

Bedienungsanleitung (Auszug)

Spielarten einstellen:

- Taste **Volle** , **Abräumen** , **Abräumen mit Kranzwertung** oder **Bilder** betätigen

Anzeige löschen:

- Taste **Löschen** betätigen

Spielwahl:

- muss auf **Kegeln** stehen
- wenn nicht: Taste **SPIELWAHL** drücken bis **grün** an Kegeln steht, dann **QUIT** drücken

Kegelbilder eingeben:

- Taste **Bild neu** betätigen und im Zahlenfeld die Kegel auswählen die **oben bleiben** sollen
- dann den Aufstellvorgang mit **Quit** oder Taste **Stellen** auslösen.

Kurzübersicht

Spellmann NET System Tastatur

Stellen / Start

Spielarten:

- Volle
- Abräumen
- Abr. mit Kranz
- Bilder kegeln

Korrektur der Anzeige

Quittieren / Funktion Ausführen

Einschaltverschluss

Korrektur-Tasten:

- Wurf ungültig (auto. Summenkorrektur)
- Durchläufer / (Summen & Wurf-Korr.)
- Übertritt, Gelb/Rot Karte setzen und rücksetzen
- Spielwahl / Spieleprogrammierung
- Gassentasten (=Ziffer 0 bei Korrektur)
- Löschen Anzeige / Spiel Neustart

Wurfzahl-Vorgabe akt. Wurfzahl akt. Spieler / Spieleranzahl bei Eingabe

Buttons and Labels on Keyboard:

- VOLL, ABR., KRANZ, BILDER, STOP, 1-9, 0, GASSE LINKS, GASSE RECHTS, KORB. ANZEIGE, QUIT, SPIEL WAHL, LÖSCHEN
- Stellen: STELLEN, ABC, DEF, GHI, JKL, MNO, PQRS, VWXYZ
- Spielarten: VOLL, ABR., KRANZ, BILDER
- Korrektur: KORB. ANZEIGE, QUIT
- Wurfzahl: WURFZAHL, +, -
- Player: SPIELER, +, -
- Game Selection: SPIEL WAHL
- Control: LÖSCHEN

Kegelspiele

Zur Vereinfachung wird hier die männliche Schreibweise verwendet, entsprechende Begriffe gelten aber grundsätzlich für alle Geschlechter.

Fuchsjagd (Spiel auf das volle Bild)

Fuchs wird, wer beim 1. Durchgang die höchste Kegelzahl erreicht, bei gleicher Holzzahl wird durch wiederholtes Werfen bis zur Entscheidung zwischen den holzgleichen Spielern der Fuchs ermittelt.

Der Fuchs wirft nun noch einmal und die Summe seiner zwei besten bisherigen Würfe bildet den Vorsprung auf die Meute.

Nun beginnt die Meute (Verfolger): Reihum wird nun abwechselnd (zuerst ein Spieler der Meute und danach der Fuchs) geworfen.

Hölzer der Verfolger werden vom Vorsprung abgezogen, Hölzer des Fuchses erhöhen den Vorsprung.

Der Fuchs ist Sieger, wenn sein Vorsprung mindestens 21 Hölzer beträgt, die Meute gewinnt, wenn der Vorsprung auf 0 zusammengeschmolzen ist.

Beim nächsten Durchgang ist dann der zweite Spieler in der Reihenfolge der Fuchs.

Tag-Nacht-Spiel (Spiel auf das volle Bild)

Es wird reihum gespielt, jeweils ein Wurf. Der erste Durchgang ist das Tag-Spiel, jeder Wurf zählt einfach. Darauf folgt das Nacht-Spiel, 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.

Blindes Huhn (Spiel auf das volle Bild)

Bei diesem Spiel hängt alles vom ersten Zufallswurf in die Vollen ab, aber auch davon, durch gute und gezielte Würfe seine Chance für 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 vorgegebene Punktzahl, erhält er keinen Strich.

Erzielt er mehr Holz, wird die Differenz zur Vorlage bei ihm 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.

