



Kegelspiele

Solospiele

Volles (Leeres) Haus

Jede/r hat eine vorher festgelegte Anzahl von Würfeln. Wer die meisten (wenigsten) Punkte erzielt, hat gewonnen.

Hohe (niedrige) Hausnummer

Es gilt, mit drei Würfeln in die Vollen eine möglichst hohe dreistellige „Hausnummer“ zu erkegeln. Nach (vor) jedem Wurf muß man sich entscheiden, an welcher Stelle die erkegelte Punktzahl stehen soll.

Variation: niedrige Hausnummer („Pumpe“ zählt dann 9 !)



Plus - Plus - Minus - Mal - Geteilt

Man versucht mit 4 Würfeln eine möglichst hohe Gesamtpunktzahl zu erkegeln. Dabei gilt: Die ersten beiden Würfe werden zusammengezählt, der dritte Wurf davon abgezogen, das Ergebnis mit dem vierten Wurf malgenommen und dann durch den fünften Wurf geteilt.

Mensch, ärgere Dich nicht

Jede/r hat einen Wurf in die Vollen. Nach jeder gekegelten 6 darf man noch einmal. Holt der/die Kegler/in eine Zahl, die bereits an der Tafel steht, wird diese Zahl gelöscht. Der/die Kegler/in mit der gelöschten Zahl fängt wieder bei 0 an (Rausschmeißen). Sieger/in ist, wer zuerst eine vorher bestimmte Zahl erreicht (meistens 41 oder 51).

51er Partie

Bei 51 wird immer ein Wurf in die Vollen gemacht, wobei die einzelnen Würfe unterschiedlich bewertet und gezählt werden. Holzzahlen 1 - 5 werden auch mit 1 - 5 gezählt. 6 zählt 7, 7 zählt 9, 8 zählt 12, 9 zählt 16, Naturkranz zählt 21. Bei der Addition muß man 51 genau erreichen. Wenn man 51 überschreitet, wird anschließend abgezogen, wenn die Zahl 51 dann wieder unterschritten wird addiert, solange bis 51 erreicht wird.

Kettenkegeln

Jede/r Kegler/in soll nur das Resultat der/s Vorspielerin/-spielers erreichen. Wenn dies nicht gelingt, erhält so viel Striche wie Kegel zum vorgegebenen Resultat fehlen. Das gilt gleichermaßen für überzähliges und für fehlendes Holz. Wer 21 Striche auf dem Konto hat, scheidet aus.

Spekulation

Das Spiel läuft über elf Durchgänge; bis auf die letzten beiden hat jede/r Teilnehmer/in eine Kugel pro Durchgang. Die Durchgänge sind mit 1x, 2x usw. bis 9x durchnummeriert. Pro Durchgang muss man sich entscheiden, wo man die gekegelte Zahl eintragen lässt. Dort wird die Wurfzahl mit dem entsprechenden Faktor multipliziert. Nach dem neunten Durchgang folgen die Durchgänge Zwilling und Drilling. Jede/er erhält 4 Kugeln pro Durchgang. Das Ziel ist, eine möglichst hohe Holzzahl zweimal zu erreichen. Denn nur das Einzelergebnis von zwei gleichen Würfeln wird multipliziert:

- beim Zwillingswurf 2x mit sich selbst
- beim Drillingswurf 3x mit sich selbst

Wird kein holzgleicher Wurf erzielt, notiert man das niedrigste Wurfresultat.

Rausschmeißer

Ziel ist es, am Spielende so wenig Punkte wie möglich zu haben. Es wird nur die Punktedifferenz zwischen dem Resultat des/r Vorgängerin/Vorgängers und dem eigenen Ergebnis verbucht:

- ⇒ Ist der Wurf höher, erhält die/der Vorgänger/in die Differenz
- ⇒ Ist der Wurf niedriger, wird man selbst mit der Differenz belastet
- ⇒ Bei Punktgleichheit entscheidet der Schub des/r nächsten Spielers/Spielerin
 - Ist der Wurf höher, erhalten beide die Differenz
 - Ist der Wurf niedriger, wird ihm/ihr die Differenz angeschrieben

Wer am Ende 21 Punkte oder mehr hat, wird „rausgeschmissen“ (oder Spielende).

Vorsicht - Falle

Pro Durchgang erhält jede/r Spieler/in drei Kugeln. Die gefallenen Kegel werden addiert und notiert. Es wird solange gespielt, bis ein/e Spieler/in mehr als 91 angesammelt hat. Erreicht jemand das gleiche Zwischenergebnis, das bereits jemand anderes hat, wird das Wurfergebnis vom bisherigen Punktestand abgezogen. Tappt man hierdurch erneut in eine Falle, wird das Resultat noch ein weiteres Mal negativ verbucht.

