



Sammlung von Kegelspielen



Die SKV stellt Ihnen in der dieser Sammlung eine kleine Auswahl von Kegelspielen zur Verfügung. Suchen Sie sich bitte die gewünschten Kegelspiele aus und sprechen den Wirt oder die Bedienung an. Am Tresen liegen Vordrucke für Sie bereit.

Damit Sie Ihren Kegelnachmittag oder –abend bereits zu Hause vorbereiten können, haben wir die Vordrucke auch auf unserer Home-Page

www.skv-bergedorf.de

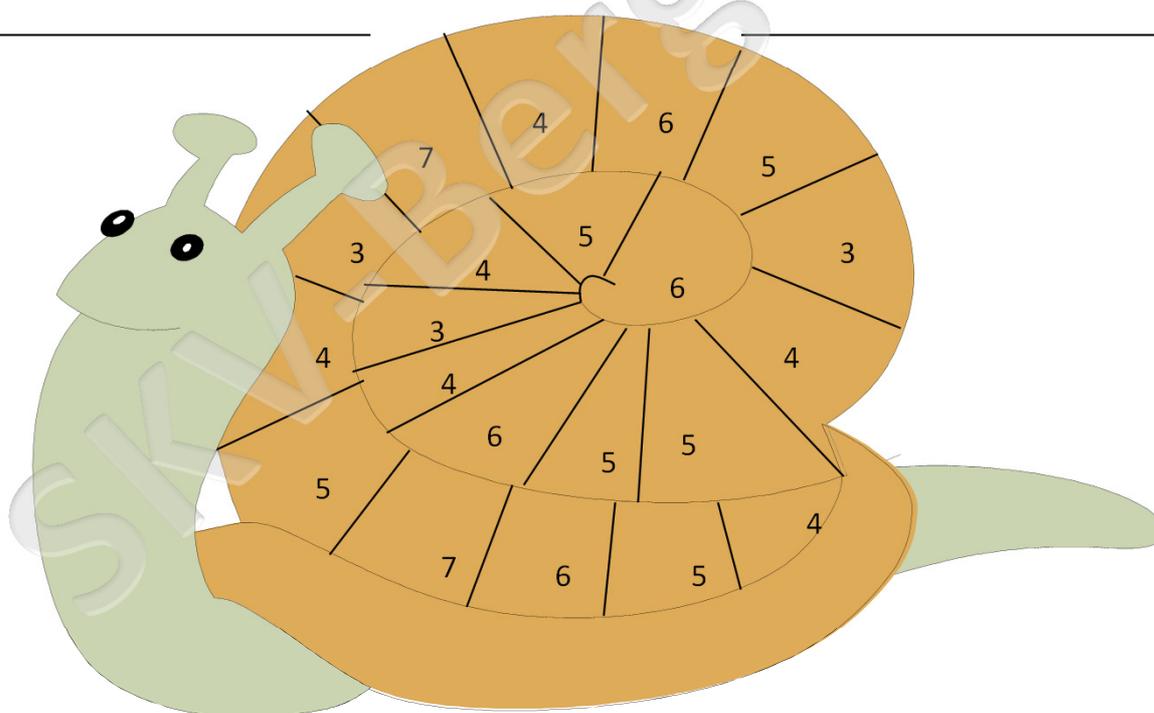
zum Download bereitgestellt.

**Viel Spaß
und
Gut Holz**

Schnecke kegeln

Mannschaft:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



Es werden 2 Mannschaften (je Mannschaft einen Zettel) gebildet. Jede Mannschaft kegelt auf einer Bahn, wobei von jedem Team die jeweiligen Spieler immer zeitgleich kegeln, so dass jedes Team die gleiche Anzahl an Würfeln absolviert. Jede Mannschaft hat jetzt die Aufgabe die angegebenen Holzzahlen mit ihren Würfeln in der vorgegebenen Reihenfolge zu werfen. Die erzielten Würfe werden in der Schnecke durchgestrichen. Wirft ein Spieler nicht die verlangte Augenzahl, so wird in der Schnecke nichts abgestrichen und der nächste Spieler ist dran. In diesem Fall hat die Mannschaft einen „wertlosen“ Wurf gemacht. Die Mannschaft, die als erstes die mittlere 6 erreicht hat, hat gewonnen.

Tannenbaumkegeln



Es werden 2 Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft (je Mannschaft einen Zettel) kegelt auf einer Bahn, wobei von jedem Team die jeweiligen Spieler immer zeitgleich kegeln, so dass jedes Team die gleiche Anzahl an Würfeln absolviert. Die Kerzen werden entsprechend des beim Kegeln gefallenen Holzes „ausgepustet“ (abgestrichen). Ist eine Kerze (z.B. die 5) nicht mehr verfügbar so hat der Wurf leider keine Wirkung. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Kerzen ausgepustet hat.



Pokern

						Rang	
_____	<input type="text"/>	Runde 1					
_____	<input type="text"/>						
_____	<input type="text"/>						
_____	<input type="text"/>						
_____	<input type="text"/>	Runde 2					
_____	<input type="text"/>						
_____	<input type="text"/>						
_____	<input type="text"/>						
_____	<input type="text"/>	Runde 3					
_____	<input type="text"/>						
_____	<input type="text"/>						
_____	<input type="text"/>						

Jeder Spieler macht einen Wurf. Das Ergebnis wird vom Spieler oder Team frei in die 5-er Reihen gesetzt. Es zählt am Ende die höchste Reihe **aller** Runden. Reihenfolge: Fünfling, Vierling, 5-er Straße, Full House (Drilling mit Zwilling), Drilling, Doppelzwilling, Zwilling (Pumpen zählen nicht). Bei Gleichheit zählt die höhere Ordnung (8833 > 77766). Der Spieler oder das Team mit der höchsten Reihe hat gewonnen.



17 + 4

Summe

Jeder Spieler darf bis zu 5 Wurf machen, wobei er jederzeit aufhören kann. Die einzelnen Würfe werden notiert und addiert. Ziel ist es, **genau** 21 zu erreichen. Wer über 21 hat, hat automatisch verloren und bekommt als Summe 0. Hat niemand die 21 erreicht, hat gewonnen wer am dichtesten an die 21 herankommt.



Ebbe und Flut

	1	2	3	4	5	Summe
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					
_____	<input type="text"/>					

Mannschaftssumme

Es werden 2 Mannschaften gebildet (je Mannschaft einen Zettel). Die Spieler je Mannschaft machen der Reihenfolge nach jeweils einen Wurf. Fällt eine 3, so herrscht Ebbe und alle folgenden Würfe werden durch 2 geteilt gezählt. Bei einer 5 ist mittlerer Wasserstand, die Holzzahlen zählen einfach. Bei einer 7 (Flut) werden die Ergebnisse verdoppelt, bis wiederum eine 3 oder 5 fällt. Das Spiel geht über 5 Runden.

