

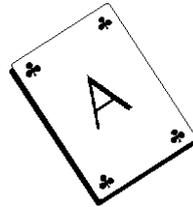


K e g e l c l u b

Do lier te Otzen Äger. Wat soll `s !

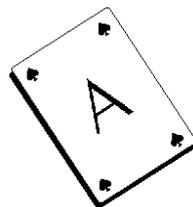
Jan. 18

Spiele und Strafen:



Spiel: Pärchen

Jedes Pärchen kegelt drei Durchgänge "Abräumen". Bei jedem Durchgang hat jeder Spieler 2 Wurf, die er beliebig einsetzen kann. Es gewinnt das Pärchen mit den meisten Punkten. Das Siegerpärchen bezahlt nichts, die Zweiten 0,50 € (pro Kopf), die Dritten 1, - € (pro Kopf) und so weiter.



Spiel: Dachsjagd



Es wird in die "Vollen" geworfen. Jeder Spieler ist einmal der Dachs. Der Dachs beginnt mit 2 Wurf (kleinste Kugel), die Punkte werden addiert. Es folgt der erste Jäger mit einem Wurf (beliebige Kugel), dann wieder der Dachs mit einem Wurf (beliebige Kugel). Die Würfe von Dachs und Jägern werden

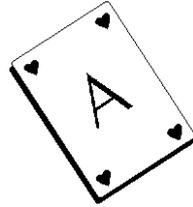
Jeweils addiert. Erreicht der Dachs 45 Pkt. ist er in seinem Bau und jeder Jäger zahlt 0,50 €. Wird der Dachs von seinen Jägern eingeholt muss er pro Punkt, die ihm an 45 fehlen 0,05 € in die Kasse zahlen.



K e g e l c l u b

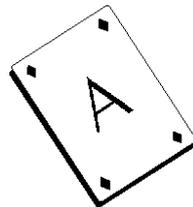
Do l i e r t e O t z e n Ä g e r . W a t s o l l ` s !

Jan. 18



Spiel: Lotterie

Pro Spieler werden 6 Felder (0,10 € bis 0,60 € in 10er Schritten) auf die Tafel gezeichnet. Je Durchgang hat jeder Spieler einen Wurf in die Vollen. Die erworfene Punktzahl schreibt er in ein Feld seiner Wahl, möglichst so das sie ausreicht dieses Feld nicht zu verlieren. Ein Feld hat man verloren, wenn am Ende des Spiels die erworfene Zahl die niedrigste in dieser Spalte ist. Am Ende eines Durchgangs wird die Reihenfolge der Spieler umgekehrt.



Spiel: 17+4

Jeder Mitspieler zieht eine Karte. Nun haben alle drei Wurf in die " Vollen" (Holz ist Pflicht). Die drei Würfe und der Kartenwert werden addiert. Wenn ein Spieler über 21 hat, ist er kaputt, und zahlt zusätzlich 0,50 € in die Kasse. Sieger ist, wer 21 bzw. die höchste Zahl hat, er bezahlt nichts, danach in 0,50 € Schritten.



K e g e l c l u b

Do lier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18



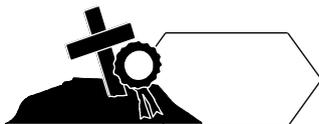
Spiel: Böse Fünf

Die Spieler beginnen bei 2,50 €. Pro Runde hat jeder Spieler einen Wurf in die Vollen. Die erworfenen Punkte werden mit 0,10 € multipliziert und abgezogen, mit Ausnahme einer Fünf oder einer Gosse. Für sie werden 0,25 € dazu gezahlt. Kommt ein Spieler auf Null (oder weniger) hat er gewonnen und bezahlt nichts (Nachwurf). Die Mitspieler zahlen ihren momentanen Betrag.