Hohe Hausnummer (Spiel auf das volle Bild)

Es wird reihum gekegelt, jeder Spieler wirft pro Durchgang vier Würfe in die Vollen. Jedes Holz zählt dabei, die höchste mögliche Hausnummer ist 9999. Ungültige Würfe zählen 0 Punkte.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die einzelnen Würfe zu platzieren (das ist vorher auszumachen):

- 1) Das Ergebnis jedes Wurfes wird von vorn nach hinten notiert.
- 2) Das Ergebnis jedes Wurfes wird von hinten nach vorn notiert.
- 3) Der Spieler benennt vor jedem Wurf die Position, an der der Wurf notiert werden soll.
- 4) Der Spieler benennt nach jedem Wurf die Position, an der der Wurf notiert werden soll.

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Hausnummer.

Variante: Das Spiel wird noch spannender, wenn vorab mehrere Durchgänge vereinbart werden und die Ergebnisse addiert werden. Hier derjenige Sieger, der die höchste Summe erzielt.

Kegelspiele

Niedrige Hausnummer (Spiel auf das volle Bild)

Es wird reihum gekegelt, jeder Spieler wirft pro Durchgang vier Würfel in die Vollen. Jedes Holz zählt dabei, die niedrigste mögliche Hausnummer ist 1111. Ungültige Würfe zählen 9 Punkte.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die einzelnen Würfe zu platzieren (das ist vorher auszumachen):

- 1) Das Ergebnis jedes Wurfes wird von vorn nach hinten notiert.
- 2) Das Ergebnis jedes Wurfes wird von hinten nach vorn notiert.
- 3) Der Spieler benennt vor jedem Wurf die Position, an der der Wurf notiert werden soll.
- 4) Der Spieler benennt nach jedem Wurf die Position, an der der Wurf notiert werden soll.

Sieger ist der Spieler mit der niedrigsten Hausnummer.

Variante: Das Spiel wird noch spannender, wenn vorab mehrere Durchgänge vereinbart werden und die Ergebnisse addiert werden. Hier derjenige Sieger, der die niedrigste Summe erzielt.

Drunter und Drüber (Spiel auf das volle Bild)

Bei diesem Spiel 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. Dieser muss dann vor seinem Wurf bestimmen, ob er „Drunter oder Drüber“ erzielen wird.

Trifft seine Prognose zu, erhält sein Vordermann die Differenz zwischen den geworfenen Hölzern als Striche angeschrieben. Gelingt ihm die Prognose nicht, dann erhält er selbst die entsprechenden Striche und zusätzlich 2 Striche für die falsche Voraussage.

Bei gleicher geworfener Holzzahl erhält der Werfer einen Strich als Strafe.

Wer 30 Striche auf seinem Konto stehen hat, muss ausscheiden.

Sieger ist der Spieler, der als Letzter unter 30 Striche auf dem Konto stehen hat.

Wie du mir, so ich dir (Spiel auf das volle Bild)

Gekegelt wird nach Auslosung des ersten Spielers reihum in die Vollen.

Bei diesem Spiel konkurriert jeder Spieler stets sowohl mit seinem Vorder- und seinem Hintermann, da seine Würfe jeweils besser oder schlechter als die seiner unmittelbaren Konkurrenten sein können. Bessere Würfe bewirken beim Konkurrenten jeweils einen Strich, für schlechtere Würfe erhält man selbst einen Strich. Bei gleichen Würfeln entfällt der Strich, ungültige Würfe werden immer mit einem Strich bestraft.

Der Sieger kann auf zweierlei Arten ermittelt werden:

- 1) Sieger ist der Spieler, der am Ende der vorab vereinbarten Durchgänge die wenigsten Striche auf seinem Konto stehen hat.
- 2) Hat man 20 Punkte auf dem Konto, scheidet man aus. Sieger ist der Spieler, der als Letzter übrigbleibt.

Berg- und Talbahn (Spiel auf das volle Bild)

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

Bei den Durchgängen 1 bis 5 muss man möglichst viele Kegel treffen, diese Ergebnisse werden zusammengezählt. Die Ergebnisse der Durchgängen 6 bis 10 werden von der zuvor erreichten Punktzahl angezogen, sodass man möglichst wenig werfen muss.