Totenkiste

Alle kegeln hintereinander. Es ist Ziel, mehr Holz zu kegeln als der/die Vorgänger/in. Bei weniger Holz oder Pumpe bekommt man einen Strich. Bei Gleichstand entscheidet der/die nächste Kegler/in. Aus den Strichen wird eine Totenkiste zusammengezimmert“

Kontra - Re

Jede/r Keglerin/Kegler hat 15 Punkte. Vor (nach) dem Wurf kann man Kontra und oder Re ansagen, je nachdem ob man meint, mehr Holz zu kegeln als der/die Vorgänger/in (Nachkegler/in) oder auf die Ansage des/r Vorgängers/Vorgängerin reagieren zu müssen. Nach dem Kegeln wird festgestellt, wer den höheren Wurf hat und es wird entsprechend wie beim Skatspiel gezählt. Das heißt: Ist die Differenz zum Beispiel 2, bekommt derjenige mit dem schlechteren Wurf bei Kontra 4 Punkte abgezogen (bei Kontra - Re sogar 8 Punkte). Wer 0 Punkte erreicht hat, scheidet aus.

15 ab

Jeder Spieler hat ein Grund Soll von 15 Punkten. Es wird reihum in die Vollen gespielt. Wird eine 4 geworfen, bleibt das Konto unverändert. Bei mehr als 4 wird die

Differenz abgezogen. Würfe unter 4 bringen Punkte zurück. Sieger ist, wer keine Punkte mehr hat.

Busfahren

Jeder wirft in der ersten Runde einmal in die Vollen. Dann wird ein „Bus“ an die Tafel gezeichnet mit dem Namen und der Wurfzahl des Keglers. In den nächsten Runden werden immer dann Räder angemalt, wenn diese Zahl von irgend einem Kegler geworfen wird. Wirft der Eigentümer die Zahl, wird zusätzlich ein Passagier eingezeichnet. Ab 6 Rädern ist Schluss.

Bingo

Jeder Spieler bekommt einen Spielschein in Form einer Tabelle mit 3 x 3 Feldern aufgeschrieben, in die zufällig ("blind") die Zahlen 1 bis 9 gesetzt werden. Die Spieler werfen abwechselnd jeweils 5 Würfe in die Vollen. Wird bei einem Wurf eine Zahl aus der Tabelle (Spielschein) getroffen, wird diese markiert. Ziel ist es, eine Zahlenreihe der Tabelle (waagrecht, senkrecht oder diagonal) zu erkegeln. Hat ein Kegler eine Zahlenreihe erkegelt, so muss er vor dem Verlassen der Bahn "Bingo" rufen. Den anderen Spielern wird für jede nicht kegelte Zahl in ihrer Tabelle 0,05 Euro aufgeschrieben.

Kommt kein Bingo zustande, werden die übriggebliebenen Zahlen mit je 0,05 Euro bewertet.

	Silvia		Karl																			
Bei-	<table border="1"><tr><td>4</td><td>9</td><td>2</td></tr><tr><td>1</td><td>7</td><td>6</td></tr><tr><td>3</td><td>8</td><td>5</td></tr></table>	4	9	2	1	7	6	3	8	5		<table border="1"><tr><td>5</td><td>8</td><td>2</td></tr><tr><td>4</td><td>7</td><td>3</td></tr><tr><td>1</td><td>6</td><td>2</td></tr></table>	5	8	2	4	7	3	1	6	2	spiel
	4	9	2																			
	1	7	6																			
3	8	5																				
5	8	2																				
4	7	3																				
1	6	2																				

7er Reihe

Es werden sechs Spalten mit den Zahlen 14,21,28,35,42 und 49 gebildet. Jeder Spieler hat in sechs Runden jeweils zwei Würfe in die Vollen. Die Ergebnisse werden multipliziert und in eine der Spalten geschrieben. In welche Spalte geschrieben wird, entscheidet jeder Spieler selbst. Die Differenz zur Zahl über der Spalte wird als Minuspunkte notiert. Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

Risikospiel

Jeder Kegler darf solange in die Vollen werfen bis das Vorderholz fällt oder keine Punkte erzielt werden (Pudel, Durchläufer etc.). Fällt das Vorderholz, so fängt er wieder bei Null an. Man kann jederzeit aufhören und die bis dahin geworfene Zahl gutschreiben zu lassen. Hat ein Kegler rund um das Vorderholz abgeräumt, darf er von vorne beginnen. Die Höchstzahl an Durchgängen wird vorher festgelegt.

