

- A -

ABRÄUMER

Zwei Mannschaften, Abräumen, Zwei Durchgänge

Jeder Spieler einer Mannschaft hat hintereinander 2 Würfe. Die jeweilige Mannschaft spielt in einem durch auf Abräumen. Gewertet wird hierbei aber die Zahl der Würfe, die jede Mannschaft brauchte, um eine Platte abzuräumen. Gerechnet wird wie folgt:

Abgeräumt mit 1 Wurf = 10 Pkt. mit 4 Würfeln = 6 Pkt.
mit 2 Würfeln = 8 Pkt. mit 5 Würfeln = 4 Pkt.
mit 3 Würfeln = 7 Pkt. mit 6 Würfeln = 3 Pkt.

Spieler 1/2/3/4	Abgeräumt mit Wurf	Ergebnis	Spieler 5/6/7/8	Abgeräumt mit Wurf	Ergebnis
1 D	2,5, -	8+4+0=	1 D	3,6	7+3=
2 D	1, -, 4	10+0+6=	2 D	1,4, -	10+6+0=
		=28 Pkt			= 26 Pkt

ABRÄUMEN ORIGINAL

Zwei Mannschaften, Abräumen, 3 Durchgänge

Mannschaft A beginnt zu kegeln und spielt einmal durch auf Abräumen. Danach wird neu aufgestellt und Mannschaft B spielt einmal durch auf Abräumen. Dann wieder A usw.

1 Holz = 1 Punkt
Kranz = 12 Punkte
Naturkranz = 15 Punkte

ANSAGEN

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 6 Durchgänge je ein Wurf

	1	2	3	4	5	6
Spieler 1						
Spieler 2						

Vor dem Wurf muß ein Multiplikator gewählt werden.
Das geworfene Holz wird mit der gewählten Zahl multipliziert.

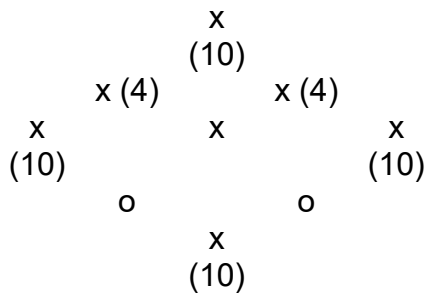
ACHTUNG 5

Es geht in die vollen bis 100. Jeder hat einen Wurf. Wirft man eine 5, bekommt die gegnerische Mannschaft die Punkte gutgeschrieben. Bei einem Wurfresultat von 2, erhält man 10 Punkte als Bonus. Sieger ist die Mannschaft die zuerst 100 oder 100 überschreitet.

48 ER PARTIE

Jeder gegen jeden, Abräumen, Zwei Durchgänge

Kegelbild:



Gespielt wird in 2 Durchgängen mit jeweils 3 Wurf Abräumen. Die getroffenen Kegel haben dabei verschiedene Werte, wie in der Abbildung dargestellt. Der König darf nicht fallen. Fällt er bei einem der drei Würfe mit, erhält der Spieler 12 Minuspunkte. Gelingt es, mit weniger als 3 Würfeln abzuräumen, darf für die verbleibenden Würfe das Bild nochmals neu aufgestellt werden. Ist der König mit gefallen, kann nicht neu aufgestellt werden.

Punkte pro Holz = siehe Abb.

König = 12 Minuspunkte

ANGEBER PARTIE

Jeder gegen jeden, 3 Durchgänge, In die Vollen

Jeder Spieler hat 1 Wurf. Vor dem Wurf muss man "angeben" wie viel Holz man holt. Wird die angesagte Zahl geholt oder übertroffen, wird dieser Wert mit sich mal genommen und die mehr geholten Holz dazu gezählt. Die einmal angesagte Zahl gilt auch in den nachfolgenden Durchgängen, kann aber erhöht werden. Wird die angesagte Zahl nicht erreicht, zählt nur die erreichte Punktzahl.