Ein Fehlwurf/Ratte/Pudel zählt bei der Bergfahrt 0 und bei der Talfahrt 10 Punkte.

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Kegelspiele

Miteinander (Spiel auf das volle Bild)

Die Reihenfolge der Spieler wird hier ausgelost, es werden so viele Runden gespielt wie Teilnehmer anwesend sind. Die erste Runde eröffnet der 1. Spieler, die zweite der 2. Spieler usw. Es wird jeweils ein Wurf in die Vollen gespielt.

Werfen innerhalb der Runde nun mehrere Spieler die gleiche Zahl, dann sind diese Partner und die Punkte werden zusammengezählt. Sieger ist der Spieler, der am Ende die höchste Punktzahl erreicht hat.

Beispiel: Jürgen und Ingrid haben beide eine 6 gekegelt, sie bekommen also jeder 12 Punkte gutgeschrieben. Haben 3 Teilnehmer eine 5 gekegelt, so bekommt jeder von ihnen 15 Punkte gutgeschrieben.

1001 (Spiel auf das volle Bild)

1001 ist 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 (Kegel 1) oder das Hintereck (Kegel 9) mitzutreffen. Hat ein Kegler mehr als 100 Punkte erreicht, wird dennoch weitergekegelt bis alle Plätze ermittelt wurden.

Ein Fehlwurf /Ratte/Pudel wird mit 100 Punkten Abzug bestraft.

Wertung der einzelnen Würfe:

nur Vorderholz	200 Punkte
Kranz (nur Kegel 5 steht)	150 Punkte
Neuner	130 Punkte
Achter	100 Punkte
7 mit Vorder- oder Hintereck	90 Punkte
6 mit Vorder- oder Hintereck	80 Punkte
5 mit Vorder- oder Hintereck	70 Punkte
4 mit Vorder- oder Hintereck	60 Punkte
3 mit Vorder- oder Hintereck	50 Punkte
2 mit Vorder- oder Hintereck	40 Punkte
Wurf ohne Vorder- oder Hintereck	5 Punkte

Mensch ärgere dich nicht (Spiel auf das volle Bild)

Zunächst wird die Reihenfolge der Spieler ausgelost.

Reihum wirft jeder ein die Vollen, bis er 50 Punkte erreicht hat.

Das Ärgernis besteht darin, dass die bisher erreichten Punkte gelöscht werden (man muss wieder bei 0 beginnen), wenn ein anderer Spieler die gleiche Punktzahl erreicht. Es spielt hierbei keine Rolle, in welchem Durchgang die beiden Spieler sind.

Beispiele: Hans (Nr. 1) hat 17 Punkte erreicht und Ingrid (Nr. 5) erreicht auch 17 Kegel, dann muss Hans wieder bei 0 beginnen.

Wenn nun Ilse (Nr. 2) im nächsten Durchgang auch 17 Punkte erreicht, muss auch Ingrid wieder bei 0 beginnen.

Kurz vor dem Sieg wird es noch einmal interessant, denn man muss exakt die 50 Punkte erreichen, wenn darüber ist, muss man ebenfalls wieder bei 0 beginnen.

Mensch ärgere dich nicht!

Siebzehn und Vier (Spiel auf das volle Bild)

Vor Beginn nimmt man 12 Karten (nummeriert von 1 bis 12) und lässt jeden Spieler eine Karte ziehen.

Je nachdem, welche Karte gezogen wurde, muss man nun versuchen, mit maximal 4 Würfeln genau 21 Punkte zu erreichen.

Sieger ist der Spieler, der genau 21 Punkte erreicht oder am dichtesten dran ist.

Verloren hat jeder Spieler, der über die 21 Punkte kommt.

Um die Spannung zu vergrößern, lässt man die Karten verdeckt bis alle Spieler ihre Würfe absolviert haben.

Kegelspiele

Lotterie (Spiel auf das volle Bild)

Reihum wirft jeder einmal die Vollen, nach jedem Wurf muss sich der Spieler entscheiden, in welche der Spalten er sein Ergebnis eintragen möchte. Schätzt der Spieler seinen Wurf schlecht ein, notiert er ihn vorn. 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 in die Kasse einzahlen. Sind zwei oder mehr Spieler gleich schlecht, müssen sie alle zahlen.

