

# SSKV Schweizerischer Sportkegler Verband

## Kegelspiele:

Für alle Kegelsport Interessierte hier einige Spiele, die den gemeinsamen Kegelabend etwas auflockern und für alle etwas bietet.

## Fuchsjagd:

**Wertung:** Wenn der Voreck (vorderster Kegel) fällt, wird der Wurf 10-fach gezählt, sonst nur 5-fach. Alle Neune (Babeli) und Kranz zählen 120.

**Ablauf:** Der erste Spieler macht 2 Würfe. Die nachfolgenden dann jeweils nur 1 Wurf. Dies geht so lange, bis der erste Spieler 500 erreicht hat oder ein anderer Mitspieler ihn (den Fuchs) überholt hat.

**Beispiel:** erster Spieler (Fuchs) 2 Wurf  
zweiter Spieler 1 Wurf, dritter Spieler 1 Wurf.... etc. bis alle geworfen haben, dann wieder erster Spieler (Fuchs) 1 Wurf, zweiter Spieler 1 Wurf.....etc.

## Schaffhauser:

**Wertung:** Es wird gezählt, was fällt

**Ablauf:** Es werden fünf Würfe hintereinander gemacht. Der erste Wurf zählt einfach, der Zweite doppelt, der Dritte dreifach, der Vierte wieder doppelt und der Fünfte wieder einfach.

## Military:

**Wertung:** Es wird gezählt, was fällt.

**Ablauf:** Es werden jeweils zwei Würfe hintereinander gemacht. Dies dauert fünf Runden. Es gilt, zweistellige Zahlen zu bilden. Der Wurf wird entweder als Einer oder Zehner eingesetzt. Damit man aber einen Zehner einsetzen kann, muss an der Einerstelle schon ein Wurf stehen. Nach den fünf Runden werden die Zahlen zusammengezählt.

**Beispiel:** Spieler eins beginnt und wirft eine 5 und dann eine 8. Der erste Wurf wird an der Einerstelle geschrieben und der zweite Wurf wahlweise an der Einer- oder Zehnerstelle. Dies ergibt somit 85. Nacheinander werfen alle Spieler. Danach beginnt wieder Spieler eins. und wirft eine 9 und eine 4. Den 4er setzt man am besten als Einer ein, damit ein besserer Wurf als Zehner gewertet werden kann. Die 9 kann er nur also nur als Einer einsetzen, da diese Stelle noch frei ist. Den 4er ebenfalls als Einer. Spieler eins hat somit 85, ..9, ..4. Es sind also zwei Zehner Stellen offen.

Name:	Spieler 1		Spieler 2		Spieler 3		Spieler 4	
	8	5	6	6	7	6	9	8
	7	4	6	8	7	4	7	6
	7	7	6	4	5	7	7	3
	9	6	9	9	7	3	9	7
	5	8	7	4	6	8	3	9
<b>Total:</b>	<b>390</b>		<b>371</b>		<b>348</b>		<b>383</b>	

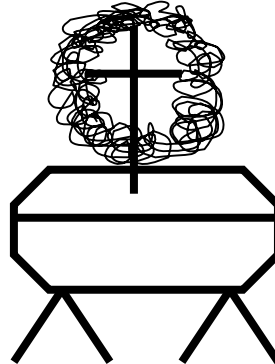
### Einsargen:

**Wertung:** Es wird gezählt was fällt.

**Ablauf:** Hier gilt jeder gegen jeden. Es wird nacheinander ein Wurf gemacht. Der Sarg wird vorgängig definiert. Jeder Wurf zählt nach vorne und auch zurück. Macht Spieler eins ein 8er und Spieler zwei ein 6er und Spieler 3 ein 7er, so erhält Spieler zwei von Spieler eins sowie von Spieler 3 einen Strich.