Ein Spieler sagt 9 an und holt 15: $9 \times 9 = 81 + 6 = 87$

Ein Spieler sagt 5 an und holt 5: $5 \times 5 = 25 + 0 = 25$

Ein Spieler sagt 6 an und holt 0: = 0

Ein Spieler sagt 7 an und holt 4: = 4

Pudel und Durchwurf = 0

Naturkranz = 15

BERG UND TALFAHRT

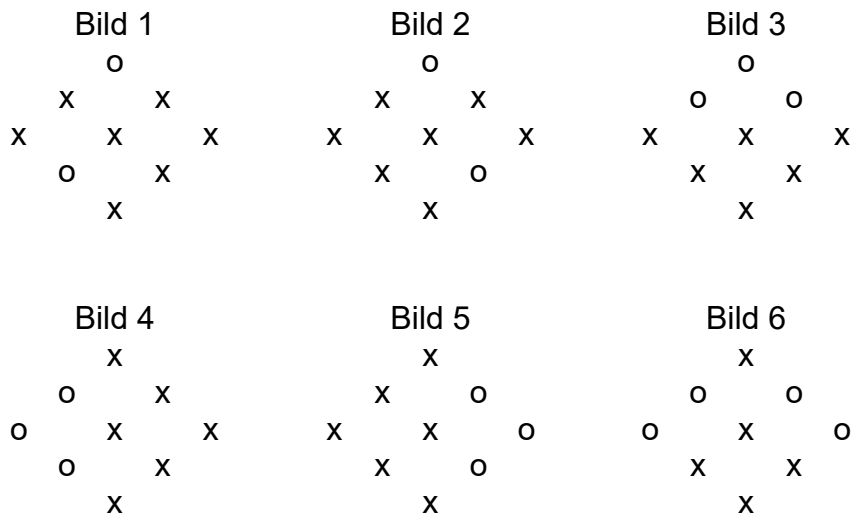
Jeder gegen jeden, In die Vollen, 4 Durchgänge

Im 1. Durchgang werden die gefallenen Holz mit Plus bewertet, im 2. Durchgang mit Minus, im 3. mit Plus usw.

Pudel bei + = 0 Pkt.
Pudel bei - = -9 Pkt.
Naturkranz = 15 Pkt.

BILDERKRANZSPIEL

Jeder gegen jeden, Bilderkegeln, 6 Durchgänge je ein Wurf
Kegelbild:

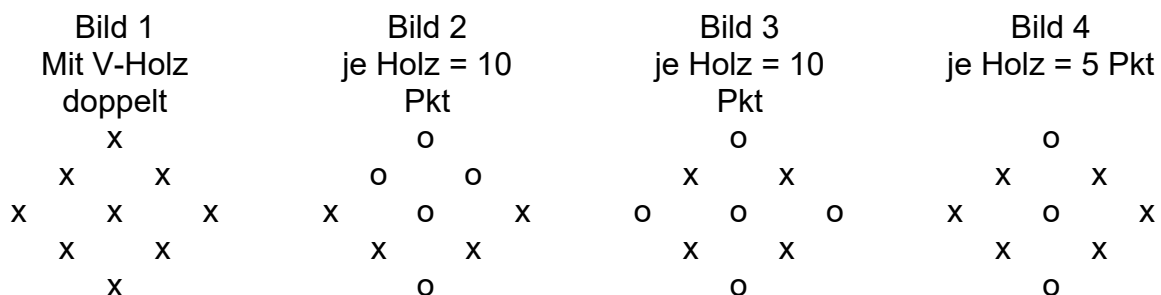


Das Spiel heißt Bilderkranz, weil hierbei versucht werden muß, den Kranz aus verschiedenen Figuren zu erkegeln. Dazu werden in 6 Durchgängen 6 verschiedene Bilder aufgestellt.

1 Holz = 5 Punkte
1 Kranz (=König steht noch)= 40 Punkte

BILDERSPIEL

Jeder gegen jeden, 4 Durchgänge je ein Wurf, Bilderkegeln
Kegelbild:



BINGO

Jeder gegen jeden, In die Vollen ohne Kranzwertung, 4 Durchgänge mit je einem Wurf

Zahlen verdeckt und willkürlich auslosen!

	3	6	9
	1	5	7
	2	4	8

Vertikal, Horizontal oder Diagonal = Bingo

Kein Bingo = x €

4 Wurf-Bingo = x €

3 Wurf-Bingo = x €

BLACK JACK

Jeder gegen jeden, In die Vollen, Ein Durchgang mit je max. 4 +1 Würfeln

Jeder Spieler schreibt eine Zahl zwischen 1 und 12 verdeckt auf.

Es folgt ein Wurf in die Vollen: 2, 4, 6, 8 = Joker (Keine Wertung)

Jetzt können max. 4 Würfe durchgeführt werden, die mit der verdeckten Zahl addiert werden. Punktzahl erst am Ende bekanntgeben (Pokerface).

