

Kegelspiele von 301 Holz bis Tannenbaum

für Kegelclub, Kegelverein oder Kindergeburtstag

In der linken Spalte findest Du den Spielnamen. Darunter die Einstellung für die Kegelbahn (in die Vollen, Bilder oder Abräumen). Die Spielart (Einzelspiel, Mannschaftsspiel, Partnerspiel) und die Anzahl der Würfe (1, 2, 3, ...). Rechts in der Spalte steht die genaue Spielbeschreibung.

Eine Auswahl von 10 Kegelspielen findest Du hier als PDF Vorlage zum ausdrucken: [Kegelspiele.pdf](#)

1 Euro 75 Einstellung: In die Vollen ohne Kranzwertung Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Die Spieler werden der Reihe nach an die Tafel geschrieben. Gekegelt wird nacheinander. Bei jedem Spieler wird 1,75 Euro notiert. Dann werfen die Spieler in die Vollen. (ohne Kranzwertung) Je geworfenes Holz werden 5 Cent abgezogen. Wird jedoch eine 5 geworfen, bekommt der Spieler 25 Cent zu seinem Betrag dazu addiert. Das Spiel ist beendet, wenn der Erste genau auf 0 kommt. Bei den anderen Spielern wird der Restbetrag pro Holz = 1Cent notiert. Die letzten Spieler des Durchgangs haben einen Nachwurf
100 vor und zurück Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1	Bei diesem Gruppenspiel muss die jeweilige Gruppe versuchen genau 100 Punkte zu erreichen und wieder zurück auf Null zu kommen. (Pudel zählen nicht). Jeder Spieler einer Mannschaft hat 1 Wurf in die Vollen zur Verfügung. Die Mannschaft die zuerst wieder auf Null zurück ist, ist Sieger.
14 Holz Abwärts Einstellung: In die Vollen ohne Kranzwertung Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Alle Spieler werden der Reihe nach an die Tafel geschrieben. Gekegelt wird nacheinander. Jeder Spieler erhält 14 Punkte. Es wird von jedem Spieler 1 Wurf in die Vollen (ohne Kranzwertung) gemacht. Trifft er dabei einen Kegel aus der waagerechten Reihe (linker, rechter Bauer oder König), so werden ihm entsprechend 1, 2 oder 3 Punkte abgezogen. Trifft er keinen der 3, so bekommt er drei Punkte hinzuaddiert. Erreicht ein Spieler 18 Punkte, so zahlt er 0,50 Euro. Das Spiel endet, wenn ein Kegler 0 Punkte erreicht hat. Die verbleibenden Punkte werden mit 10 Cent berechnet.
15 ab Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Es werden 10 Durchgänge in die Vollen gespielt. Jeder Spieler hat ein Grundsol 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.
16er Einstellung: Bilder Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Es wird je eine Kugel geworfen <ul style="list-style-type: none">• in die Vollen,• stumpfe Acht (ohne Vorderholz),• Vorderkranz (Vorderholz, Vorderdamen und Bauern),• Stina (Vorderholz, König und Hinterholz). Es zählen gefallene Holz. Wer 16 oder mehr erzielt, hat gewonnen.

<p>17 + 4 (Black Jack) Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Jeder Kegler zieht eine Karte aus einem Skat-Kartenspiel, ohne ihren Wert zu verraten. (As =1 oder 11, Bube=2, Dame=3, König=4). Anschließend darf er solange kegeln, wie er möchte, um zusammen mit dem Kartenwert 21 zu erreichen. Die Holzzahlen werden notiert. Zum Schluss wird bei jedem Kegler die Spielkarte hinzuaddiert. Der Spieler mit der meisten Punkten, aber maximal 21 Punkten gewinnt. Spieler mit mehr als 21 Punkten sind kaputt und haben alle verloren.</p>
<p>200 Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Jedem Kegler werden 200 Punkte aufgeschrieben. Anschließend werfen die Kegler reihum in die Vollen. Fällt das Vorderholz, wird die Anzahl der gefallen Holz quadriert und von 200 oder den verbliebenen Punkten abgezogen (z.B. 5 Holz: $5 \times 5 = 25$ Punkte abziehen). Fällt das Vorderholz nicht, wird die einfache Holzzahl abgezogen. Erreicht ein Kegler 0, so zahlen alle anderen den Restbetrag in Cent (z.B. 100 Punkte = 100 Cent). Die nachfolgenden Kegler eines Durchgangs erhalten noch einen Nachwurf, damit alle gleich oft geworfen haben.</p>
<p>250 Holz Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Alle Spieler werden der Reihe nach an die Tafel geschrieben. gekegelt wird nacheinander. Jedem Kegler werden 250 Holz an die Tafel geschrieben. Dann wirft jeder Kegler einmal in die Vollen. Das Ergebnis wird mit 10 multipliziert und von den 250 Holz abgezogen. Bei einer geworfenen 5 werden 50 Holz hinzuaddiert, bei einem Pudel werden 100 Holz hinzuaddiert. Es sollte vor dem Spiel ein Höchstbetrag vereinbart werden. Erreicht ein Kegler 0, so zahlen alle anderen die Hälfte des Restbetrags in Cent. Die nachfolgenden Kegler des Durchgangs bekommen einen Nachwurf.</p>
<p>301 Holz Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1</p>	<p>Die Spieler ziehen Nummern und werden in 2 Mannschaften geteilt an die Tafel geschrieben. Das Ziel jeder Mannschaft ist als erste die Zahl 301 zu erreichen. Die Zahl muss genau erreicht werden. Es zählen 1 - 5 = einfach / 6 = zweifach / 7 = dreifach / 8 = 4fach / 9 = 5fach plus Nachwurf. Kranz = 80 plus Nachwurf. Wird die 301 übertroffen zählt der Wurf des nächsten Keglers zurück.</p>
<p>301 Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1</p>	<p>Kegelspiel Vorlage 301: 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.</p>
<p>301 (Seite gegen Seite) Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1</p>	<p>Die anwesenden Spieler werden in 2 Mannschaften aufgeteilt, vorzugsweise Tischseite gegen Tischseite. Geworfen wird immer abwechselnd auf "Abräumbild mit Kranzwertung" 2 Wurf. Ziel des Spiels ist es 301 oder mehr Punkte zu erreichen, jede Mannschaft hat natürlich gleichviel Würfe (Nachwurf). Getroffene Kegel-Wertung: 1 bis 6 = 1 bis 6 Punkte, 7 = 14 Punkte, 8 =24 Punkte, 9 = 36 Punkte, Kranz = 50 Punkte und nur Vorderholz stehen lassen = 80 Punkte. Die Mannschaft die verloren hat zahlt 3,01 € in die Kegelkasse oder eine Schnapsrunde.</p>
<p>50 Holz abwärts Einstellung: In die Vollen ohne Kranzwertung Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Alle Spieler werden der Reihe nach an die Tafel geschrieben Gekegelt wird nacheinander in die Vollen (ohne Kranzwertung). Jeder Kegler bekommt 50 Punkte aufgeschrieben. Die Spieler werfen der Reihe nach und bekommen die geworfenen Holz von dem Kontostand abgezogen, Bei einer 5 wird nichts abgezogen, bei einer 8 werden 8 Punkte addiert. Eine Schnapszahl zieht eine kleine Geldstrafe nach sich. (20 Cent) Sieger ist der Kegler, der bis 0 die wenigsten Würfe benötigt. Verschärfte Version: Würfe, die zu einem negativen Punktestand führen zählen nicht. Sieger ist der Spieler, der als erster exakt 0 Punkte erreicht.</p>

Neu: Kegelclub Verzeichnis
Hier deinen [Kegelclub eintragen](#)

Hier gehts zum [Club Verzeichnis](#)