Maikäferkegeln

Es wird für jede/n Spieler/in ein Maikäfer mit 6 Beinen und 2 Fühlern gezeichnet. In den Körper kommt die Zahl des Wurfes in die Vollen. Immer wenn ein/e Spieler/in diese Zahl kegelt, wird ein Bein weggestrichen. Wenn man selber die Zahl kegelt, wird ein Fühler gestrichen. Wer als Erste/r alle Beine und Fühler verloren hat, gewinnt

Trampolin

Gespielt wird in 5 Durchgängen zu je 2 Würfeln. Der 1. Wurf soll möglichst niedrig ausfallen, der 2. möglichst hoch. Die Differenz der beiden Ergebnisse wird notiert. Pumpen sind ungültig

Juxkegeln

Es wird in jedem Durchgang unterschiedlich geworfen:

- rückwärts durch die Beine
- vorwärts von hinten durch die Beine
- mit der schwächeren Hand
- blind
- im Liegestütz (im Sitzen)

Teamspiele

Zahlenkegeln

1	3	3
2 2	4 4	4 4
3 3 3	5 5 5	5 5 5
4 4 4 4	6 6	6 6 6 6
5 5 5 5 5	7	7 7 7
6 6 6 6		8 8
7 7 7		9
8 8		
9		

Welches Team hat als erstes alle Zahlen kegelt ? Die Zahlen werden nacheinander weggewischt. Alle TN pro Team kegeln hintereinander (pro TN ein Wurf) in die Vollen, solange, wie noch Zahlen vorhanden sind.

Variation: Spiel auf Zeit

Kegelt man eine Zahl, die nicht mehr vorhanden ist, wird diese wieder angeschrieben

6-Tagesrennen

Jedes Team versucht in 6 Durchgängen die höchste Gesamtpunktzahl zu erkegeln. Jede/r TN pro Team hat 2 Würfel pro Durchgang (= Tag) in die Vollen. Die Würfel der TN pro Team werden addiert. Für den Tagessieg gibt es 2 Extrapunkte.

Variationen:

- Der 2. Tag wird mit 2 multipliziert, der 3. Tag mit 3 usw.
- Die Teams bestehen aus genau 2 TN. Jede/r hat 1 Wurf

Hindernisrennen

Zwei Teams spielen gegeneinander. Wer als erstes 100 Punkte erkegelt hat, gewinnt. Jeder Wurf geht in die Vollen. Die Teams spielen abwechselnd. Die erzielten

Kegel werden zusammengezählt. Wenn eine bestimmte Gesamtpunktzahl erreicht wurde, müssen die nachfolgenden Anweisungen befolgt werden:

- | | |
|--|---|
| 5 Wassergraben, 5 Minus | 51 Pferd verweigert, zurück auf 45 |
| 6 Wassergraben durchquert, auf 9 | 62 Hintereck fällt, auf 67 |
| 15 Oxer, 1x aussetzen | 70-72 3er-Hindernis, 1x aussetzen und auf 67 |
| 16 Oxer überquert, auf 20 | 73 Hindernis überquert, nächster Wurf 3fach |
| 28 Vordereck fällt, auf 33 | 80 Pferd gedopt, zum Führenden aufschließen |
| 39 Foul, Konkurrent erhält 3 Minus | 84 Mauer, 1x aussetzen |
| 40 Mauer überquert, nächster Wurf zählt doppelt | 88 Pferd verweigert, zurück auf 81 |
| 45 Pferd schlecht gelaunt: nächster Wurf wird abgezogen | 91 Vordereck fällt, auf 95 |
| | 97 Pferd stolpert, 1x aussetzen |

Pudel ergibt 9 Minuspunkte

Zwillingswerfen

Das Ziel sind zwei gleiche Würfe. Das Spiel besteht aus 12 Durchgängen. Pro Durchgang erhält jedes Paar zwei Kugeln. Der/die erste Spieler/in legt vor und der/die zweite versucht, den Wurf in der Holzzahl und möglichst auch im Bild zu wiederholen. Im zweiten Durchgang legt der/die zweite Spieler/in vor und der /die andere wirft nach.

