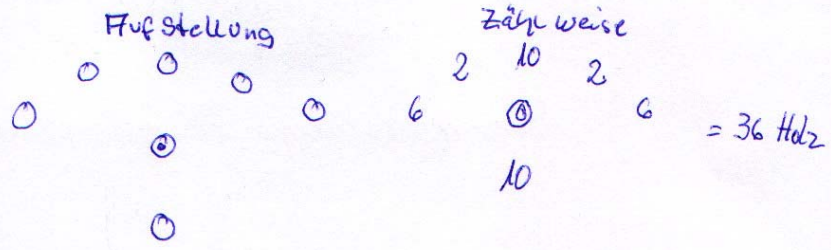
Alle Spieler werfen insgesamt 6x mal auf das volle Holz, der 1. Wurf zählt einfach, der 2. zweifach, der dritte dreifach, Wurf Nr. 4 wird abgezogen, der fünfte mit der falschen Hand ausgeführt, und der sechste und letzte darf das Vorderholz nicht treffen. Trifft der 6. Wurf das Vorderholz doch, wird das Ergebnis des 1. Wurfes abgezogen.
Zwischen jeden Wurf wird natürlich ein leckres Kölsch und ein noch leckerer Hammer getrunken.
... und nur die Sieger, nur die tapfersten Karnevalisten überleben auch den 7. Tag.

Viel Spaß, gut Holz und 3x Nünkirchen Alaaf
Bauerfockel I + Jungfrau Christine I + Prinz Alex I

Unser Lieblingsspiel ist die böse "5".
Das Spiel beginnt mit € 2,50.
Der Reihe nach wird in die Vollen gekegelt. Jeder Kegel ist 10 Cent wert.
Fallen 5 Kegeln werden 50 Cent hinzugezählt.
Jeder andere Wurf wird abgezogen.
Das Spiel ist beendet, wenn der 1. Spieler Null Cent erreicht hat. Die angefangene Runde wird beendet. Die anderen Mitspieler zahlen den Betrag, den sie verkegelt haben.
Besonderheiten:
Kullen- und Gassenwurf wird wie eine gewonnene 5 behandelt.

Der Kegelclub
"Die Hähnen"

Unser liebstes Spiel ist die 36



mit 3 Wurf müßen außer den „König" abgeräumt werden
Wenn der König fällt ist das Spiel für den Werfer
beendet = 0 Holz „maximum 36 Holz"
3 Durchgänge sind für das Spiel vorgesehen = Maximum 108 Holz
König mit geworfen = Ende = 0 Holz
Das Vorderholz ist Pflicht, es muß fallen

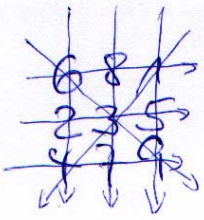
Viel Spaß wünscht
Klaus Pflegos
und unser Club

"Zwölf Räuber"

Alfred Brockhauser 02247/3562

Vorschlag:

Spiel 1

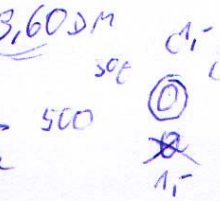


Jeder 5 Kugeln
waagerecht
senkrecht
diagonal

3,60 DM

Spiel 2

3 Kugeln



O König muss stehnbleiben
X Vordholz muss fallen

Spiel 3

5 Kugeln Einzeln werfen
links oder rechts anfangen

"Rechnen und Kegeln"

+ , + , × , − , :

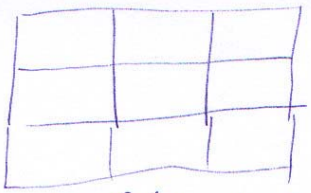
5 Wurf in die Vollen!

Holz ist Pflicht!

Die Hälfte der Spieler gewinnt!

- Bingo -

Auf Tafel wird Rechteck mit 9 freien Feldern gezeichnet



In freie Felder werden verdeckt (1 Kegler dreht sich um und gibt Zahlen an) Zahlen 1-9 eingetragen

z.B.

5	4	1
2	7	6
8	3	9

Jeder hat 5 Wurf.
Bei Erreichen waagerechte (5-4-1), senkrechte oder diagonale Reihe = gewonnen
Sonst: Nicht gekegelte Zahlen = Summe bezahlen

Das Käferspiel

Zuerst macht jeder Spieler einen Wurf in die Volleren. Die erkegelte Zahl wird in den Kopf eines Käfers geschrieben in den Körper den Namen des Keglers. Für jede andere Zahl wird ein neuer Käfer gemalt. Alle Spieler stehen nun in einem Käfer. Reihum wird nun gekegelt. Bei jeder Zahl die in den Köpfen stehen und die erkegelt wird, wird ein Bein oder auch Fühler ausgewischt. Wenn der Käfer der als erste fertig ist, also sie Beine und Fühler ist fertig. Alle anderen bekommen pro stehen gebliebenes Bein 1€ aufgeschrieben. Wenn mehrere Namen in einem Käfer stehen bekommen natürlich alle den Betrag aufgeschrieben.