Spiel: Totenkiste

Die Reihenfolge wird ausgelost. Jeder Spieler hat einen Wurf "Abräumen". Holz ist Pflicht, wer nicht trifft oder eine Gosse wirft bekommt einen Strich, wer acht Striche hat, scheidet aus und zahlt pro noch im Spiel befindlichem Spieler 0,50 €. Wer in die Vollen wirft bekommt eine "0", wer abräumt bekommt ein "X" und dessen Vordermann einen Strich.



0 0 0= einen Strich extra

X X X= einen Strich weniger

Sieger ist wer am längsten Überlebt.



K e g e l c l u b

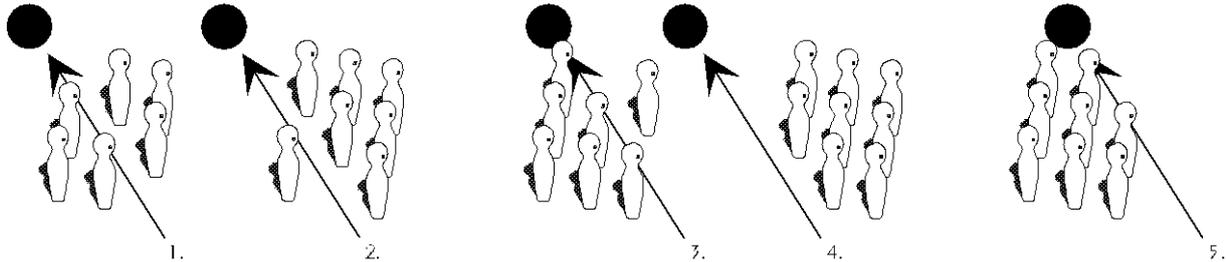
Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18



Spiel: Volltreffer

Jeder Spieler startet mit einer Vorgabe von 30 Punkten. Aus anfänglich 9 Holz werden die fünf Kegelbilder abgeräumt (1 Wurf, Holz ist Pflicht).



Pro zusätzlich gefallenem Holz, bzw. nicht gefallenem Holz, wird ihm 1 Punkt abgezogen. Wer zum Schluß die meisten Punkte retten konnte, ist Sieger. Sieger zahlt nichts, dann in 0,50 € Schritten.



Spiel: Hohe und niedrige Hausnummer

Es werden zwei Runden, je drei Durchgängen, gespielt. Jeder Spieler wirft in die Vollen und setzt die erreichte Zahl so ein, das in der erste Runde eine möglichst hohe, bzw. in der zweiten Runde eine niedrige Hausnummer entsteht. Der Gewinner, eines jeden Durchgangs zahlt nichts, die folgenden Spieler in 0,15 € Schritten.



K e g e l c l u b

Do lier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18



Spiel: Lotto

Die Zahlenreihe - **8 12 18 24 36** - muß möglichst abgekegelt werden. Jeder Mitspieler hat pro Durchgang, je 2 Wurf in die Vollen (Holz muss fallen). Die erworfene Zahlen werden multipliziert und sollten den Wert, der betreffenden Zahl, ergeben. Falls eine Differenz bestehen wird diese mit 0,05 € multipliziert.



Spiel: Otzen gegen Äger

Die Spieler der linken Seite spielen gegen die der Rechten. Immer abwechselnd, wirft ein Spieler in die Vollen.

Die Zahlen von 1 - 7 müssen abgekegelt werden, danach zwei Würfe, für die Zahlen 8, 9, 12 (auch Naturkranz). Die Verlierer zahlen pro Kopf 1,50 €.



K e g e l c l u b

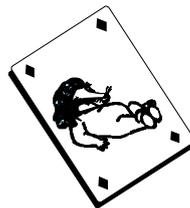
Do l i e r t e O t z e n Ä g e r . W a t s o l l ` s !