Für einen gültigen Wurf müssen wenigstens zwei Holz fallen:

- ⇒ ungleiche Holzzahl: jedes Holz zählt 1 Punkt
- ⇒ gleiche Holzzahl: das Einzelresultat wird mit sich selbst multipliziert
- ⇒ gleiches Bild: zuzüglich 25 Punkte

Ein mal zwei

Es werden 6 Durchgänge ausgetragen; pro Durchgang hat jede Partei zwei Wurf. Die Resultate des ersten und des zweiten Wurfes multipliziert man. Sind die Resultate gleich, gibt es einen dritten Wurf und man addiert ihn hinzu.

Nach jedem Durchgang erhält das gewinnende Team die Differenz zu den anderen Teams gutgeschrieben. Danach erfolgt der nächste Durchgang. Am Ende werden die Gutpunkte addiert und der Sieger ermittelt.

Echternacher Springprozession

Innerhalb einer bestimmten Zeit versuchen die Teams, so viele Kegel wie möglich zu fällen. Es wird im Team abwechselnd gekegelt.

Magisches Quadrat

Pro Team gibt es mindestens 4 Spieler/innen. Jede/r Spieler/in hat einen Wurf pro Durchgang. In einem Drei-mal-Drei-Felder großes Kästchen werden die Quersummen der Durchgänge der Reihe nach eingetragen. Wenn alle Teams die 9 Durchgänge absolviert haben, addiert man spaltenweise die Quersummen. Aus dieser Summe bildet man ebenfalls die Quersumme. Das somit ermittelte Ergebnis bestimmt das siegreiche Team.

Beispiel

	9	1	4
+	5	8	3
+	9	6	9
	24	+ 6	+ 6 = 36

Raubrittere

Das Spiel hat 5 Durchgänge. Pro Durchgang erhält jede/r Spieler/in eine Kugel. Abwechselnd wirft jeweils ein/e Spieler/in des einen Teams und eine/r der anderen. Für einen gültigen Wurf muss mindestens ein Holz fallen; geschieht dies nicht, muss der/die entsprechende Spieler/in nachwerfen.

Das Team mit der höheren Gesamtpunktzahl gewinnt die gegnerischen Punkte hinzu (Gutpunkte). Die Gutpunkte werden zum Abschluss verglichen.

21er Partei

Mannschaftspartie. Jede Mannschaft fängt bei 21 Holz an.

Die Mannschaft, deren Kegler in einer Runde (in die Vollen) das höhere Ergebnis erzielt, kriegt die Differenz zur zweiten Mannschaft abgezogen: wirft ein Spieler von der ersten Mannschaft z.B. eine 7 an und sein Gegenspieler nur eine 5, erhält die Mannschaft mit der 7 zwei Holz abgezogen.

Welche Mannschaft zuerst auf 0 ist, hat gewonnen.

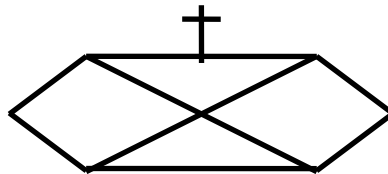
Berg und Tal

Es werden 4 Durchgänge in die Vollen gekegelt. Pro Durchgang hat jeder Kegler bzw. jede Mannschaft bis zu 3 Würfe für BERG und 1 Wurf für TAL. Für TAL zählen alle gefallenen Holz. Die gefallenen Holz für BERG zählen nur, wenn ein vorher festgelegtes Ziel erreicht wird, z.B. >6 , <4 oder $=5$.

A b r ä u m s p i e l e

Totenkiste

Alle TN werfen hintereinander. Der/die erste TN beginnt in die Vollen. Der/die zweite TN wirft auf die nicht abgeräumten Kegel usw. Wer keinen Kegel umwirft bekommt einen Strich. Sind alle Kegel umgeworfen, beginnt der/die nächste TN wieder in die Vollen. Aus den Strichen wird eine „Totenkiste“ auf der Tafel gezeichnet. Ist die Totenkiste „komplett“, scheidet diese/r TN aus.



Variation.

- Es spielen immer 2 TN zusammen (= Team). Jedes Team hat zwei Würfe.

Der/die erste TN spielt in die Vollen, der/die zweite TN räumt ab. Ziel ist es, mit der so erreichten Kegelzahl die Zahl des Vorgängerpaars zu übertrumpfen (in diesem Fall bekommt das Vorgängerpaar einen Strich). Hat man weniger Kegel, bekommt man selber einen Strich. Bei Gleichstand bleiben beide Paare mit ihrer Kegelzahl stehen und das nächste Paar entscheidet über die Vergabe der Striche.