	10	20	30	40	50	zahlt
Anna	2	3	6	5	8	-
Fredy	3	5	4	7	6	50
Clara	2	3	3	6	8	30
Anton	1	4	4	7	9	-
Angela	0	2	5	5	7	30
Tom	4	4	3	4	7	70

Vervielfältigung (Spiel auf das volle Bild)

Jeder Spieler macht 4 Würfe die Vollen, er erhält als Startkapital 9 Holz. Dann muss er nach der Regel „viel-wenig-viel-wenig“ seine 4 Würfe absolvieren.

Der 1. Wurf wird zum Startkapital addiert, der 2. Wurf von der Summe angezogen. Beim 3. Wurf wird das Ergebnis mit diesem multipliziert, das Ergebnis wird durch den 4. Wurf geteilt.

Ungültige Würfe werden bei „viel“ als 0 und bei „wenig“ als 9 gewertet.

Die maximale Punktzahl beträgt 153:

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

$$18 \text{ weniger } 1 = 17$$

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

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

Als Variante kann man auch als Mannschaft spielen.

Sargspiel (Abräumen)

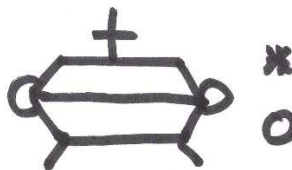
Durch Kartenziehen wird die Reihenfolge der Spieler ermittelt, es wird ins Abräumen gespielt und der Reihe nach gekegelt.

Fallen irgendwelche Kegel, passiert nichts, wirft man daneben, bekommt man einen Strich.

Wer will, kann einen zweiten Wurf machen, was aber nur Sinn macht, wenn man die Chance sieht, den Rest abzuräumen. Wenn man dann nach dem zweiten Wurf etwas stehen lässt, bekommt man einen Strich. Jeder, der dagegen abräumt, verpasst seinem Vordermann einen Strich.

Wer abräumt, bekommt außerdem selbst einen Stern, für 3 Sterne kann man einen Strich löschen.

Muss man dagegen auf die Vollen werfen, gibt es einen Kringel, für 3 Kringel gibt es einen Strich zusätzlich.



Hieb und Stich – auch Kalauer (Abräumen)

Hieb sind die geworfenen Hölzer und Stich sind die geschobenen Kugeln, die benötigt werden, um das volle Bild zweimal abzuräumen. Es werden 4 Durchgänge gespielt. Ein ungültiger Wurf beendet das Spiel eines Durchgangs.

Nach jedem Durchgang wird die Anzahl der Würfe von den geworfenen Hölzern abgezogen und das Ergebnis notiert. (maximal kann man 16 pro Durchgang erreichen bei 2 Neunern: $18 \text{ minus } 2 = 16$)

Sieger ist der Spieler, der nach 4 Durchgängen die meisten Punkte hat.

Kegelspiele

Kranz-Duell (Abräumen)

Dieses Duell kann als Einzel- oder als Mannschaftsspiel ausgetragen werden. Start und Reihenfolge werden vorher ausgelost.

Jeder Spieler hat 6 Würfe, der erste in die Vollen. Er muss versuchen, soviel Kränze als möglich zu werfen.

Fällt der König (Kegel 5), so muss sich der Spieler sofort setzen, ohne die restlichen Würfe zu absolvieren. Für ihn zählt nur das bis dahin erzielte Ergebnis.

Ein Fehlwurf /Ratte/Pudel zählt 30 Minuspunkte .

Sieger ist der Spieler oder die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Zählweise:

Kranz mit 1 Wurf	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

Königsspiel (2 Wurf Abräumen)

Jeweils 2 Partner bilden eine Mannschaft.

Es gilt mit 2 Würfeln möglichst viel abzuräumen, wobei jeder Partner abwechselnd den ersten Wurf spielt. Bleibt nach 2 Würfeln der König stehen, zählen die geworfenen Kegel einfach, fällt der König mit, so wird das Ergebnis potenziert.