Viel Spaß!!

Name	4	5	6	7	8	9	12	
	X		X		X	X	X	1
	40	X	X	X	X	X	1,20	1
	X		X	X	X		X	1
	X	X	X	X	80	X	X	
	X	X	60	X	X		X	1

2 Wurf, in Kranzwertung mit Abräumen. Nur wenn Zahl schon besetzt, den zweiten Wurf.
Erst 8 besetzen, dann erst 12 werfen.

„Die Wilden" Samstags-Kegeln

Pferderennen

Jeder Kegler kegelt in einer Vorrunde (1. Durchgang) die „Zahl", die er meint ständig gut zu kegeln.

In den Folgerunden bekommen diejenigen Spieler ein Kreuzchen, deren „Zahl" gekegelt wird.

Wer zuerst mit seinen Kreuzchen (Pferdchen) das Ziel, welches vorher festgelegt wird (z.B. 6 Durchgänge) erreicht beendet das Spiel.

Beispiel

Name	0	1.	2.	3.	4.	5. Ziel
A	2					
B	5	X	X			
C	7					
D	5	X	X			
E	6	X				

z.B. D kegelt die 5, bekommt D und B ein Kreuz

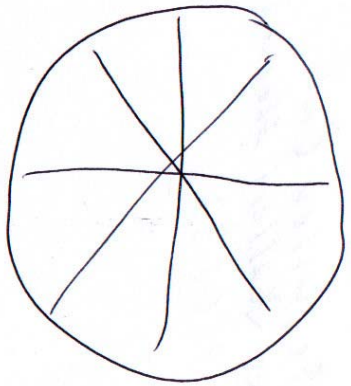
man kegelt also für jemand mit derselben Zahl, wie man selbst mit.

kegelt D im Beispiel eine 2 bekommt A ein Kreuz!

Manfred Lecht
Tel 8036

Kegelclub „Se fallen Oim"

Käsekuchen:

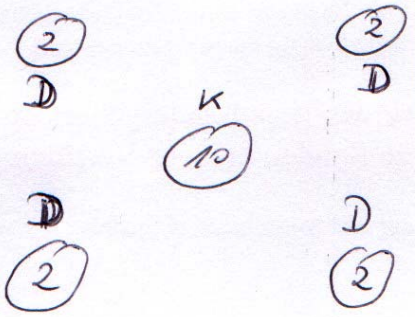


Namen "blind" eintragen –
5-Zählen ins eigene Feld –
alles andere auszählen.
Wer 50-Zähler hat, scheidet aus –
wer zuletzt übrigbleibt, ist Sieger

König muß durch Holz fallen

2 Wurf abräumen

König durch Kugel gefallen
ungültiger Wurf



2 Wurf
König darf nur
durch Holz fall-
Höchste Punktzahl
18

Bild der Kellerjunge 30.08.02

Ü-Eier Kegeln

Für jeden Kegler wird ein Ü-Ei in einen Beutel gelegt.
Einer der Kegler greift in den Beutel und nimmt sich ein Ü-Ei. Zur gleichen Zeit beginnen die anderen Kegler der Reihe nach zu werfen (je 1mal)*^. Die Holzzahl der Kegler wird zusammengezählt. Es wird so lange gekegelt und die Anzahl der Holz addiert bis der Kegler, der das Ü-Ei aus dem Beutel genommen hat, die Schokolade gegessen ~~hat~~ und den Zusammenbau des Inhalts vollständig und funktionsfähig erfolgt ist. Diejenigen die eine Figur finden, haben halt nur die Schokolade zu essen. Der Gesamtpunktestand ist als Geldbetrag einzuzahlen. Es werden häufig Punktzahlen über 100 erreicht.

*^ in die Vollen

Olympiade

Das Spiel hat fünf Runden zu je einem Wurf auf die Vollen. ~~Jeder~~ wirft für sich die Punktzahlen. Es wird abwechselnd wie folgt geworfen. Der ~~erste~~ Wurf wird mit der rechten Hand geworfen. Der zweite Wurf erfolgt mit links. ~~Der~~ Beim dritten Wurf stellt sich der Kegler mit dem Rücken zu den Kegeln und wirft mit beiden Händen zwischen die Beine. Beim vierten Wurf stellt sich der Kegler vorwärts zur Kegelbahn und wirft die Kugel mit beiden Händen von hinten durch die Beine (und muss zwangsläufig dabei in die Hocke gehen). Der fünfte Wurf erfolgt im Liegestütz. Gewonnen hat derjenige, der die ~~meisten~~ größte Gesamtpunktzahl hat. (Freie Kugelwahl)

Rockefeller

Anschreibspiel:

Namen:	0,90	0,75	0,60	0,45	0,30	0,15	Su.:
Petra	8	7	6	4	4	2	0,30
Ellen	7	5	5	3	5	0	1,20
Iwonn	6	7	4	4	5	0	1,65
Ilse	8	6	4	6	7	4	0,60

Einstellung: In die Vollen

Spielart: Einzelspiel, 6 Gänge
Je Sp. 1 W. pro Gang

Die geworfenen Hölzer sind in eine „solche" senkrechte Spalte einzutragen, in der es schon schlechtere Ergebnisse gibt oder geben wird. Es zählt jeweils der schlechteste Spieler i. d. Spalte. Sind in einer Spalte mehrere gleiche Zahlen eingetragen, so zählen alle Spieler die oben gesetzte Summe, mit dem niedrigsten gemeinsamen Wert.