5er-Spiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Alle Spieler werden der Reihe nach an die Tafel geschrieben Gekegelt wird der Reihe nach. Jeder Spieler erhält anfangs 300 Punkte angeschrieben. Pro gefallener Kegel werden 5 Punkte, falls der Vorderste mit gefallen war, 10 Punkte abgezogen. Bei einem Neuner werden 100 Punkte, bei einem Kranz 150 Punkte abgezogen. Bei jedem ""Fünfer"", der gekegelt wird, erhält der Spieler 50 Punkte dazugezählt und steigt wieder in seinem Betrag. Das Spiel endet wenn ein Spieler 0 Punkte erreicht oder zu unterschreitet. abgerechnet wird: Punkteanzahl geteilt durch 2 = Euro/Cent (Beispiel: 200 Punkte = 1,00 EURO). Holz ist Pflicht Bei einem Pudel werden ebenfalls wie beim Fünfer 50 Punkte dazugezählt.
71 Minus Einstellung: Abräumen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 2	Zwei Mannschaften in beliebiger Stärke werden ausgelost. Das Gerät steht auf Abräumen. Jeder Spieler einer Mannschaft hat je Antritt 2 Würfe. Die Mannschaften schicken je einen Spieler im Wechsel auf die Bahn. Jeder Spieler beginnt mit dem vollen Bild. Zu Beginn erhält jede Mannschaft ein Minuskonto von 71 Punkten. Für jeden Spieler wird wie folgt gewertet und von dem Minuskonto in Abzug gebracht: 1 bis 7 Holz = 0 Punkte 8 Holz = 8 Punkte 9 Holz = 9 Punkte Kranz = 15 Punkte Es gewinnt die Mannschaft, die als erste ihr Minuskonto auf Null gebracht hat.
81 abwärts Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Jeder Spieler kegelt für sich allein und versucht dabei, möglichst schnell von seinen 81 Punkten genau auf 0 zu kommen. Der Kranz wird mit 12 Punkten gewertet. Kommt er über die Null, wird das geworfene Holz, das zu viel ist wieder addiert. Ist ein Kegler auf Null so zahlen die anderen Spieler ihren Restbetrag in Cent x 2
Absacker Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Der Wurf zum beenden des Kegelabend, (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 gekegelt = 1 Euro bezahlen 5 Holz gekegelt = 2 Euro bezahlen. Ein einfaches Kegelspiel zu Gunsten der Clubkasse.
Ansagen Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 3	Man muss vorher ansagen, was man in den 3 Würfen kegeln will, z.B. 13. Wenn aber 16 Kegel fallen, muss man für die Differenz pro Kegel 10 Cent bezahlen. Pudel zählt hier 0 Punkte.
Bahn putzen Einstellung: Abräumen Spielart: Einzelspiel Wurf: 5	Jeder Kegler hat in 4 Runden je 5 Wurf auf Abräumen. Ziel ist es, mit möglichst wenigen Würfeln alle Kegel abzuräumen. Sobald abgeräumt ist, ist der Kegler mit der Runde fertig und darf sich für jede der nicht benötigten Kugeln je einen Punkt aufschreiben. Wird also mit dem zweiten Wurf abgeräumt, erhält man 3 Punkte. Am Ende zahlt die schwächere Hälfte der Kegler.
Ballermann 6 Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1	Die anwesenden Spieler werden in 2 gleich große Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft hat 6 Minuten Zeit und wirft dabei in die Vollen. Nur die Werte 6,7,8,9 und Kranz werden gewertet. Am Ende der 6 Minuten werden die gefallenen Kegel addiert. Gewinner ist die Mannschaft, die die höchste Punktezahl erkegelt hat. Relativ simples Spiel, aber mit hohem Spaßfaktor.

Bauern Partie Einstellung: Bilder Spielart: Einzelspiel Wurf: 6	Jeder Spieler hat 6 Würfe: 3 Würfe auf den Bauern links und 3 Würfe auf den Bauern rechts. Holz zählt Holz Höchste Holzzahl gewinnt.
Berg und Tal Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 2	Jeder Kegler hat pro Durchgang 2 Wurf in die Vollen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass er mit dem 1. Wurf eine hohe Holzzahl und mit dem 2. Wurf eine niedrige Holzzahl erzielen soll. Die Differenz der beiden Würfe wird an die Tafel geschrieben. Fällt in einem der beiden Würfe ein Pudel oder ergibt die Differenz beider Würfe ein negatives Ergebnis, so wird diese Runde erfolglos mit 0 bewertet. Nach 4 Durchgängen werden die Punkte der Kegler addiert und so der Sieger ermittelt.
Bingo Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Kegelspiele Vorlage "Bingo": Jeder Spieler bekommt einen Zettel mit 9 Kästchen aufgemalt, in den Kästchen stehen Zahlen von 1 - 9 gemischt. Jeder muss entweder waagerecht, senkrecht oder diagonal die Zahlen kegeln. Der erste, der es geschafft hat, ruft "Bingo!" und hat gewonnen. Die anderen Spieler verlieren einen ausgemachten Betrag. oder die Summe der restlichen Zahlen * 2 auf ihren Bingoscheinen in.
Brett abräumen Einstellung: Abräumen ohne Kranzwertung Spielart: Einzel/Mannschaft Wurf: 8	Jedem Spieler stehen 8 Kugeln zur Verfügung. Es kommt darauf an, dass mit möglichst wenig Kugeln sämtliche Kegel abgeräumt werden. (ohne Kranzwertung) Hierzu erfolgt eine Punktwertung. Wer mit einem Wurf sämtliche Kegel abräumt erhält 40 Punkte, mit 2 Würfeln 35 Punkte. Für jeden weiteren Wurf verringert sich die Punktzahl um 5. Nach 8 Würfeln wird die Punktzahl notiert. Das Spiel wird in 3 Durchgängen gespielt. Kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden.
Brett abräumen Einstellung: Abräumen ohne Kranzwertung Spielart: Einzelspiel Wurf: 8	Jedem Spieler stehen 8 Kugeln zur Verfügung, und es können sich beliebig viele Personen an diesem interessanten Spiel beteiligen. Es kommt darauf an, dass mit möglichst wenig Kugeln „abgeräumt“ wird. Hierzu erfolgt eine Punktwertung. Wer mit einer Kugel sämtliche Kegel abräumt, erhält 40 Punkte, mit 2 Kugeln 35 Punkte. Für jede weitere Kugel verringert sich die Punktzahl um 5. Wer demzufolge 8 Kugeln zum Abräumen benötigt, kann nur 5 Punkte erhalten.
Bürgermeister Einstellung: In die Vollen ohne Kranzwertung Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1	Die Kegler ermitteln zunächst durch jeweils einen Wurf in die Vollen zwei Kandidaten. Die beiden Kegler mit der höchsten Holzzahl wählen sich nun abwechselnd ein Wahlhelfer Team. Anschließend wird auf Abräumen gestellt. Nun macht jeder Kegler eines Teams einen Wurf. Ein neues Brett wird erst aufgestellt wenn alle Kegel gefallen sind oder wenn die andere Mannschaft an der Reihe ist. Das Ergebnis wird mit der Rundenzahl multipliziert und notiert. Gespielt wird über 6 Runden. Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl gewinnt.
Plug-in konnte nicht geladen werden.	
Bus fahren Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzel/Mannschaft Wurf: 1	Jeder Kegler wirft in der ersten Runde einmal in die Vollen. Ein ""Bus"" wird auf die Tafel skizziert. Das geholte Holz bestimmt die Buslinie. z.B. 7 Holz = Linie 7. und der Kegler wird in den Bus mit seinem Namen eingetragen. Wenn mehrere Kegler die gleiche Punktzahl holen, fahren sie ebenfalls in der gleichen Buslinie mit. Wenn alle Kegler in einem Bus sitzen, wird 1 Wurf in die Vollen