Erste Wurf Naturkranz/Alle9 und Joker = 21 Pkt. = Spieler gewonnen

Naturkranz: 8 oder 15 Punkte

Sieger sind alle Spieler mit genau 21 Punkten.

BOSS SPIEL

Zwei Mannschaften, Abräumen

Jede Mannschaft wählt einen Boss. Jeder Spieler bekommt 2 Striche und der Boss 4 Striche an die Tafel beschrieben. Es gilt 1 Strich= 1 Wurf. Der Boss macht den ersten Wurf in die Vollen und bestimmt nun vor jedem Wurf wer als nächstes wirft. Hat der Spieler geworfen, wird einer seiner Striche gelöscht. Mannschaft A spielt sein Spiel zu Ende, dann erst macht Mannschaft B sein Spiel.

Holz	= Holz
Kranz	= 12 Pkt.
Naturkranz	= 15 Pkt.

BRETTABRÄUMEN

Jeder gegen jeden, Abräumen, Ein Durchgang mit max 4 Wurf

Mit einer Kugel abgeräumt:	30 Pkt.
Mit zwei Kugeln abgeräumt:	20 Pkt.
Mit drei Kugeln abgeräumt:	10 Pkt.
Mit vier Kugeln abgeräumt:	5 Pkt.
Nicht abgeräumt:	0 Pkt.
Ohne Kranzwertung!	

CHICAGO

Jeder gegen jeden, Abräumen + In die Vollen, 4 Durchgänge

1. Durchgang: 1 Wurf in die Vollen
2. Durchgang: 2 Wurf abräumen
3. Durchgang: 2 Wurf - Hohe Hausnummer (Zehner/Einer)
4. Durchgang: 2 Wurf - Niedrige Hausnummer (" / ")

Tafelanschrieb:

Spieler	Voll	Abr	HH	NH	Summe
A	7	6	76	32	57
B	5	14	56	11	64
C	9	5	78	34	58
D	3	20	45	01	67

Naturkranz = 15 Pkt.
Kranz = 12 Pkt.
Pudel bei HH = 0 Pkt.
Pudel bei NH = 9 Pkt.

1. Durchgang (Volle)
+ 2. Durchgang (Abr.)
+ 3. Durchgang (HH)
- 4. Durchgang (NH)

= Summe

- D -

DOPPELSTRICH

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 5 Durchgänge

Spieler	8	7	6	5	4	Striche * x ct
A	7	7	6	7	3	//// /
B	5	6	6	5	6	//// ////
C	8	8	7	5	5	///
.

Doppelstrich ist ein Spiel mit den vorgegebenen Zahlen 8,7,6,5,4, die möglichst genau zu erreichen sind.

Bleibt man unter der Vorgabe, so wird die Differenz doppelt als Striche notiert liegt man über der Vorgabe, so wird die einfache Differenz angeschrieben.

1 Strich = x Cent

Naturkranz	=	15 Pkt. (Schade)
Durchwurf	=	0 Pkt. (Schade)
Pudel	=	0 Pkt. (Schade)

Wenig Striche bekommen. Sieger und Verlierer gibt es nicht, es werden lediglich die Striche umgerechnet.

DREI UND WENIGER

Jeder gegen jeden, In die Vollen

Es soll versucht werden, so schnell wie möglich die Zahl 50 zu erreichen. Anzustreben ist ein Wurf von 1, 2 oder 3 Holz. Wer mehr als 3 Holz kegelt, dem wird die erzielte Holzzahl gutgeschrieben, und der Nächste kommt an die Reihe. Wer 3 oder weniger kegelt, darf so lange weiter kegeln, bis er bei einem Schub 3 Holz überschreitet oder nichts trifft. Die Wurfwerte unter 3 werden addiert und mit 2 multipliziert. Der letzte Wurf, bei dem 3 Holz überschritten werden, zählt nicht mit. Durchwurf oder Pudel zählt 0 und der nächste ist an der Reihe.

Naturkranz = 15 Pkt.

Tafelanschrieb: (Beispiel ein Spieler)

Spieler A	Holz	Punkte
1. Durchgang	5	5
2. Durchgang	7	7
3. Durchgang	3,3,2,(5) x 2	16
4. Durchgang	3,(8) x 2	6
5. Durchgang	9	9
6. Durchgang	3,2,(0) x 2	10
		= 43

Sieger sind die Spieler, die 50 Pkt. erreichen oder überschreiten.