Jan. 18



Spiel: Mensch ärgere dich nicht

Jeder Mitspieler hat der Reihe nach 1 Wurf in die Vollen (Holz muss fallen), bei Sechs noch einmal. Die Summe wird notiert und beim nächsten Durchgang dazu addiert. Ein Mitspieler mit gleicher Summe kann geworfen werden (auch 6 wirft), und muß bei Null wieder beginnen. Wer zuerst genau auf 36 kommt hat gewonnen (bei einer 6 braucht nicht noch einmal geworfen werden). Das Spiel ist dann beendet, es gibt keinen Nachwurf. Die Verlierer zahlen 0,10 € pro Punkt Differenz.



Spiel: Bingo

Eine Bingo-Karte wird von zwei Spielern erstellt.

Zum Beispiel:

3	6	2
1	7	5
8	4	9

Jeder Mitspieler hat nun vier Wurf in die Vollen und versucht eine horizontale, eine vertikale oder diagonale Reihe zu bilden. Gelingt dies so zahlt er nichts, ansonsten wird die Summe der Zahlen mit 0,05 € multipliziert und von 2,25 € abgezogen.



K e g e l c l u b

Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18



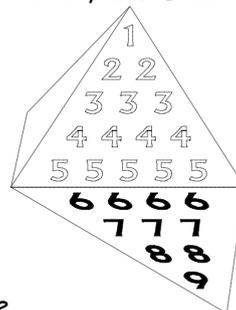
Spiel: Lattenzaun

Der erste Spieler legt mit einem Wurf (kleine Kugel) in die Vollen ein Zahl vor. Die nachfolgenden Spieler müssen versuchen ihn zu überbieten, gelingt dies so bekommt der erste Spieler einen Strich pro Punkt Differenz aufgeschrieben, andernfalls der Werfer selber. Jeder Mitspieler legt der Reihe nach einmal vor. Am Ende des Spiels wird die Anzahl der Striche mit 0,05 € multipliziert.



Spiel: Pyramide

Jeder Spieler hat einen Wurf in die Vollen, am Ende der Reihe wechselt die Richtung. Die



erworfene Zahl wird aus der Pyramide gestrichen. Ist die Zahl nicht mehr vorhanden oder wirft der Spieler eine Gosse so zahlt er 0,20 €. Sobald die Neun alleine steht, hat jeder Spieler 2 Wurf.



K e g e l c l u b

Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18



Spiel: Kameradenschwein

Der erste Spieler hat 1 Wurf in die Vollen, vorher muss er aber die Zahl nenne die er werfen will. Die tatsächlich erworfene Zahl bestimmt den nächsten Werfer, stimmt dieser mit der Ansage überein so erhält er zwei Striche. Ist dies nicht der Fall bekommt der Werfer und der Getroffene je einen Strich. Bei einer Gosse bekommt der Werfer beide Striche und ist noch einmal dran. Hat ein Spieler 15 Striche auf seinem Konto, so ist das Spiel beendet und jeder Spieler zahlt 0,15 € pro Strich.



Spiel: 6 aus 49

Zunächst darf jeder Mitspieler seine persönlichen Zahlen zwischen 1 und 49 auswählen, die in einer Tabelle notiert werden. Aus jedem 10e mindestens eine Zahl z.B.:

5 - 12 - 22 - 26 - 35 - 47

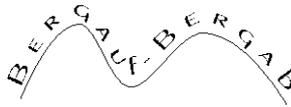
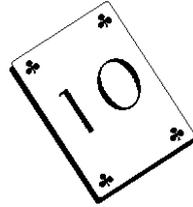
Jeder Kegler hat 13 Wurf und muß mindestens 49 in Summe erreichen. Auf dem Weg dorthin versucht er seine Zahlen zu treffen, gelingt dies nicht zahlt er pro nicht erzielter Zahl 0,25 € und bei nicht erreichten 49 zusätzlich 1, - €.