6 ohne König 6 Punkte

6 mit König $6 \times 6 = 36$ Punkte

Besonders günstig ist die Mannschaft dran, deren Vorwerfer eine 9 erzielt hat, denn der Wurf des folgenden Spielers wird dazugezählt.
9 und 7 $9 + 7 = 16 \times 16 = 256$ Punkte

Es werden 10 Durchgänge gespielt und die Ergebnisse werden addiert. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Sechstagerennen (2 Wurf Abräumen)

Vor Beginn des Spiels werden jeweils 2 Spieler als Mannschaft ausgelost. Dann wirft jeder Partner zweimal in das auf Abräumen eingestellte Bild. Die Partner können unter sich ausmachen, in welcher Reihenfolge sie ihre Würfe absolvieren. Der bessere Kegler wird in der Regel die schwierigeren Würfe ausführen.

Jedes umgeworfene Holz zählt einen Punkt. Die Anzahl der geworfenen Hölzer wird mit dem Tag des Rennens multipliziert:

Montag	einfach
Dienstag	mal 2
Mittwoch	mal 3
Donnerstag	mal 4
Freitag	mal 5
Samstag	mal 6

Jeder Tagessieger (durch Einkreisen markiert) erhält 2 zusätzliche Punkte, die ebenfalls mit dem Tag des Rennens multipliziert werden. Gesamtsieger ist die Mannschaft, die am Sonntag (am Ruhetag werden alle Punkte addiert) die meisten Gesamtpunkte hat.

Die goldene 30 (Abräumen)

Es ist ein Mannschaftsspiel mit Abräumen, jeder Spieler einer Mannschaft hat zwei Würfe pro Durchgang.

Nachdem ausgelost wurde, welche Mannschaft beginnt, wirft der erste Spieler dieser Mannschaft in die Vollen, danach wird vollständig abgeräumt. Nach jedem Abräumen werden alle Kegel wieder aufgestellt. Haben alle Spieler einer Mannschaft ihre zwei Würfe absolviert, wird das Ergebnis der erzielten Punkte aufgeschrieben. Nun spielt die 2. Mannschaft ihren Durchgang.

Die Ergebnisse beider Mannschaften werden dann gegeneinander aufgerechnet und die Differenz wird der besseren Mannschaft gutgeschrieben.

Gewonnen hat am Ende die Mannschaft, die als erste eine Punktzahl von 30 Punkten erreicht hat.

Kegelspiele

Abräumen (Abräumen)

Es ist ein Mannschaftsspiel „Seite gegen Seite“, bei dem sowohl die Sportskanonen als auch die Geschicklichkeitskünstler von ihrem Können profitieren.

Der jeweilige Mannschaftskapitän schickt zunächst eine Sportskanone auf die Bahn, um möglichst viele Kegel zu treffen.

Danach werden immer die Spieler 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.

Zählweise:

je Holz	1 Punkt
Kranz mit 2 Wurf	10 Punkte
Kranz mit 1 Wurf	12 Punkte

311 (Spiel auf das volle Bild)

Zwei Mannschaften treten hier gegeneinander an. Jeder Spieler hat einen Wurf in die Vollen, geworfen wird im ständigen Wechsel der Mannschaften. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst 311 Punkte erreicht.

Zählweise:

bis 5 Holz	je Holz 1 Punkt
6 Holz	10 Punkte
7 Holz	20 Punkte
8 Holz	30 Punkte
Ochsengasse (1 - 5 - 9)	40 Punkte
Kranz	50 Punkte
Neuner	60 Punkte

Salmiakpastille (2 Wurf Abräumen)

Jede Mannschaft schreibt die Zahlen von 1 bis 9 in Form einer Raute an die Tafel.

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

Jeder Spieler hat wahlweise 1 oder 2 Würfe, abwechselnd werfen die Spieler jeder Mannschaft mit dem ersten Wurf ins Volle Bild und mit dem ggf. vereinbarten 2. Wurf auf den stehengebliebenen Rest. Die geworfene Zahl wird auf der eigenen Raute gelöscht.