3 WURF ABRÄUMEN

Jeder gegen jeden, Abräumen, 1 Durchgang

Jeder Spieler hat max. 3 Wurf zur Verfügung. Der 1. in die Vollen und der 2. und 3. den Rest abräumen.

Kranz	=	12 Pkt.
Naturkranz	=	15 Pkt.

3 WURF MAX

Jeder gegen jeden, Abräumen, 2 Durchgänge

Je Durchgang sind max. 3 Wurf auf Abräumen möglich, wobei der erste Wurf mit links erfolgt.

Bei jedem Durchgang sollte abgeräumt werden, da dass stehengebliebene Holz - je Holz x € - kostet.

Ohne Kranzwertung



EINSACKEN

In die Vollen, Jeder gegen jeden

Jeder Spieler hat min. 2 Wurf bevor er das Ergebnis einsacken kann. Hat ein Spieler 50 erreicht, ist das Spiel sofort beendet. Fällt Pudel, 5 Holz oder Durchwurf wird das Ergebnis gestrichen. Hat der Spieler eingesackt, geht es beim nächsten weiter. Die eingesackten Ergebnisse werden nicht mehr gestrichen. Naturkranz = 15

ETAPPENRENNEN

In die Vollen, Jeder gegen jeden, 3 Durchgänge

Der Spieler, der im jeweiligen Durchgang das beste Resultat erzielt, erhält 4 Punkte zusätzlich. Für Fehlwürfe (kein Holz getroffen) gibt es 4 Minuspunkte.

Naturkranz = 15

EISBÄRENJAGD

Jeder gegen jeden, 2 Durchgänge, Bilderkegeln

Alle Holz aufstellen, König = Loch, Eisbär = Holz

Der Jäger (Spieler) wirft solange auf das Bild, wie er min. einen Eisbären trifft. Trifft der Jäger nichts mehr, stürzen sich alle Eisbären auf den Jäger. Zur Rettung bleibt ihm nur noch der Sprung ins Loch des Eises, indem er den König trifft.

Alle Eisbären	=	20 Pkt
Eisbären ohne König	=	0 Pkt
Eisbären mit König	=	2 Pkt. / je Eisbär
König (Rettung)	=	ohne Wertung

ELFER RAUS

In die Vollen, Jeder gegen jeden, 6 Durchgänge

Jeder Spieler bekommt 11 Punkte angeschrieben. Ob er nun genau auf 1 oder auf 20 spielt, bleibt dem Spieler nach seinem Wurf überlassen. Erreicht ein Spieler genau die 1 und die 20 ist das Spiel beendet. Erreicht nach den 6 Durchgängen keiner genau die 1 und die 20, gewinnen alle die wenigstens die 1 oder die 20 erzielt haben. Ist auch das nicht der Fall, gibt es keinen Sieger.

Naturkranz	=	8 Pkt
Pudel/Durchwurf	=	0 Pkt

EINHUNDERT ABWÄRTS

In die Vollen, Jeder gegen jeden

Jeder Spieler startet mit 100 Punkten. Mit folgenden Wurfwerten gilt es genau auf 0 zu kommen:

Holz	Punkte
1,2,3,4,5	1,2,3,4,5
6	10
7	14
8	24
9	36
Naturkranz	48

121ER PARTIE

Nach Auslosung der Teams zu je 2 Spielern geht das erste Paar auf die Bahn. Spieler 1 wirft in die Vollen, Spieler 2 versucht abzuräumen. Beim nächsten Durchgang wird umgekehrt gekegelt. Es muß genau 121 erreicht werden.

Holz	Punkte
1,2,3,4,5	1,2,3,4,5
6	10
7	15
8	20
9	25
Kranz	30
Naturkranz	35

EBBE UND FLUT

In die Vollen, Jeder gegen jeden, 3 Durchgänge

Das Spiel beginnt mit normalem Wasserspiegel. Wird eine 7 (Flut) geworfen, gilt der Wurf und die nachfolgenden doppelt, bis eine erneute Änderung eintritt. Bei 5 ist wieder normaler Wasserspiegel. Bei 3 (Ebbe), gilt der Wurf und die nachfolgenden nur halbe Punktzahl. Die Endsumme wird aufgerundet.