K e g e l c l u b

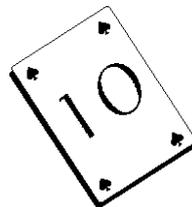
Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18



Spiel:

Es wird in die Vollen gekegelt. Im ersten Teil darf jeder Mitspieler solange werfen wie er seine vorherige Zahl überbietet. Erreicht er 9 so beginnt er von vorn. Die Punkte werden addiert und eingetragen. Im zweiten Teil geht es * Bergab * , jedoch ist spätestens bei 1 Schluß. Insgesamt werden zwei Durchgänge gekegelt. Der Sieger zahlt Nichts, danach in 0,50 € Schritten.



Spiel: Abschreibung

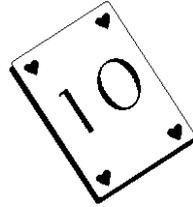
Die Reihenfolge wird ausgelost. Jeder Spieler beginnt bei 75 Punkten und wirft einmal in die Vollen. Hat er eine 6 oder eine Gosse werden die Punkte bei ihm abgezogen, ansonsten bei seinem Vordermann. Wer zuerst bei Null ist hat verloren, Nachwurf bis zum Ende der Tabelle. Der Sieger zahlt Nichts, nachfolgend in 0,50 € Schritten.



K e g e l c l u b

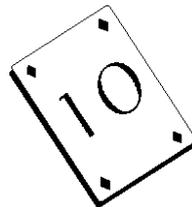
Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18



Spiel: 9 bis 1

In 9 Durchgängen sollen in strenger Reihenfolge mit maximal 2 Würfeln alle Zahlen von 9 bis 1 gekegelt werden. Es geht immer in die Vollen. Fällt die verlangte Holzzahl schon im ersten Wurf, ist der zweite Wurf hinfällig. Gelingt dies nicht müssen im 2. Wurf so viele Kegel fallen, daß durch Addition oder Subtraktion der beiden Würfe das Ziel doch noch erreicht wird. Pro nicht erzielter Zahl 0,50 €.



Spiel: Hürdenlauf



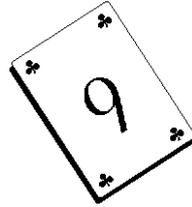
Es spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Jeder Spieler hat einen Wurf in die Vollen. Ziel des Spiels ist es 110 zu erreichen oder zu überbieten, wobei die Hürden 25, 50, 75, 100 genau erreicht werden müssen. Gelingt das nicht, so muss die Hürde übersprungen. Die Würfe die dafür benötigt werden zählen zum Gesamtergebnis dazu. Ist die Hürde übersprungen, geht es an der Hürde weiter. Sieger ist die Mannschaft mit den wenigsten Würfeln. Die Verlierer zahlen pro Kopf 2,50 €.



K e g e l c l u b

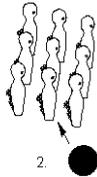
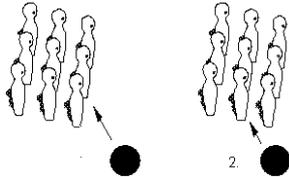
Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18



Spiel: Achtung Vorderholz

In 3 Durchgängen zu je 2 Wurf sollen möglichst viele Kegel, aus anfänglich 9 Holz abgekegelt werden. Nur das Vorderholz ist davon ausgenommen, es muß immer stehenbleiben. Außerdem



hat in jedem Durchgang der 1. Wurf rechts und der 2. Wurf links am Vorderholz vorbeizugehen. Fällt das Vorderholz zählt der Durchgang Null. Sonst zählt jeder Kegel 1 Pkt., bei Durchgängen ab 6 Holz sogar 2 Punkte. Die Durchgänge werden addiert, Sieger zahlt Nichts, danach in 0,50 € Schritten.



Spiel: Schnelle Doublette

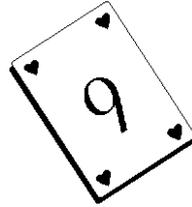
Es werden Paare gebildet, jedes Paar hat 2 Wurf in die Vollen, die so schnell aufeinander folgen müssen, sodass die Maschine nur einen Wurf erkennt. Zeigt die Anzeige 5 Würfe ist das Spiel beendet. Das Paar mit den meisten Holz gewinnt. Die Sieger zahlen Nichts, danach in 0,50 € Schritten pro Kopf.