	<p>gekegelt. Stimmt die Punktzahl mit einem auf der Tafel aufgemalten ""Busse"" überein wird ein Rad angemalt. Der ""Bus"" der als erstes 6 Räder hat ist der Sieger.</p>
<p>Das Mist Spiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 5</p>	<p>Jeder Spieler hat 5 Wurf in die Vollen. Alle Würfe werden addiert. Sobald eine 5 fällt, wird alles gelöscht und man beginnt wieder bei Null.</p>
<p>Das Pfälzerspiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Jeder Mitspieler wirft zunächst einen Wurf in die Vollen. Die Zahl wird bei jedem aufgeschrieben. Zahlen, die nicht gekegelt wurden, werden separat notiert. Nun werden 10 Durchgänge nacheinander gespielt. Kegelt ein Spieler die Zahl eines Mitspielers, so bekommt der Mitspieler einen Strich, erzielt er seine eigene oder eine Zahl, die nicht von den anderen Mitspielern geworfen wurde, so erhält er selber einen Strich. Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Strichen. Pro Strich wird ein bestimmter Betrag (z.B. 2 Cent.) an die Kasse gezahlt.</p>
<p>Der Boss und der Geselle Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 4</p>	<p>Jeder Spieler hat insgesamt 8 Würfe in die Vollen. 4 Wurf möglichst hohe Zahlen (Boss) und 4 Wurf möglichst niedrige Zahlen (Geselle)Erst wird der 1. Durchgang für die Höchstzahl mit je 4 Würfeln pro Spieler durchgeführt. Dann der 2. Durchgang für die niedrigste Zahl mit ebenfalls 4 Würfeln pro Spieler. Übertritt, Kette, Pudel etc. zählen beim „Boss“ 0 Punkte, beim Gesellen 9 Der Durchläufer oder Vorbei ohne Rinne bringt immer eine 0 ein. Sieger ist derjenige, der beim „Boss“, oder beim „Gesellen“ den ersten Platz einnimmt.</p>
<p>Der falsche Fünfziger Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 10</p>	<p>Jeder Spieler hat 5 Wurf in die Vollen und 5 Wurf Abräumen. Alle, die nicht 50 Holz kegeln, sind Verlierer.</p>
<p>Der fidele Bauer Einstellung: Bilder Spielart: Einzelspiel Wurf: 2</p>	<p>Der rechte oder linke Bauer (Wahlmöglichkeit) steht mit seiner Vorderdame. Das Gerät steht auf abräumen. Jeder Spieler hat pro Durchgang 2 Würfe. 3 Durchgänge, Holz zählt Holz</p>
<p>Drunter und Drüber Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Bei diesem Einzelspiel 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. Der muss dann vor seinem Wurf bestimmen, ob er eine Holzzahl „Drunter oder Drüber“ erzielen wird. Trifft seine Prognose zu, erhält sein Vordermann die Differenz zwischen den geworfenen Hölzern als Striche angekreidet. Gelingt ihm die Prognose nicht, erhält er selbst die entsprechenden Striche plus zwei weitere für die falsche Vorhersage. Bei gleicher geworfener Holzzahl erhält der Werfer einen Strich als Strafe. Wer 30 Striche auf seinem Konto verzeichnet hat, muss ausscheiden. Sieger ist, wer als letzter mit seinem Konto unter 30 Striche übrig bleibt.</p>
<p>Ebbe + Flut Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 5</p>	<p>Die Spieler machen reihum jeweils 1 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.</p>
<p>Fußball Einstellung: Abräumen ohne Kranzwertung Spielart: Partnerspiel Wurf: 1</p>	<p>Es werden Mannschaften zu 2er Pärchen gebildet. Zu Beginn der Runde werden ein Spieler der Mannschaft zum Verteidiger und ein anderer zum Stürmer festgelegt. Dies können die Mannschaften selber ausmachen. Jedoch gilt es dann während der gesamten Partie. Nun spielt jede Mannschaft gegen jede. Als erstes wirft der Verteidiger der 1. Mannschaft einen Wurf in die Vollen. Dabei darf das Vorderholz nicht getroffen werden. Ist dies der Fall wird neu aufgestellt und die gegnerische Mannschaft bekommt ein Tor gutgeschrieben. Wirft der Verteidiger einen Pudel, so kann der Stürmer auf das volle Brett werfen. Fällt das Vorderholz nicht, kann der Stürmer der 2. Mannschaft nun das Brett abräumen und die gehaltenen Holz werden dem Team als Tore angeschrieben (plus die Tore wegen gefallenem Vorderholz) Danach kegelt der Verteidiger der 2. Mannschaft und der Stürmer der 1. Mannschaft räumt ab. Z.B. V1=5 Holz ohne VH. ST2=3 Holz =>Tore=3 V2=2 Holz ohne VH. ST1=6 Holz =>Tore=6 Ergebnis 3:6 für Mannschaft 1 Gezählt wird</p>

nach dem Punktesystem beim Fußball Gut Holz! PS Als Rückrunde kann man die Positionen Verteidiger und Stürmer tauschen.

Alles rund ums Kegeln

"Zuhause Live: Das L... 197/im Auge des Stur... 21 Lektionen für das... A Star Is Born Sound... A Star is Born A Star is Born [Blu-... BECOMING: Meine Gesc... Bravo Hits,Vol.104 Das Kind in dir muss... Das Känguru-Manifest... Der Insasse Der Junge muss an di... Die Känguru-Apokryph... Die Känguru-Chronike... Die Unendlichste Ges... Die Unglaublichen 2 ... Drachenzähmen leicht... Harry Potter und der... Mamma Mia! Here We G... Moonglow (Limited Di... Nächte, in denen Stu... Sauerkrautkoma Sauerkrautkoma [Blu-... Schlagerchampions 20... Tumult (Ltd. Deluxe) Venom Venom [Blu-ray] „Zuhause Live: Das L...

[Widget Kopieren](#) Information

Amazon.de

Galgenspiel (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.

Gittas Spiel

Einstellung: In die Vollen
Spielart: Einzelspiel
Wurf: 1

Es werden 5 Durchgänge a 1 Wurf gekegelt. Jeder kegelt für sich. Nach jedem Durchgang wird die niedrigste Zahl mit 0 Punkten bestraft, dafür wird die höchste Zahl verdoppelt. Alle 5 Durchgänge werden pro Kegler addiert.

Gunzer

Einstellung: Abräumen ohne Kranzwertung
Spielart: Mannschaftsspiel
Wurf: 3

Das Kegelspiel ist ein Mannschaftsspiel. Hierzu werden die Mitspieler in zwei gleich starke Mannschaften geteilt. Bei ungerader Teilnehmerzahl wird mit Blindem gespielt. Grundlage des Spieles ist das klassische Abräumen ohne Kranzwertung in drei verschiedenen Durchgängen: Durchgang A: Jeder Spieler hat drei Würfe, die er hintereinander abgibt. Begonnen wird in die Vollen. Beim ersten Durchgang zählt hierbei jedes Eck (Vordereck, Bauern, und Bismark) 10 Punkte; jeder weitere Kegel nur 1 Punkt. Die volle Platte also 45 Punkte. Räumt der Spieler schon beim 1. oder 2. Schub ab, darf wieder aufgestellt und in die Vollen geschoben werden. Durchgang B: Jeder Spieler hat nur noch zwei Würfe. Hierbei zählt jede Dame 10 Punkte; die restlichen Kegel wieder nur 1 Punkt; das volle Platt also wieder 45 Punkte. Wird beim ersten Schub abgeräumt, darf der zweite Schub wieder in die Vollen geworfen werden. Durchgang C: Jeder Spieler hat nur noch einen Wurf. Hierbei zählt der König 37 Punkte und jeder andere Kegel nur noch 1 Punkt. Die ganze Platte also wieder 45. Sieger wird jene Mannschaft, die am Schluss insgesamt am meisten Punkte erspielt hat.

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.

