

# Kegelspiele: Top 10

1

301

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Mannschaftsspiel  
Wurf: 1

Es werfen zwei Mannschaften gegeneinander in die Vollen. Das Ziel ist die Zahl 301. Diese muss genau erreicht werden. Es zählen 1 bis 5 = einfach, 6 zweifach, 7 dreifach, 8 vierfach, 9 fünffach plus Nachwurf. Kranz zählt 80 und es gibt ebenfalls einen 2. Wurf. Wird die 301 übertroffen zählt der Wurf des nächsten Werfers zurück.

2

Ü-Ei Kegeln

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Alle gegen einen  
Wurf: 1

Ein sehr lustiges Spiel. Auch für Kindergeburtstage geeignet. Jeder Spieler bekommt ein Überraschungsei. Ein Kegler beginnt sein Ü-Ei auszupacken, zu verzehren und den Inhalt zusammen zu basteln. Während er auspackt, isst und bastelt, kegeln die anderen Mitspieler abwechselnd in die Vollen. Für jedes gefallene Holz zahlt der bastelnde Spieler 10 Cent, bis er das Ei auf hat und den Inhalt zusammengebastelt hat. Hat er eine Figur als Inhalt (z.B. ein Schlumpf), so hat er Glück, und muss nur das Schoko-Ei essen. Ist ein Puzzle im Ü-Ei kann es teuer werden. Variante 1: Es muss erst eine 6 fallen, bevor die Punkte gezählt werden.

3

Multiplikationsspiel

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Einzelspiel  
Wurf: 3

Jeder Teilnehmer hat insgesamt 3 Wurf in die Vollen, es wird jeweils eine Kugel von jedem Kegler gekegelt. Jedes gefallene Holz zählt 1 Punkt. Die Punktzahl der 1. Kugel wird mit der Punktzahl der 2. Kugel, das Ergebnis mit der Punktzahl der 3. Kugel multipliziert. Gewonnen hat der Kegler mit der höchsten Endzahl.

## 4

## Lattenzaun

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Einzelspiel  
Wurf: 1

Eine Partie in die Vollen. Jeder Spieler hat pro Antritt einen Wurf und versucht möglichst hohe Werte zu kegeln, die mit seinem Vorkegler aufgerechnet werden. Ein ausgeloster Kegler (A) legt den Wurf vor. Beispiel: A legt 6 Holz vor: B wirft 5 Holz = 1 Strich für B C wirft 7 Holz = 1 Strich für A D wirft 4 Holz = 2 Striche für D E wirft 8 Holz = 2 Striche für A F wirft 6 Holz = kein Strich Die angekreideten Striche werden mit 5 Cent gewertet. Alle Spieler zahlen in die Kasse. Jeder Spieler ist einmal Vorkegler.

## 5

## Hausnummer niedrige/hohe

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Einzelspiel  
Wurf: 1

Jeder Spieler macht in drei Durchgängen jeweils einen Wurf in die Vollen und bestimmt, an welche Stelle der Hausnummer die Zahl geschrieben werden soll (Links, Mitte, Rechts). Bei hoher Hausnummer zählt der Pudel 0, bei niedriger Hausnummer zählt der Pudel 9. Bei der hohen Hausnummer gewinnt die höchste Hausnummer, bei der niedrigen Hausnummer entsprechend die niedrigste dreistellige Nummer.

## 6

## Hau den König

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Einzelspiel  
Wurf: 2

Jeder Kegler hat je 2 Wurf in die Vollen (das Spiel geht fünf Runden lang) fällt dabei der König wird das Holz mit sich malgenommen bleibt jedoch der König stehen zählen die Holz nur einfach.

Beispiel: Fallen 5 Holz inkl. König zählt der Wurf 25 Punkte bleibt der König jedoch stehen zählt er nur einfach 5 Holz.

Am Ende werden alle Punkte zusammen gezählt und der mit den meisten Punkten ist der Sieger.

**7****Plus, minus, mal, geteilt**

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Einzelspiel  
Wurf: 5

Gekegelt wird jeweils in die Vollen. Jeder Kegler hat 5 Wurf. Die ersten beiden Würfe werden addiert (plus) der dritte Wurf wird subtrahiert (minus) der vierte Wurf wird multipliziert (mal) der fünfte Wurf wird dividiert (geteilt) Verlierer sind die letzten 3 mit dem wenigsten Holz.

**8****Galgenmännchen**

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Einzelspiel  
Wurf: 2

Jeder Spieler wirft abwechselnd zweimal in die Vollen. Die beiden Würfe werden jeweils addiert. Ziel ist es, mehr Kegel umzuwerfen als jeweils der direkte Vorgänger. Gelingt dies nicht oder wird nur die gleiche Zahl geworfen, wird beim 2. Werfer am Galgen gezimmert. Dabei wird zuerst ein Hügel, dann der Galgen, dann der Kopf und dann der Rest des Galgenmännchens für den jeweiligen Spieler an die Tafel gemalt. Danach ist man Tot und darf nicht mehr Mitspielen. Gewinner ist der letzte überlebende.

**9****15 ab**

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Einzelspiel  
Wurf: 1

Es werden 10 Durchgänge in die Vollen gespielt. Jeder Spieler hat ein Grundsoll von 15 Punkten. Schiebt ein Spieler eine 4, bleibt sein Konto unverändert, bei mehr als 4 wird die Differenz abgezogen, bei weniger hinzugezählt. Der Kranz wird mit 8 Punkten gewertet.

**10****Absacker**

Einstellung:  
In die Vollen  
Spielart:  
Einzelspiel  
Wurf: 1

Der Wurf zum beenden des Kegelabends ( Kasse auffüllen ). Jeder Spieler kegelt einen Wurf in die Vollen. Jeder stehen geblieben Kegel zählt 0,50 Cent. Ein Pudel kostet somit 4,50 Euro + die übliche Strafe. Beispiel: 7 Holz kegelt = 1 Euro bezahlen 5 Holz kegelt = 2 Euro bezahlen. Ein einfaches Kegelspiel zu Gunsten der Clubkasse.