Ist eine Zahlenreihe gelöscht, wird dann diese Zahl bei der gegnerischen Mannschaft gelöscht.

Sieger ist die Mannschaft, die zuerst alle Zahlen gelöscht hat.

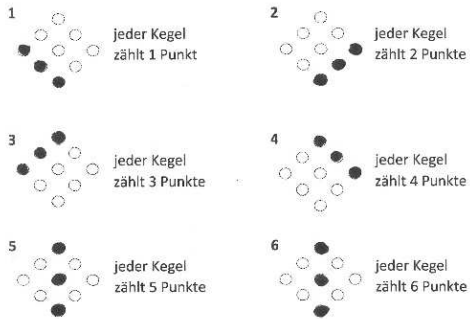
Spielvariante:

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

Kegelspiele

Der goldene Würfel (Figurenkegel)

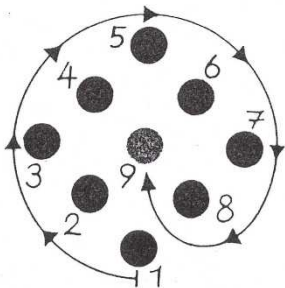
Auf jedes der nachfolgenden Bilder muss mit einem Wurf gekegelt werden. Je schwieriger das Bild ist, um so höher ist die Punktzahl für die abgeräumten Hölzer.



Die Uhr (Figurenkegel)

Dies ist ein Einzelspiel, bei dem jeder Spieler hintereinander neun Wurf absolvieren muss.

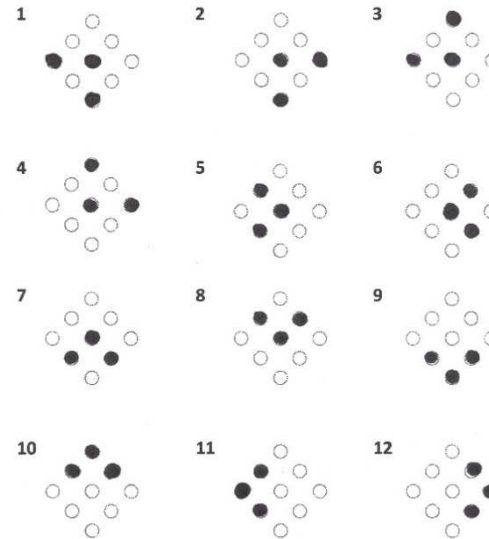
Es wird jeweils ein Kegel, wie in der Zeichnung dargestellt, im Uhrzeigersinn aufgesetzt, beginnend mit dem Vorderkegel (Kegel 1). Jeder umgeworfene Kegel zählt - je nach seiner Position - 1, 2, 3 bis zu 9 Punkte. Ungültige Würfe zählen 0. Die höchste erreichbare Punktzahl ist 45.



Dreiecks-Verhältnisse (Figurenkegel – 2 Wurf Abräumen)

Jede Bild muss mit maximal zwei Würfeln abgeräumt werden. Gelingt das schon beim ersten Wurf, so erhält der Spieler 9 Punkte und braucht kein zweites Mal zu werfen.

Ansonsten zählt das abgeräumte Bild 5 Punkte. Wird das Bild nicht vollständig abgeräumt, zählen die umgeworfenen Hölzer mit je einem Punkt.

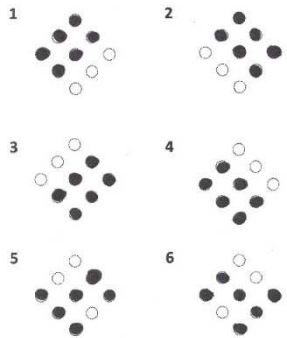


Kegelspiele

Sechser-Partie (Figurenkegeln – 2 Wurf Abräumen)

Bei den unten „Sechser-Stellungen“ soll versucht werden, jedes Bild mit zwei Kugeln abzuräumen.