Hausbau

Jeder Spieler errichtet sein eigenes Haus. Jeder Wurf der eine gerade Zahl darstellt zählt als Bauteil. Man darf solange werfen

<p>Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel</p> <p>Wurf: 1</p>	<p>(weiterbauen), bis eine ungerade Zahl fällt, dann ist der nächste Hausbauer an der Reihe. Wird eine 3 geworfen, muss das letzte Bauteil abgerissen werden. Der Sieger ist derjenige mit einem fertigen Haus aus 11 Bauteilen.</p>
<p>Hausnummern (niedrige und hohe Hausnummer)</p> <p>Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel</p> <p>Wurf: 1</p>	<p>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.</p>
<p>Hell-Dunkel</p> <p>Einstellung: Abräumen Spielart: Pärchenspiel</p> <p>Wurf: 1</p>	<p>Es werden Pärchen gebildet, z.B. indem aus einem Kartenspiel paarweise zueinander passende Karten mit dem gleichen Bild, aber unterschiedlicher Farbe gewählt werden, z.B. roter + schwarzer Bube. Diese Karten werden an alle Spieler verteilt. Derjenige, der die schwarze Karte hat, kegelt im Dunkeln, der andere im Hellen. Der Kegler, der im Dunkeln kegeln muss, beginnt mit dem ersten Wurf. Anschließend kegelt der andere im Hellen auf die stehen gebliebenen Kegel (abräumen). Verloren hat die schlechtere Hälfte der Pärchen.</p>
<p>Hinterholz mit 2 Damen</p> <p>Einstellung: Bilder Spielart: Mannschaftsspiel</p> <p>Wurf: 1</p>	<p>Zwei Mannschaften werden ausgelost. Das Gerät steht auf Abräumen. Jede Mannschaft kegelt einen vollen Durchgang. Jeder Spieler hat pro Antritt einen Wurf. Ist das Bild abgeräumt, wird neu aufgestellt. Insgesamt drei Durchgänge. Es gewinnt die Mannschaft mit der höchsten Holzzahl.</p>
<p>Hinterkranz holen</p> <p>Einstellung: Bilder Spielart: Mannschaftsspiel</p> <p>Wurf: 1</p>	<p>Zwei Mannschaften werden ausgelost. Gerät steht auf Abräumen. Jede Mannschaft kegelt einen vollen Durchgang. Jeder Spieler einer Mannschaft hat einen Wurf. Ist ein Bild abgeräumt wird neu aufgestellt. Insgesamt werden 3 Durchgänge gespielt. Es gewinnt die Mannschaft mit der höchsten Holzzahl. Hinterkranz wird aufgestellt.</p>
<p>Hochsprung Variante 2</p> <p>Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel</p> <p>Wurf: 5</p>	<p>Jeder Spieler hat 5 Würfe pro Durchgang. Die ersten 4 Würfe werden zusammengezählt (Anlauf), das Ergebnis wird mit dem fünften Wurf malgenommen (Absprung). Anfangshöhe ist 1,40 m (140 Punkte) Erhöhung in Schritten zu 10 cm. Jeder Spieler hat 2 Versuche für eine Höhe. Das besondere an diesem Spiel ist das jeder Spieler die Höhe der Latte selbst bestimmen kann. Ein Beispiel: Karl ist sich sicher, dass er die Höhe von 1,60 m schaffen wird, also steigt er erst bei 1,60 m in den Wettkampf ein. Als er an der Reihe ist wirft er 5+7+6+3 und eine 6 das ergibt $21 \times 6 = 1,26$ m, damit ist sein erster Versuch misslungen. Wenn Karl wieder an der Reihe ist kann er einen zweiten Versuch über 1,60 m versuchen oder er lässt die Höhe aus und versucht gleich 1,70 oder 1,80 m dafür steht ihm dann allerdings nur noch ein Versuch zur Verfügung. Sollte Karl den zweiten Versuch nicht schaffen ist er aus dem Spiel und vermutlich letzter. Anmerkung : Eine gewählte Höhe kann nicht wieder zurückgenommen werden, das heißt, wenn ein Spieler 1,60 m gewählt hat und diese im 1. Versuch nicht überwinden kann, darf er die Latte nicht auf 1,50 m zurücklegen. Gewonnen hat der Spieler der die größte Höhe mit den wenigsten Versuchen überwunden hat. Ein Spiel mit Spannung, Vertrauen in seine eigene Leistung und ein bisschen Glück. Wertung: Spieler zahlt eine vorher ausgemachte Strafe in die Kegelkasse je nach Platzierung.</p>
<p>Hochsprung</p> <p>Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel</p> <p>Wurf: 3</p>	<p>Zuerst müssen sich die Teilnehmer für die Endrunde qualifizieren. Dazu müssen mit drei Würfeln in die Vollen mindestens 12 Holz geworfen werden. Wer weniger als 12 Holz schafft scheidet sofort aus. Die Endrunde beginnt mit 14 Holz für drei Würfe. Dann wird die Latte in jeder Runde um zwei Punkte höher gelegt, auf 16, 18, 20 etc. Wer die nötige Holzzahl aus drei Würfeln nicht schafft, scheidet aus. Strafen werden nach Runde des Ausscheidens (z.B. Qualifikation 2,50 Euro, Ausscheiden in der ersten Runde = 2,- Euro, zweite Runde = 1,50 Euro, Dritte Runde = 1,25 Euro, Vierte Runde= 1,- Euro, Fünfte Runde= 0,75 Euro, Sechste Runde= 0,50 Euro, Siebte Runde= 0,25 Euro) oder nach Reihenfolge des Ausscheidens</p>

	(bei 6 Teilnehmern: als erster ausgeschieden 0,25 Euro, zweiter 0,20 Euro usw.) berechnet.
Hohe Hausnummer (3.Variante) Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 3	Zuerst werden die Spielpositionen ausgelost. Dann bestimmt der nachfolgende Spieler, wohin der Wurf gesetzt werden soll. Erst danach wirft der Kegler. Kann auch mit niedriger Hausnummer kombiniert werden.
Hohe Schule Einstellung: Abräumen Spielart: Einzelspiel Wurf: 2	Das Gerät steht auf abräumen. Die Spielerreihenfolge wird ausgelost. Insgesamt werden 5 Durchgänge gespielt. Jeder Kegler hat pro Durchgang 2 Wurf, die wie folgt berechnet werden. 1 - 6 Holz = Holz = Holz 7 Holz = Holz x 2 8 Holz = Holz x 3 9 Holz = Holz x 4 Natur neun = Holz x 5 Kranz = 12 x 5 Naturkranz = 15 x 6 Das höchste Endergebnis nach 5 Durchgängen gewinnt.
Holzvorgabe 101 Einstellung: Abräumen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 12	Es werden zwei gleichstarke Mannschaften ausgelost. Das Gerät steht auf „Abräumen. Jede Mannschaft hat insgesamt 12 Würfe. Die Mannschaften kegeln die 12 Würfe hintereinander. Die Spieler einer Mannschaft kegeln reihum. Nach jedem abgeräumten Bild wird erneut aufgestellt. Erreicht eine Mannschaft die Vorgabe nicht, zahlt sie pro nicht erreichtes Holz 0,20 DM in die Kasse.
In die Vollen (Mannschaftsvariante) Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 3	Zwei Mannschaften werden gebildet. Die Mannschaften schicken ihre Spieler abwechselnd nach jedem Wurf auf die Bahn. Jeder Spieler hat pro Antritt drei Würfe. Hierbei ist zu beachten, dass nach jedem Wurf das Vorderholz noch stehen muss. Steht es nicht mehr, wird der Wurf nicht gewertet. Beliebig viele Durchgänge sind möglich. Es gewinnt die Mannschaft mit der höchsten Gesamt-Holzzahl.
Jokerspiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Partnerspiel Wurf: 2	Es werden Pärchen ausgelost. Je Paar wird pro Spieler ein Wurf in die Vollen gemacht. Die Reihenfolge kann frei gewählt werden. Nachdem ein Spieler vorgelegt hat, muss der Partnerspieler wählen, welches Ziel erreicht werden soll. Mit zwei Würfeln müssen 11 Holz, 10 Holz, 9 Holz, 8 Holz und 7 Holz erreicht werden. Z.B.: Der erste Spieler wirft eine 8, der zweite Spieler entscheidet, dass er auf die 11 geht. Wirft er eine 6, werden in das Feld ""11"" 14 eingetragen. Erreicht er mit seinem Wurf nicht die erforderlichen 11 Holz, wird das Feld ""11"" gestrichen. Zusätzlich gibt es zwei Jokerfelder, die man dann auswählen kann, wenn man der Auffassung ist das minimale Ziel ""7"" nicht zu erreichen. Bei den beiden Jokerfeldern wird dann das erzielte Ergebnis aus beiden Würfeln addiert und eingetragen. Z.B.: Der erste Spieler wirft eine 1, und der Zweite wirft eine 6, so wird eine 7 auf einen Joker geschrieben und nicht in das Feld ""7"" da vor dem zweiten Wurf entschieden wurde, dass das Pärchen auf einen Joker geht. Es werden 7 Durchgänge gekegelt. Die Pärchen mit dem niedrigsten Ergebnis zahlen am meisten, und dann nach der Reihenfolge, der Sieger bezahlt nichts.
Katz und Maus (Variante von Fuchsjagd) Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzel/Mannschaft Wurf: 1	Ein Spieler, die Katze, versucht im vollen Bild genauso viele Kegel umzuwerfen, wie der vor ihm werfende Spieler, eine Maus. Alle Spieler werfen reihum jeweils abwechselnd mit der Katze. Schafft die Katze es, die gleiche Kegelzahl umzuwerfen, erhält sie einen Punkt, bei gleichem Bild sogar 2 Punkte. In allen anderen Fällen bekommt die Maus einen Punkt. Nachdem jeder Spieler einmal gegen die Katze angetreten ist, übernimmt reihum jeweils der nächste Spieler die Rolle der Katze. Hat die Katze am Ende mehr Punkte als die Mäusermenge hat die Katze gewonnen und die Mäuse verloren.
Kegelcup Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Eine Saison des Kegelcup wird über mehrere Monate hinweg gespielt. Es ist vom Spielaufbau her angelegt wie alte Fußball-Bundesliga. Zuerst muss ein Spielplan erstellt werden und zwar so, dass jeder Spieler der Kegelrunde einmal ein Hin- und Rückspiel gegen jeden der anderen Spieler antreten muss. An jedem Spieltag hat jeder Spieler ein Match auszutragen. Dabei hat jeder Spieler 5 Wurf in die Vollen. Die einzelnen Holzzahlen (=Tore) werden zu einem Ergebnis nach folgender Tabelle addiert. 1 - 6 Holz = Jedes Holz zählt ein Tor (z.B. 5Holz=5Tor) 7 Holz = FREISTOSS Der Spieler darf einen zusätzlichen Wurf absolvieren. Er muss mind. 7 Holz kegeln. Schafft er das, wird die 7 od. 8 od. 9 die im 2. Wurf