**Beispiel:** Spieler 1 = 8, Spieler 2 = 6, Spieler 3= 7: Spieler 2 = 2 Striche  
Spieler 1 = 6, Spieler 2 = 7, Spieler 3= 8: Spieler 1 + 2 je 1 Strich  
Spieler 1 = 6, Spieler 2 = 6, Spieler 3= 5; Spieler 3 = 2 Striche  
Spieler 1 = 6, Spieler 2 = 6, Spieler 3= 7; Spieler 1 + 2 je 1 Strich

**Muster:**



### Christbaum:

**Wertung:** Es wird gezählt was fällt.

**Ablauf:** Als erstes werden Gruppen gebildet. Danach wird auf der Tafel pro Gruppe eine Pyramide (oder eben Christbaum) gezeichnet. Oben die 9, dann 2 8er, dann 3 7er etc bis unten die Einer. Kann auch umgekehrt gemacht werden, oben die 1 und unten die 9er. Jeder Spieler macht einen Wurf und die geworfenen Wurfzahl wird aus der Pyramide gestrichen. Das Spiel ist fertig, wenn alle Zahlen gestrichen sind.

**Muster:**

9	9
88	88
777	777
6666	6666
55555	55555
444444	444444
3333333	3333333
22222222	22222222
111111111	11
	00

## Kegelspiele

### Das kleine Diagonal

Das kleine Diagonal besteht aus fünf Würfeln. Der erste Wurf zählt einfach, der zweite doppelt, der dritte dreifach, der vierte doppelt und der fünfte wieder einfach.

### Das grosse Diagonal

Hier wird gleich gezählt wie oben, nur dass mit «Voreck-doppelt» geschrieben wird.

### Die Fuchsjagd

Die Fuchsjagd ist ein sehr unterhaltsames Spiel. Der Fuchs beginnt mit dem ersten Wurf. Jetzt spielen alle immer abwechselungsweise je einen Wurf. Wer zuerst 100 Punkte erreicht hat, ist Sieger.

20 

schlechtere Wurf bekommt einen Strich. Ist das Strichtotal erreicht oder das Häuschen fertig, scheidet dieser Spieler aus.

### Der Säulitreiber

Es wird der Reihe nach gespielt. Wer mehr erzielt als sein Vor- oder Nachkegler, kann diesem die fehlenden Punkte als Minusstriche ankreuzen. Wer weniger Punkte erzielt, erhält diese selbst als Minusstriche. Der letzte Kegler spielt gegen den ersten. Die Durchgangswiederholung endet bei max. 21 Minusstrichen.

### Das Saukegeln

Jeder Teilnehmer spielt einen Wurf. Wer einen Sechser spielt, kann weiterkegeln, bis eine an-

### Domino oder Multiplikator

Dieses Spiel umfasst sechs Würfe, wovon einer einfach einer zweifach usw. bis sechsfach gezählt wird. Es werden alle sechs Würfe nacheinander gespielt, wobei der Kegler dem Schreiber nach jedem Wurf zu melden hat, wievielfach zu vermehren ist. Das Schlusstotal ergibt die Rangfolge.

### Die Jahreszahl

Bei diesem Spiel ist derjenige der Sieger, welcher am nächsten an die Jahreszahl herankommt. Hier ist es wichtig, zuerst die kleinen Zahlen zu erzielen.

### Der Differenzler oder das Häuslein

Dieses Spiel kann mit «zählen was fällt» oder «Voreck-doppelt» gespielt werden. Immer der

dere Zahl erzielt wird. Wenn ein Spieler eingeholt wird (gleiche Punktzahl), muss dieser wieder bei Null anfangen. Wer als erster 50 Punkte erreicht, hat gewonnen. Wer 50 Punkte überschreitet, scheidet aus.

### Der Tannenbaum

Man schreibt die Zahlen 1 bis 9 auf. Jeder Kegler spielt nun einen Wurf und streicht nun die jeweils geworfene Zahl. Wer zuerst alle Zahlen gestrichen hat, ist der Gewinner.

*Viel Spass!*

 21