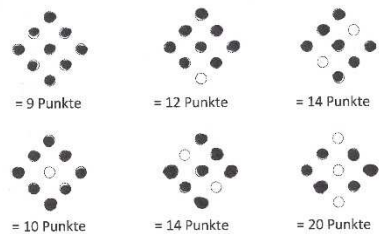
Jedes umgeworfene Holz zählt 1 Punkt . Zusätzlich erhält der Spieler für jedes mit 2 Würfeln komplett abgeräumte Bild 2 Punkte und für jedes mit einem Wurf komplett geräumte Bild 5 Punkte.



Rheinische Partie (Figurenkegeln – 2 Wurf Abräumen)

Jedes Bild muss mit zwei Kugeln abgeräumt werden.

Nur wenn das Bild vollständig abgeräumt wurde, erhält der Spieler die angegebenen Punkte.



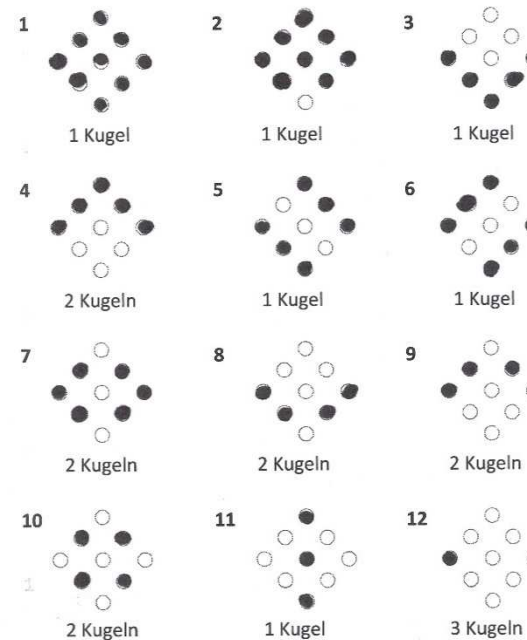
Großer Freudenbaum (Figurenkegeln)

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 jeweils mit einer Kugel gespielt , Figur 4, 7, 8, 9 und 10 mit 2 Kugeln und Figur 12 mit 3 Kugeln.

Figur 1 zählt 1-fach, Figur 2 2-fach, usw. bis zur Figur 12, die 12-fach zählt.



Wer die meisten Punkte erzielt hat, ist der Sieger. Das Spiel kann auch mit Mannschaften gespielt werden.

Variante: Zur Erleichterung kann man auch pro Bild 3 oder 4 Kugeln vereinbaren.

Kegelspiele

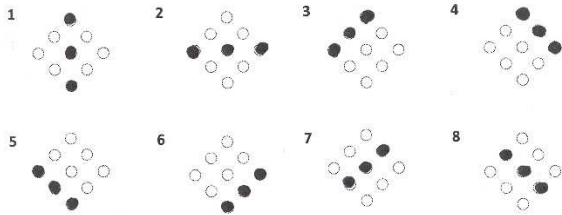
Drillinge (Figurenkegeln – 2 Wurf Abräumen)

In acht Dreierkombinationen werden die Figuren nach dem unten gezeigten Schema aufgestellt. Gekegelt wird mit jeweils 2 Würfeln auf das Bild.

Wird mit einem Wurf abgeräumt, spielt man noch einmal auf das gleiche Bild.

Wertungen:

Abräumen mit 1 Wurf	20 Punkte
Abräumen mit 2 Wurf	10 Punkte
2 x Abräumen mit 2 Wurf	50 Punkte
einzelne Hölzer	2 Punkte pro Holz



10 x 1 = 12 (Figurenkegeln – Abräumen)

Jedes der unten gezeigten Bilder muss mit möglichst wenig Kugeln abgeräumt werden. Das nächste Bild wird erst aufgestellt, wenn die Hölzer eines Bildes abgeräumt wurden. Jedes abgeräumte Bild gibt 1 Punkt.

Da jeder Spieler 10 Mal hintereinander werfen darf, ist die höchstmögliche Punktzahl 10. Wer das tatsächlich schafft, erhält noch 2 Punkte zusätzlich.

Sind alle 6 Bilder geworfen, wird wieder mit Bild 1 begonnen bis 10 Würfe gemacht sind.