K e g e l c l u b

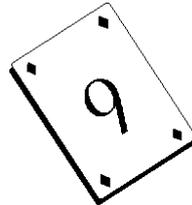
Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18



Spiel: Trampolin

Links gegen Rechts. Jeder hat 2 Wurf in die Vollen, 2 Durchgänge, es wird die Differenz zwischen dem erste und dem zweiten Wurf der Mannschaft gutgeschrieben (Holz muss fallen). Die Verlierer zahlen pro Kopf 1,00 € in die Kasse.



Spiel: Dreisprung

Jeder Spieler hat 3 Wurf in die Vollen. Die Punkte je Durchgang werden addiert und müssen bei 1. 14 erreichen, beim 2. 16, beim 3. 18, beim 4. 20, beim 5. 21 und so weiter. Ein 4. Versuch, pro Durchgang, ist möglich wird aber mit einem + bestraft. Wer trotzdem die geforderte Punktzahl nicht erreicht scheidet aus. Sieger ist der letzte verbleibende Spieler, bei Gleichstand entscheidet die geringere Zahl an Kreuzen. Sieger zahlt Nichts, danach in 0,50 € Schritten.

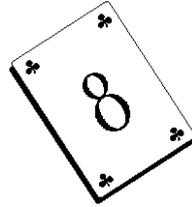
NAME	14	16	18	20	21	22	23	24	25	USW.
	x	x	x +	x +	x	--				
USW.	x +	x	--							



K e g e l c l u b

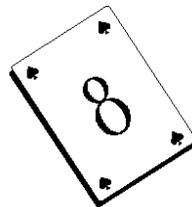
Do l i e r t e O t z e n Ä g e r . W a t s o l l ` s !

Jan. 18



Spiel: Dachsbau

Es wird zuerst die Spielreihenfolge ausgelost, die Maschine auf 3 Wurf Abräumen einstellen. Der erste Spieler hat einen Wurf (bei Gosse noch einmal), sein Hintermann muß nun versuchen, mit den verbleibenden zwei Würfeln die stehen gelassenen Kegel abzuräumen. Gelingt ihm das bekommt der Vordermann einen Strich, ansonsten der Werfer selber. Danach legt er vor. Der Spieler welcher zuerst seinen Dachsbau fertig hat ist der Verlierer (nicht mehr vorlegen). Bezahlt wird in 0,50 € Schritten.



Spiel: Schwindsucht

Es werden Paare gebildet, jedes Paar räumt alle 9 Holz mit so wenig Würfeln wie möglich ab. Dabei kegeln die Partner abwechseln. Es wird in 3 Durchgänge gespielt, pro Durchgang 6 Wurf.

Gewertet wird nach dieser Tabelle:

Die Gesamtpunktzahl ist entscheidend.

Sieger zahlt Nichts, danach in 0,50 €

Schritten (pro Kopf).

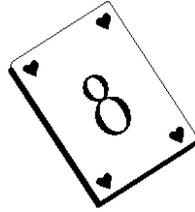
1 Wurf	=	20 Pkt.
2 Würfe	=	15 Pkt.
3 Würfe	=	12 Pkt.
4 Würfe	=	9 Pkt.
5 Würfe	=	6 Pkt.
6 Würfe	=	2 Pkt.
Nicht Abger.	=	0 Pkt.