	<p>gekegelt wurde zum ersten Wurf addiert. Schafft er es nicht zählen nur die ersten sieben Holz. 8 Holz = ELFMETER Es gibt wieder einen zusätzlichen. Wurf. Ziel ist es 1Holz=5Tore 2Holz=8Tore 3Holz=9Tore zu erzielen. In diesen Fällen wird wieder Wurf 1 u 2 addiert. Ansonsten zählen wieder nur die 8 Holz vom 1. Wurf. 9 Holz = Golden Goal Wieder gibt es einen zusätzlichen. Wurf. Egal welche Holzzahl erzielt wird, sie wird mit dem 1. Wurf addiert. Der Gewinner eines Match erhält 2 Punkte , der Verlierer 0 Punkte und bei einem Unentschieden erhält jeder 1 Punkt. Die Punkte werden in eine Tabelle übertragen und Gewinner ist der, der am Ende der Saison die meisten Punkte hat.</p>
<p>Kettenkegeln Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Beim Kettenkegeln haben schwächere Spieler durchaus eine Chance gegenüber erfahrenen Kegelbrüdern. Schließlich soll jeder Teilnehmer nur das Resultat des Vorspielers erreichen. Wem dies nicht gelingt, der erhält so viele Striche wie ihm Kegel zum vorgegebenen Resultat fehlen. Das gilt gleichermaßen für überzähliges und für fehlendes Holz. Wer 21 Striche auf seinem Konto hat, scheidet aus. Pro Durchgang hat jeder Spieler einen Wurf in die Vollen. Zunächst werfen Sie eine Vorlage für den ersten Spieler. Sind es Beispielweise vier Holz, muss er gleichfalls vier Holz holen. Kegelt er hingegen sieben Holz, wird er mit 3 Strichen belastet. Zugleich gelten die gefallen sieben Holz als Vorlage für den folgenden Spieler.</p>
<p>Königsspiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Partnerspiel Wurf: 2</p>	<p>Jeweils zwei Partner spielen miteinander. Es gilt mit zwei Würfeln möglichst viel abzuräumen, wobei jeder Partner abwechselnd den ersten Wurf hat. Bleibt nach zwei Würfeln der König stehen, wird die einfache Zahl der geworfenen Kegel gezählt, fällt aber der König mit, so wird das Ergebnis potenziert. Also: 6 ohne König zählt 6, 6 mit König zählt $6 \times 6 = 36$ Besonders günstig ist die Mannschaft dran, deren Vorwerfer eine 9 erzielt hat, denn der Wurf des folgenden Partners wird dazugezählt und das ganze potenziert. Also: $9 + 7 = 16$, zählt $16 \times 16 = 256$. 10 Durchgänge werden gespielt, das Ergebnis addiert.</p>
<p>Lattenzaun Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>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.</p>
<p>Linker Bauer mit 2 Damen Einstellung: Bilder Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1</p>	<p>Zwei Mannschaften werden gebildet. Das Gerät steht auf Bilderkegeln. Jeder Spieler hat einen Wurf. Das Bild muss in 1 Wurf abgeräumt werden. Die Spieler der Mannschaften kegeln wechselseitig gegeneinander. Drei Durchgänge. Die Mannschaft mit den meisten abgeräumten Bildern gewinnt.</p>
<p>Lübecker Spiel Einstellung: Abräumen Spielart: Einzel/Mannschaft Wurf: 3</p>	<p>Das Abräumspiel Lübeckern bezeichnet Formationen, bei denen entweder die Kegel 4 und 6, Klein-Lübeck, oder die Kegel 1, 4, 6 und 9, Groß-Lübeck, oder bestimmte andere Kegel stehen bleiben sollen, denn für sie gibt es Sonderpunkte. Jeder Spieler muss 200 Punkte abkegeln und hat dafür pro Durchgang drei Würfe. Der erste Wurf geht in die Vollen, der zweite und der dritte Wurf zielen, auf die verbleibenden Kegel. Kegelt ein Spieler im ersten Wurf sieben oder acht Holz ohne Sonderwertung, darf er, sofern er will, zum zweiten Wurf neu aufstellen lassen und erneut in die Vollen kegeln. Der erste Wurf wird dann jedoch nicht gewertet. Die Wertung Jedes gefallene Holz zählt 1 Punkt. Darüber hinaus erhalten Sie für die folgenden Bilder Extrapunkte: Sonderwertung -> Naturkranz : 48 Punkte -> Kranz auf zwei oder drei Wurf: 36 Punkte -> Acht ohne Vordereck(holz): 30 Punkte -> Acht ohne Hintereck(holz): 12 Punkte -> Vordereck fällt allein: 6 Punkte -> Beide Bauern verbleiben (Klein-Lübeck): 25 Punkte -> Alle vier Eckkegel verbleiben (Groß-Lübeck): 50 Punkte -> Hamburg (Kegel 4, 5 und 6 verbleiben): 10 Punkte -> Herz (die Kegel 1, 5 und 9 fallen): 10 Punkte Steht ein Bild, so stellt der Spieler neu auf, sofern er noch Kugeln frei hat. Variante Da es schon eines gewissen Könnens bedarf, ein Groß-Lübeck aus den Vollen zu kegeln, können Sie sich das Spiel erleichtern: Hat ein</p>