Pudel := 0, Krone := 12, Alle 9 = 9,

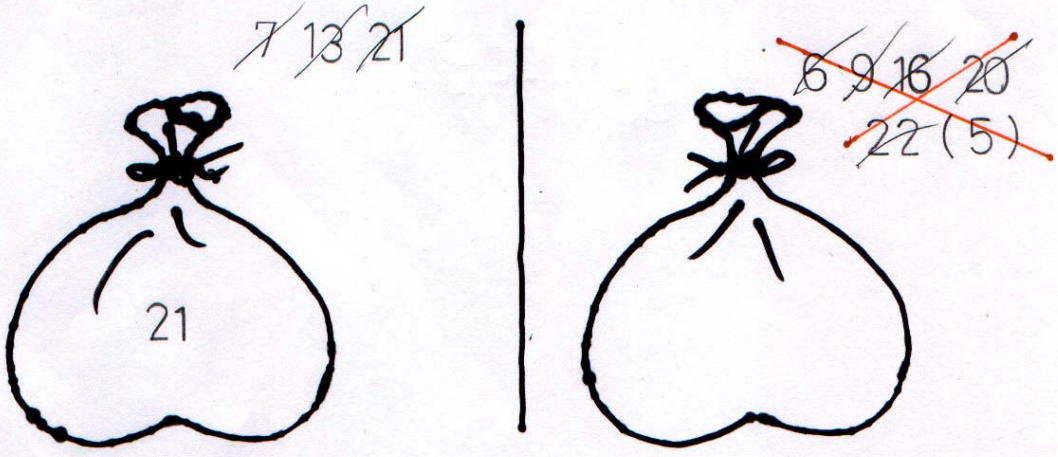
Spielvorschlag des Kegelclubs " DON BLECH "

SACKKEGELN

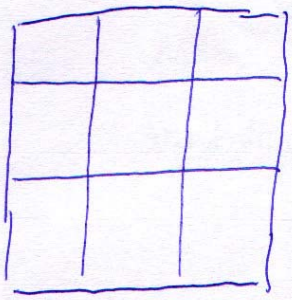
1. Zwei Mannschaften bilden (z.B. Damen / Herrn)
2. Zwei Säcke auf die Tafel zeichnen
3. Jeder Kegler hat einen Wurf in die Vollen und die Holzzahl wird addiert
4. Die Summe wird entweder neben den Sack geschrieben, dann kann weiter gekegelt werden oder
5. die Summe wird in den Sack geschrieben und ist sicher, dann erfolgt allerdings Mannschaftswechsel.
6. Wird eine **Pudel oder Fünf** geworfen, werden alle Zahlen außerhalb des Sackes ausgeputzt und die andere Mannschaft beginnt.
7. Ziel ist es, als erste Mannschaft 30 oder 40 Holz im Sack zu haben.
8. Der jeweilige Kegler bestimmt allein, ob nach seinem Wurf die erreichte Summe in den Sack (Mannschaftswechsel) oder neben den Sack (Risiko) geschrieben wird.

Beispiel:

Mannschaft 1 wirft -> 7 / 6 / 8 und schreibt 21 vorsichtshalber in den Sack (Wechsel)
Mannschaft 2 wirft -> 6 / 3 / 7 / 4 / 2 / **" 5 "** alles wird gelöscht und Mannschaft 1 kann mit 9 Holz das Spiel gewinnen.



1. Bingo ⇒ im Dutzend (ev. eine Kreuz ist zugelassen)



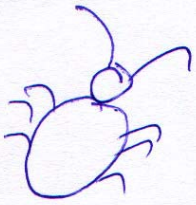
Jeder Spieler erhegelt sich ein „Bingo" in waagerechter, senkrechter oder diagonaler Form in dem er 3 gerechte Zahlen trifft

Die Zahlen im Bingofeld werden vorher mit verdeckten Augen ausgewählt und aufgeschrieben.

---

2. Käferspiel (Lieblingsspiel)

Jeder Spieler erhegelt sich seinen Käfer (es können auch mehrere ~~gleiche~~ Spieler einen Käfer haben)



werte: Beine je -,10€
Fühler je -,20€
Kopf -,50€
Körper 1,-€

Jede getroffene Zahl erfordert ein Putzen auch bei „Gegnern"
Ein Referenzkäfer (eine nicht erhegelte Zahl) wird für gleiche Werte ebenfalls als „Strafe" ge-