K e g e l c l u b

Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

Jan. 18

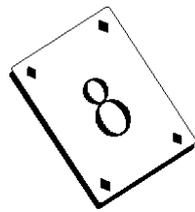


Spiel: Bowling

Es werden 5 Runden gespielt, jede Runde besteht maximal aus 3 Würfeln. Es wird abgeräumt. Gefallene Holz zählen jeweils einen Punkt. Räumt ein Kegler mit dem 1. oder 2. Wurf alle 9 Holz ab, so erhält er dafür statt 9 Punkte 18 Punkte (keinen Nachwurf). Gelingt ihm das erst im dritten Wurf, erhält er dafür die 9 Punkte und als Bonus die Punkte des ersten Wurfes seines nächsten Durchgangs.

Werden nicht alle 9 abgeräumt wird nur die erreichte Punktzahl notiert. Im 10. Durchgang darf ein 4. Wurf gemacht werden, wenn mit dem 3. abgeräumt wurde.

Alle Punkte werden am Schluß addiert und jeder zahlt 2,5 Cent pro Punkt seiner Differenz zu 90.



Spiel: Kleine Schritte

Ziel ist es 30 Punkte mit möglichst vielen Wurf zu erreichen. 2 Holz sind bei jedem Wurf Pflicht. Fällt nur ein Kegel werden Sechs als Ergebnis notiert. Das gilt auch für Gossen.

Fallen mehr als 2 Kegel wird die entsprechende Zahl dazu addiert. Bei Wurfgleichheit zählt die Anzahl der 2er. Gezahlt wird in 0,50 € Schritten.



K e g e l c l u b

Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

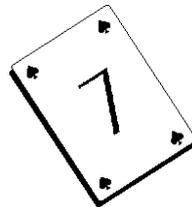
Jan. 18



Spiel:

Abräumen. Jeder Spieler ist solange am Spiel wie er Holz trifft. Notiert werden die Punkte minus der Würfe. Der Spieler der abräumt darf noch einen zweiten Versuch starten.

Insgesamt werden so drei Durchgänge absolviert. Bezahlt wird in 0,50 € Schritten.



Spiel: Abräumen Paradox

Jeder Spieler hat maximal 5 Wurf hintereinander. Vom 1. Wurf an muß so gekegelt werden, daß möglichst viele, aber nicht alle Kegel fallen.

Die gefallenen Holz werden als Bild für den 2. Wurf und die darin gefallenen Holz wieder für den 3. Wurf aufgestellt. So geht es bis zum 5. Wurf weiter.

Fällt einmal das ganze Bild ist das Spiel vorzeitig beendet. Die im letzten Wurf gefallenen Holz zählen dann nicht mehr.

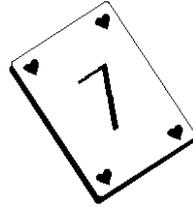
Die höchste Holzzahl gewinnt, alle anderen zahlen in 0,50 € Schritten.



K e g e l c l u b

Do hier te Otzen Äger. Wat soll `s !

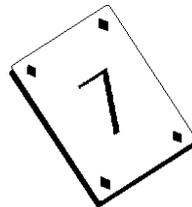
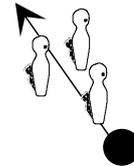
Jan. 18



Spiel: Elfmeter

Die Aufgabe besteht darin, mit der Kugel das Vorderholz so anzukegeln, daß es durch die hintern Damen hindurch geschleudert wird, ohne diese umzuwerfen.

Dafür erhält der Kegler 1 Punkt. Läuft auch die Kugel in der gleichen Weise durch das Tor, wird ein 2.Punkt vergeben. Jeder Spieler hat 5 Versuche. Der Punktbeste ist Sieger, alle anderen zahlen in 0,50 € Schritten.



Spiel: Spiel 50

Die 5 Kegel des Bildes sind mit maximal 7 Würfeln einzeln abzuräumen. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Pro Holz werden 10 Punkte gut geschrieben. Würfe in denen mehr als 1 Holz fällt, werden mit 10 Punkten, Würfe in die Gosse oder ins Leere sogar mit 20 Punkten Abzug geahndet. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl, alle anderen zahlen in 0,50 € Schritten.