	<p>Spieler die Kegel eines Groß-Lübecks in einem Wurf gefällt, werden sie für den nächsten Wurf wieder mit aufgestellt. Haben Sie beispielsweise im ersten Wurf ein Herz gekegelt, so wird für ihren zweiten Wurf ein Kranz aufgestellt.</p>
<p>Minusrunde Einstellung: Abräumen Spielart: Partnerspiel Wurf: 4</p>	<p>Es werden Paare gebildet. Jedes Paar hat zusammen 4 Würfe (2 Wurf je Spieler), die Reihenfolge kann das Team bestimmen. Eingestellt wird Abräumen mit Kranzwertung. Die erste Runde wird einfach gerechnet, die zweite Runde doppelt, die dritte Runde ist die erste Minusrunde, die einfach gerechnet und abgezogen wird, die vierte Runde wird dreifach gerechnet, die fünfte Runde ist Minusrunde und wird doppelt gerechnet, die sechste und letzte Runde wird vierfach gerechnet. Minusrunde: alle Punkte werden addiert und von den bisherigen Punkten abgezogen. Bei der Doppel-Minusrunde werden die Punkte natürlich verdoppelt und dann von den bisherigen Punkten abgezogen. WICHTIG: Pudel zählt in der Minusrunde 9. Hat also ein Team in der Minusrunde z.B. 5 Holz gekegelt und macht außerdem noch einen Pudel, sind es 14 Punkte, die abgezogen werden müssen (bei Doppelminusrunde wären es 28). In den Plusrunden zählt der Pudel natürlich null. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt und muss nichts zahlen, die zweiten zahlen je € 0,50, die dritten je € 1,-, die vierten je € 1,50 usw. Dauer: je Team 6 Runden a 4 Würfe.</p>
<p>Multiplikationsspiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 3</p>	<p>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.</p>
<p>Olympiade Einstellung: Abräumen ohne Kranzwertung Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1</p>	<p>Es werden Mannschaften zu je drei oder 2 Mitspielern gebildet. Jeder Spieler hat 1 Wurf. Es wird so lange gekegelt, bis eine Mannschaft 3 Volle Bretter abgeräumt hat. (ohne Kranzwertung) Die benötigte Wurfzahl wird notiert. Dann ist die nächste Mannschaft an der Reihe. Die Partie wird in 3 Durchgängen gespielt. Die Mannschaft mit den geringsten Würfen gewinnt.</p>
<p>Pärchenkegeln Einstellung: In die Vollen Spielart: Partnerspiel Wurf: 5</p>	<p>Es werden Pärchen gebildet. Das Spiel wird in 8 Durchgängen gespielt. Die beiden Kegler eines Pärchens kegeln abwechselnd. In den ersten 2 Durchgängen werden von jedem Spieler 5 Würfeln in die Vollen geworfen, danach folgen 6 Runden Abräumen, wobei die Kegler jeder 2 Wurf haben. Nach jedem Kegler wird neu aufgestellt. Das Pärchen mit den wenigsten Punkten zahlt.</p>
<p>Pärchenspiel Einstellung: Abräumen Spielart: Partnerspiel Wurf: 4</p>	<p>Dieses Spiel wird von Paaren gespielt, die vorher ausgelost wurden. Gekegelt werden 3 Durchgänge Abräumen. In jedem Durchgang haben die beiden Kegler 4 Wurf, wovon jeder zweimal kegelt. Wer anwirft oder abräumt ist den beiden selbst freigestellt. Wird ein Bild während der 4 Wurf komplett abgeräumt, bekommen die Kegler neu aufgestellt und werfen weiter. Kranz zählt abgeräumt 12 Punkte, ein Naturkranz 15 Punkte. Die erreichte Holzzahl des ersten Durchganges (4 Würfe) zählen einfach, die des zweiten doppelt und der dritte Durchgang dreifach. Gewonnen hat das Paar mit der höchsten Holzzahl nach Addition der 3 Durchgänge.</p>
<p>Pastörken Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 3</p>	<p>Jeder Spieler hat 3 Würfe. Er muss um das Vorderholz herum nach Möglichkeit alles abräumen. Sobald das Vorderholz fällt, hat der Spieler 0 Punkte und muss sich setzen. Gezählt werden die gehalten Holz. Wertung = Jeder Spieler zahlt die Differenz zum höchsten gehalten Holz mal 20 Cent. Kegelspiel um einfach die Kegelkasse aufzufüllen</p>

Plug-in konnte nicht geladen werden.

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.
Rausschmeißerspiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Hierbei wird die Reihenfolge der Mitspieler ausgelost. Jeder Spieler zahlt 50 Cent in einen Topf. Es werden 100 Punkte für jeden Spieler notiert. Dann wird in die Vollen gekegelt. Die erzielten Holz des Keglers werden dem jeweiligen Vordermann von seinem Punktekonto abgezogen. Wer keine Punkte mehr hat fliegt Raus (verlorenes Spiel) Der letzte Spieler ist der Sieger und erhält den Topf.
Rechnen Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 4	Alle Kegler haben 4 Würfe. Die ersten beiden Würfe werden addiert, der dritte Wurf vom Gesamtergebnis abgezogen und schließlich mit dem 4. Wurf multipliziert. Sonderregel: Beim dritten Wurf zählt ein Fehlwurf 9 Holz, beim vierten Wurf zählt er 0, wenn sich das Gesamtergebnis bis dahin im Positiven befand, dagegen zählt er 9 Holz, wenn das Ergebnis im Negativen ist.
Rechts-Links-Vorn-Hinten-Mitte Einstellung: Abräumen ohne Kranzwertung Spielart: Partnerspiel Wurf: 2	Es werden zwei Mannschaften durch Zusammenlosen gebildet, und paarweise auf die Tafel geschrieben. Die Kegelbahn wird auf 2 Wurf abräumen eingestellt. Dann werden 5 Durchgänge gekegelt. 1 Runde sollte der linke Kegel, 2. Runde der rechte, 3. Runde der vordere, 4. Runde der hintere, 5. Runde der mittlere Kegel dabei sein. Es wird im Wechsel gespielt. Im ersten Durchgang beginnt der erstgeschriebene, im zweiten Durchgang der Zweitgeschriebene, dritter Durchgang wieder erstgeschriebene usw., bis alle 5 Durchgänge gelaufen sind. Das Ergebnis beider Würfe pro Durchgang wird unter den jeweiligen Pärchen geschrieben und am Ende zusammen gezählt. Wertung: ist der abgebildete Kegel, z.B. 1. Durchgang der linke dabei, werden die gefallenen Kegel mit sich selbst multipliziert, ansonsten nur die gefallenen Kegel. z.B. 6 gefallene Kegel im Bild 1 mit dem linken wären dann $6 \times 6 = 36$ ohne nur 6, maximale Punktzahl pro Durchgang 162. Sieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl
Ringkampf Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 5	Es werden 2 Mannschaften gebildet. Bei ungerader Kegleranzahl muss ein Kegler aus der Mannschaft, die weniger Kegler hat, doppelt kegeln. Jeweils ein Kegler aus der ersten Mannschaft tritt gegen einen Kegler aus der zweiten Mannschaft an. Jeder Kegler hat fünf Wurf in die Vollen, immer im Wechsel mit dem Kegler der anderen Mannschaft. Die Würfe vom Kegler der ersten Mannschaft werden mit den Würfeln vom Kegler der zweiten Mannschaft verglichen, und das jeweils höhere Ergebnis aufgeschrieben. Bei gleichen Würfeln werden beide Ergebnisse gestrichen. Die Mannschaft mit dem höchsten Endergebnis gewinnt. Die Verlierermannschaft bezahlt pro Kegler einen vorher festgelegten Betrag
Risikospiel Einstellung: Abräumen ohne Kranzwertung Spielart: Einzelspiel Wurf: 20	Jeder Kegler darf solange das Brett abräumen, bis das Vorderholz fällt oder keine Punkte erzielt werden (Pudel, Durchläufer, Vorbeiläufer etc.). Fällt das Vorderholz, so fängt er wieder bei Null an. Man kann jederzeit aufhören und sich das bis dahin geworfenen Holz gutschreiben lassen. Hat ein Kegler rund um das Vorderholz abgeräumt, darf er ein neues Brett aufstellen und von vorne