Holz und Wurf

Das Spiel hat zwei Durchgänge und beginnt für jede/n Spieler/in mit dem Anwurf in die Vollen. Danach darf man so lange weiter werfen, wie mindestens ein Holz fällt.

Kann man auf dieser Weise alles räumen, werden die Kegel das zweite Mal aufgestellt und man darf dann noch einmal in die Vollen kegeln. Danach ist der/die Nächste an der Reihe. Am Ende des Spieles zieht man jedem/r Spieler/in die Zahl der benötigten Würfe von der erzielten Holzzahl ab.

Hausnummer abräumen

Wie hohe Hausnummer. Jedoch erfolgen Wurf 2 und 3 auf die verbliebenen Kegel.

Varianten: a) Stelle ansagen
b) Der Reihe nach

Knast

Jede/r TN hat zwei Monate, also 61 Tage, Knast abzuschreiben. Pro Durchgang erhält man zunächst drei Würfe, wobei nur der erste Wurf in die Vollen geht. Jedes gefallene Holz ist ein abgesessener Tag, wobei von 61 abwärts gezählt wird. Sobald jedoch ein/e TN weniger als 10 Tage verbleiben, muss er/sie sich mit einem „glatten“ Wurf in die Freiheit schießen. Folglich erhält man dann nur noch einen Wurf.

Hürdenlauf

Es gibt neun Hürden zu bewältigen: in aufsteigender Folge Zahlen von 1 bis 9. Diese bedeuten die Anzahl der Kegel, die geworfen werden müssen, damit anschließend ein Wertungswurf erfolgen darf. Wer die vorgegebene Kegelzahl nicht mit drei Würfeln trifft, hat den nächsten Versuch erst, wenn die Reihe wieder an sie/ihn kommt. Nach dem ersten Wurf in die Vollen darf man entscheiden, ob man auf das verbliebene Kegelbild wirft oder für die beiden restlichen Würfe neu aufsetzen lässt.

Palastwache

Jede/r Spieler/in erhält maximal drei Kugeln pro Durchgang. Der erste Wurf geht in die Vollen, mit den beiden anderen Würfeln wird abgeräumt. Wird ein Kranz oder alle Neune geworfen, wird nicht neu aufgestellt, sondern der/die nächste Spieler/in kommt an die Reihe. Mit jeder Kugel muss man mindestens ein Holz fällen. Ansonsten gilt:

- Holz mit König: 1 Punkt pro Holz
- Holz ohne König: 3 Punkte pro Holz
- Kranz im ersten Wurf: $13 \times 3 = 36$ Punkte
- Kranz im zweiten Wurf: $11 \times 3 = 33$ Punkte
- Kranz im dritten Wurf: $9 \times 3 = 27$ Punkte

Verkehrtes Abräumen

Das Eigentümliche und zugleich spannende an diesem Spiel ist, dass die umgefallenen Kegel wieder aufgestellt werden, während das stehen gebliebene Holz von der Platte genommen wird. Um also über die Runden zu kommen, muss man zwar möglichst viele Kegel treffen, aber dennoch etwas Holz stehen lassen.

Aufstellen

Bei diesem Spiel bestimmt man zwar das Bild selbst, auf das man wirft, jedoch nicht die Anzahl der Kegel. Man muss das Bild mit einer einzigen Kugel abräumen. Zunächst steht nur der König. Trifft man ihn, erhält man für den anschließenden Wurf zwei Kegel, die man beliebig postieren kann. Mit jedem Bild, das man abräumt, erhält man einen zusätzlichen Kegel. Gelingt es nicht mehr, das aufgestellte Bild abzuräumen, wird die Holzzahl des vorletzten Bildes gutgeschrieben.

Variation: Ab dem vierten Kegel bekommt man zwei Kugeln, ab dem sechsten Kegel drei Kugeln, um abzuräumen. Als Paarspiel gibt es immer eine Kugel pro Paar. Der/die erste Spieler/in beginnt, der/die zweite Spieler/in kegelt auf den Rest und muss abräumen.

Hennefer Treppe

Der erste Wurf geht in die Vollen. Der Nächste spielt auf die nicht abgeräumten Kegel und muss dabei mindestens 1 Kegel treffen. Das Team darf abwechselnd so lange weiterkegeln, wie pro Wurf mindestens 1 Kegel getroffen wird. Fallen alle Kegel, wird neu aufgestellt. Wird kein Kegel mehr getroffen, wird die Anzahl der abgetroffenen Kegel mit der Anzahl der Würfe multipliziert.

Bemerkung: Man kann zum Beispiel über 10 Runden spielen und alle Punkte laufend addieren