	beginnen. Die Höchstzahl an Durchgängen wird vorher festgelegt. Der Spieler mit dem meisten Holz gewinnt.
Schnapszahl Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1	Man kegelt in 2 Mannschaften bis 100 und darf in der Summe keine Schnapszahl, 11, 22, 33,... erreichen. Die Mannschaft fängt wieder bei Null an, wenn ein Spieler eine Schnapszahl erreicht.
Schräger Otto Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1	Es werden 5 Durchgänge in die Vollen gespielt, wobei der erste Durchgang 1-fach, der zweite doppelt, der dritte 3-fach, der vierte doppelt und der letzte wieder einfach gewertet werden. Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt. Der Kranz wird mit 12 Punkten gewertet.
Schuldenspiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 1	Jede Mannschaft hat 12 Euro Schuldvorgabe, die beiden Mannschaften schieben abwechselnd in die Vollen. Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft ihren Schuldenberg abgetragen hat. Die Schulden werden folgendermaßen abgebaut: 5 Holz = Cent -,20 6 Holz = Cent -,50 7 Holz = Cent -,80 8 Holz = Euro 1,00 9 Holz = Euro 1,50 Kranz = Euro 2,00 Die Spieler der Mannschaft, die verliert zahlen den Restbetrag / Anzahl der Spieler.
Schuldner-Partie Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 5	Jeder Spieler hat bei der Kasse 3,00 Euro Schulden. Jeder Spieler hat 5 Würfe in die Vollen, die er einzeln ausführt. Vom geschuldeten Betrag wird nach jedem Wurf die erreichte Holzzahl bewertet und abgezogen. Bewertung: 1 bis 5 Holz = 0,15 Euro, 6 Holz = 0,45 Euro, 7 Holz = 0,65 Euro, 8 Holz = 0,80 Euro, 9 Holz = 1,00 Euro und für Kranz = 1,25 Euro. Guthaben kann nicht entstehen, da bei der Tilgung der Schuld der Spieler lediglich schuldenfrei ausscheidet. Verbleibende Restschuld nach dem 5. Wurf muss in die Kasse einbezahlt werden.
Schwedenspiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 3	Jeder Spieler hat hintereinander drei Kugeln zu Kegeln. Nach jedem Wurf wird neu aufgesetzt und im zweiten Durchgang dürfen nur zwei Kugeln gekegelt werden, im dritten dagegen nur noch eine Kugel. Gewonnen hat der Kegler, welcher das niedrigste Resultat hat.
Sechstagerennen (2) Einstellung: Abräumen ohne Kranzwertung Spielart: Partnerspiel Wurf: 2	Vor Beginn des Spieles werden jeweils zwei Kegler als Mannschaft ausgelost. Dann wirft jeder Partner zweimal in das auf Abräumen eingestellte Kegelfeld. Die Partner können unter sich ausmachen, in welcher Reihenfolge sie ihre Würfe absolvieren. Der bessere Kegler wird in der Regel die schwierigen Würfe ausführen. Jedes umgeworfene Holz zählt 1 Punkt. Die Anzahl der geworfenen Hölzer wird mit dem Tage des Rennens multipliziert, also: Montag mal 1; Dienstag mal 2; Mittwoch mal 3; Donnerstag mal 4; Freitag mal 5; Samstag mal 6. Jeder Tagessieger (durch Einkreisen gekennzeichnet) erhält 2 zusätzliche Punkte, die auch mit dem Tag des Rennens multipliziert werde. Gesamtsieger ist die Mannschaft, die am Sonntag (am Ruhetag werden alle Punkte addiert) die höchste Punktzahl erreicht hat.
Sechstagerennen Einstellung: Abräumen ohne Kranzwertung Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 4	Es wird auf abräumen gestellt. Jeweils 3 Spieler bilden eine Mannschaft und gehen zusammen auf die Bahn. Je Durchgang darf eine Mannschaft 4 Würfe machen, wobei jeder Kegler einer Mannschaft mindestens 1 Wurf machen muss. Die Reihenfolge ist beliebig, wer im Durchgang zweimal werfen darf und wann, entscheidet die Mannschaft selbst. Das erzielte Holz wird mit dem Durchgang multipliziert. Nach jeder Mannschaft wird neu aufgestellt. Es werden 6 Durchgänge gespielt, die letzte Mannschaft muss zahlen. Dauer: 8 Wurf pro Kegler Variante: In sechs Durchgängen (Tage) wirft jeder zweimal in die Vollen. Jedes Holz über 5 wird gezählt. Am zweiten Tag (2.Durchgang) werden die gewerteten Holz mit 2, am dritten Tag mit 3 multipliziert. Nach der Halbzeit (zwischen drittem und viertem Durchgang) wird am fünften Tag wieder mit 2 und am sechsten Tag mit 3 multipliziert.

<p>Siebenerreihe Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 2</p>	<p>Es werden sechs Spalten mit den Zahlen 14,21,28,35,42 und 49 gebildet. Jeder Spieler hat in sechs Runden jeweils zwei Würfe in die Vollen. Die Ergebnisse werden miteinander multipliziert und in eine der Spalten geschrieben. In welche Spalte geschrieben wird, entscheidet jeder Spieler selbst. Die Differenz zur Zahl über der Spalte wird pro Punkt mit fünf Cent berechnet: z.B. 24 Punkte in der 21er Spalte: 15 Cent.</p>
<p>Steigerung Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Gekegelt wird jeweils 1 Wurf in die Vollen. Das Ergebnis wird nur notiert, wenn der Wurf höher ist, als der des Vordermannes. Gespielt werden 5 Runden. Die Reihenfolge sollte vor Spielbeginn ausgelost werden. Dauer:5 Wurf pro Kegler.</p>
<p>Teufelsspiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>2 Mannschaften werden gebildet. Jeder Spieler kann selbst bestimmen wie lange er kegeln will. Alle Hölzer werden addiert. Sobald ein Pudel, eine 3 oder eine 5 fallen, wird alles gelöscht und man muss sich setzen. Man bestimmt also selber wenn man seine erzielten Hölzer notiert haben möchte. Dann ist ebenfalls der nächste an der Reihe.</p>
<p>Telefonieren Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>1. Runde. Jeder Kegler legt eine Zahl vor und notiert diese neben seinem Namen auf der Tafel. 2. Runde, jetzt kegelt man zuerst auf die Vollen und versucht nicht seine zuvor erzielten Holz zu holen. Die Zahl die fällt ist die Telefonnummer, die man anruft. Dann kegelt man noch einmal, die Anzahl der Hölzer, die jetzt fallen werden demjenigen, der die Telefonnummer hat als Strafpunkte angekreidet. Beispiel: Irmi hat in der 1. Runde eine 5 gekegelt. Das ist jetzt ihre Telefonnummer. Jeder, der in der 2. Runde als 1. Wurf diese Zahl wirft ruft sie an und sie bekommt die Punkte des 2. Wurfs als Strafe berechnet. Es ist möglich, dass mehrere Kegler die selbe Telefonnummer haben.</p> <p>(Danke Irmi)</p>
<p>Tortenspiel Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Man malt auf eine Tafel eine Torte. Diese Torte teilt man in soviel Stücke, wie Personen anwesend sind. Die Namen schreibt man in die Stücke. Irgend jemand fängt an zu kegeln, z.B. er kegelt eine 4, dann muss man 4 Tortenstücke im Uhrzeigersinn weiter zählen und derjenige bekommt einen Strich. Diese Person ist nun am Zug und immer so weiter. Wer zuerst 5 Striche in seinem Tortenstück hat, der fliegt raus und zahlt den Höchstbetrag (Anzahl der Spieler (abzüglich einer Gewinnerperson) x 0,20 Cent). Jeder weitere Spieler der verliert, zahlt dann je Tortenstück 0,20 Cent weniger. Beispiel: 10 Spieler (9 Spieler x 0,20 Cent = 1,80 Euro Höchstbetrag). Also muss der erste Verlierer 1,80 Euro bezahlen, der nächste 1,60 Euro und immer so weiter. Wer einen Pudel wirft, bekommt einen Strich und muss noch mal kegeln. Variante: zahlt der Verlierer 0,50 Cent, so kann er wieder mitspielen. maximal 1 mal.</p>
<p>Ü-Ei Kegeln Einstellung: In die Vollen Spielart: Alle gegen einen Wurf: 1</p>	<p>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.</p>
<p>Verflixte Sechs Einstellung: In die Vollen Spielart: Mannschaftsspiel Wurf: 20</p>	<p>Zwei Mannschaften versuchen jeweils als Erste mindestens 101 Punkte durch Würfe in die Vollen zu erreichen. Wie lange ein Durchgang läuft, bestimmt die jeweilige Mannschaft selbst und kann durch rechtzeitiges Aufhören ihre erzielten Punkte retten. Sieger ist die Mannschaft, die mindestens 101 Punkte oder mehr hat. Die zweite Mannschaft hat Nachwurf und kann so evtl. die andere Mannschaft überholen. Bewertung: Würfe < 3 zählen nicht. Es erfolgt Mannschaftswechsel. 3 Holz zählen, lösen aber Mannschaftswechsel aus. 6 Holz löschen alle in diesem Durchgang erzielten Punkte und lösen Mannschaftswechsel aus.</p>

Alles rund ums Kegeln

"Zuhause Live: Das L... 197/im Auge des Stur... 21 Lektionen für das... A Star Is
Born Sound... A Star is Born A Star is Born [Blu-... BECOMING: Meine
Gesc... Bravo Hits,Vol.104 Das Kind in dir muss... Das Känguru-Manifest...
Der Insasse Der Junge muss an di... Die Känguru-
Apokryph... Die Känguru-Chronike... Die Unendlichste Ges...
Die Unglaublichen 2 ... Drachenzähmen leicht... Harry Potter und der... Mamma Mia!
Here We G... Moonglow (Limited Di... Nächte, in denen Stu... Sauerkrautkoma
Sauerkrautkoma [Blu-... Schlagerchampions 20... Tumult (Ltd. Deluxe)
Venom Venom [Blu-ray] „Zuhause Live: Das L...

Widget Kopieren Information

Amazon.de

Vier gewinnt

Einstellung: In die Vollen
Spielart: Mannschaftsspiel
Wurf: 1

Gespielt wird in 2 Mannschaften: Eine für +, eine für 0 Die Mannschaften werfen abwechselnd. Es wird ein Spielfeld aufgezeichnet: Ein 9 x 9 großes Raster. Dieses Raster wird auf der ""X Achse"" von 1 - 9 durchnummeriert. Wirft ein Spieler von + eine 5 , so wird in dieser Spalte ganz unten ein + hingezeichnet. Ziel ist es, wie im normalen Spiel auch, eine Viererreihe zu erlangen.

Vierlinge

Einstellung: Bilder
Spielart: Einzel/Mannschaft
Wurf: 2

Das Spiel kann von Einzelspielern oder Mannschaften gespielt werden. Jeder Spieler oder jede Mannschaft darf je zweimal auf vier verschiedene Figuren werfen. Wird mit einem Wurf abgeräumt, darf wieder aufgestellt werden. Die Punkte werden zusammengezählt. Jeder geworfene Kegel zählt drei Punkte. Folgende Bilder werden aufgestellt: Bild 1. König, Rechte und Linke Hinterdame, Hinterholz. Bild 2. König, rechter Bauer und rechte Vorder- und Hinterdame. Bild 3. König, rechte und linke Vorderdame und Vorderholz Bild 4. König, linker Bauer und linke Vorder- und Hinterdame.

Vordereckspiel

Einstellung: In die Vollen
Spielart: Einzelspiel
Wurf: 1

Bei jedem Durchgang hat der Spieler einen Wurf in die Vollen. Das Holz zählt nur jeweils einen Punkt, wenn das Vordereck/Vorderholz stehen bleibt. Sonst ist der Wurf ungültig, ebenso wie bei Pudel und Durchläufer, die mit „0“ gewertet werden. Entsprechend der Durchgänge zählen die Treffer einfach, zweifach, dreifach etc. Das bedeutet im ersten Durchgang z.B. 6 Holz = 6 Punkte, im 2. Durchgang: 4 Holz x 2 = 8 Punkte, im 3. = 3 Holz x 3 = 9 Punkte.

Vorderkranz holen

Einstellung: Bilder
Spielart: Mannschaftsspiel
Wurf: 1

Zwei Mannschaften werden ausgelost. Das Gerät steht auf abräumen. Jede Mannschaft kegelt einen vollen Durchgang. Jeder Spieler hat pro Auftritt einen Wurf. Ist das Bild abgeräumt, wird neu aufgestellt. Insgesamt drei Durchgänge. Es gewinnt die Mannschaft mit der höchsten Holzzahl aufgestellt wird der Vorderkranz.

Vorhersagen

Einstellung: In die Vollen
Spielart: Einzelspiel
Wurf: 5

Jeder hat fünfmal einen Wurf in die Vollen. Der erste Wurf wird so gewertet wie er fällt. Der zweite Wurf gilt nur wenn über 5 geworfen wurden, wird dann aber mit 2 multipliziert. Der dritte Wurf gilt nur wenn unter 5 geworfen wurden, wird dann aber mit 3 multipliziert. Der vierte Wurf gilt nur wenn die richtige Holzzahl vorhergesagt wurde, wird dann aber mit 4 multipliziert. Der fünfte Wurf gilt wieder in die Vollen, wird aber mit 5 multipliziert.

Wassergraben

Einstellung: In die Vollen
Spielart: Einzelspiel
Wurf: 2

Es werden alle Spieler an die Tafel geschrieben. Es wird immer abwechselnd 2 Wurf in die Vollen und dann 1 Wurf in die Vollen gekegelt. Es bestehen 3 Wassergräben. (11 Holz, 12 Holz, 13 Holz) Im ersten Durchgang müssen mit 2 Würfeln mindestens 11 Holz geholt werden um über den Wassergraben zu gelangen. Wenn nicht

	<p>ist der nächste an der Reihe. Fallen 11 Holz oder mehr, so werden diese aufgeschrieben. In der zweiten werfen alle, die den Wassergraben überwunden haben, 1 Wurf in die Vollen. Die geholten Holz werden zu dem Holz aus der Vorrunde dazuaddiert. Dann kommt der 2. Wassergraben usw. Wenn ein Spieler den letzten Wassergraben überwunden hat, haben alle nachfolgenden Spieler noch einen Nachwurf und die Partie ist beendet. Der Spieler mit dem meisten Holz gewinnt und alle anderen zahlen die Differenz mit 1Cent pro Holz.</p>
<p>Wetterfrosch Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 3</p>	<p>Jeder Kegler hat in 3 Runden je 3 Wurf in die Vollen. Er soll dabei eine Leiter erkegeln. Eine vollständige Leiter besteht aus 9 Sprossen. Ein zählbares Leiterstück entsteht schon ab 3 aufeinander folgenden Holz. Beispiel: 2-3-4 oder 5-6-7 Holz Derjenige, der mit 9 Würfeln die längste Leiter und die höchste Punktzahl erzielt hat, ist der Sieger. Optimales Ergebnis währe 1,2,3,4,5,6,7,8,9</p>
<p>Wie Du mir, so ich Dir Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Gekegelt wird reihum nach Auslosung des Beginners jeweils in die Vollen. Bei diesem Spiel konkurriert jeder Spieler stets sowohl mit dem Vorder- als auch mit dem Hintermann, da seine Würfe jeweils besser oder schlechter als die seiner unmittelbaren Konkurrenten sein können. Bessere Würfe bewirken bei den Konkurrenten jeweils einen Strich. Ist der eigene Wurf schlechter, muss man sich leider einen Strich verpassen. Bei gleichen Würfeln zum Vorder- oder Hintermann entfällt der Strich. Ungültige Würfe werden immer mit einem Strich bestraft. Der Sieger kann auf zweierlei Art ermittelt werden: Es kann derjenige sein, der am Ende der vorab vereinbarten Durchgänge die wenigsten Striche auf seinem Konto hat, oder es scheiden die Spieler aus dem Wettbewerb aus, die sich 20 Striche notieren mussten. Auf diese Weise entstehen immer neue Konkurrenzen, da ja die schwächeren Spieler nach und nach ausscheiden.</p>
<p>Würfeln Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzelspiel Wurf: 1</p>	<p>Jedem Spieler werden 40 Punkte angeschrieben. Reihum wird gewürfelt. Wer eine 6 hat, kegelt so lange in die Vollen, bis der nächste eine 6 würfelt. Die dabei erkegelten Punkte werden von den 40 Punkten abgezogen.</p> <p>Wer als erstes bei 0 ankommt, hat gewonnen, die anderen zahlen den Restbetrag in Cent mal 10 genommen (Rest von 20 Punkten mal 10 = 200 Cent. Ansonsten endet das Spiel nach einer vorgeschriebenen Zeit z.B. 20 Min.</p>
<p>Zwillingskegeln Einstellung: In die Vollen Spielart: Einzel/Mannschaft Wurf: 2</p>	<p>Jeder Spieler / Paar hat zwei Würfeln. Dabei sollte versucht werden, mit dem 2. Wurf das gleiche Bild wie beim ersten Wurf zu erzielen, mindestens jedoch die gleiche Punktzahl. Bewertung: Ungleiche Holzzahl: Jeder Kegel Unterschied ein Minuspunkt. Gleiche Holzzahlen: Beide Würfe werden multipliziert. Gleiches Bild : Beide Würfe multiplizieren plus 25 Punkte Das Spiel wird in 4 Durchgänge gespielt. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.</p>