ELFERREIHE

2 Mannschaften

Ziele sind die Zahlen der Elferreihe von 11 bis 99. Die Kegler sollen durch Würfe in die Vollen versuchen, auf dem Weg bis 99 Holz möglichst viele Zahlen dieser Reihe zu treffen. Die Anzahl der getroffenen Elfer entscheidet über den Spielausgang. Bei Gleichstand gewinnt die Kasse. Die Kegler der beiden Mannschaften werfen abwechselnd.



FUCHSJAGD

Je einer gegen alle, In die Vollen

Ein Spieler (Fuchs) wirft vor, ein Wurf mit links und kleiner Kugel und ein Wurf normal. Die anderen Spieler bilden nun eine Mannschaft und versuchen die Punktzahl des Fuchses zu erreichen. Es reicht gleiche Punktzahl. Der Fuchs ist durch, wenn es die Mannschaft nicht schafft die Punktzahl des Fuchses zu erreichen. Geworfen wird abwechselnd, d.h. der Fuchs dann ein Jäger usw. Jeder Jäger hat je einen Wurf. Der erste Jäger ist immer der der hinter dem Fuchs sitzt! Holz wird addiert. Naturkranz = 15 Pkt.

Kommt der Fuchs durch, zahlen alle anderen je x €. Wenn nicht zahlt der Fuchs x €.

FÜNF TAGE RENNEN

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 5 Durchgänge je ein Wurf

Spieler	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Ergebnis

Am Mittwoch zählt der Wurf doppelt. Am Freitag muß das Vorderholz fallen, sonst wird die ganze Woche (Punkte) annulliert. Kranz = 12 Pkt. Naturkranz = 15 Pkt.

FLIEGER RENNEN

Jeder gegen jeden, In die Vollen

In jedem Durchgang scheidet der Kegler mit der niedrigsten Holzzahl aus. Bei gleicher Zahl scheiden alle Kegler mit der niedrigsten Holzzahl aus. Es wird solange gekegelt, bis nur noch ein Spieler, der Sieger, übrigbleibt.

Pudel + Durchwurf = 0 Pkt.

Naturkranz = 15 Pkt.

FALLE

Einzel in die Vollen

50 Holz ist die Ziellinie. Es wird gemeinsam hoch gezählt.

Bis 10 Mitspieler: Jeder notiert sich verdeckt je 5 Zahlen (0-50).

10 Mitspieler und mehr: Jeder notiert sich verdeckt je 4 Zahlen (0-50).

Es wird abwechselnd gekegelt. Trifft ein Spieler eine der notierten Zahl seiner Mitspieler, fällt er für den Rest des Spiels aus, seine verdeckten Zahlen sind dann auch raus. Gewonnen hat der Spieler der übrig bleibt bzw. als erster die Ziellinie überschreitet. Trifft ein Spieler genau 50 und er tappt dabei in eine Falle (d.h. 50 wurde gewählt), ist der Spieler raus!

Pudel = 0

Naturkranz = 8

- G -

GLÜCKSSPIEL

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 4 Durchgänge je ein Wurf

Spieler	x €	xx €	xxx €	xxxx €

Die jeweilige Spalte in der angeschrieben werden soll kann vom Spieler nach dem Wurf bestimmt werden. Jede Spalte kann nur 1x besetzt werden.

Der Kegler mit der niedrigsten Zahl in den einzelnen Spalten zahlt den entsprechenden Betrag mal seiner Holzzahl! Pudel = Durch = 0 aber 9 x Betrag.

GROSCHENPARTIE

Jeder gegen jeden, In die Vollen, Pro Durchgang ein Wurf

Überschreitet man die 10, 20, 30, 40 und 50 so werden dem Spieler x, xx, xxx, xxxx, xxxxx Cent Strafe angeschrieben.

Trifft man diese Zahlen genau, zahlen alle anderen Spieler x, xx, xxx, xxxx, xxxxx Cent. Ziel: Bis 50 Pkt. bzw. darüber kommen.

Abwandlung: Es wird fortlaufend bis 100 oder darüber hochgezählt.

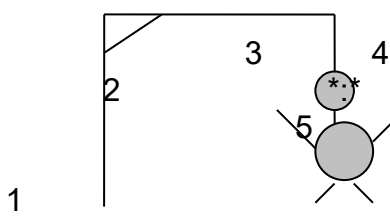
Spieler A: 6 = 6
Spieler B: 4 = 10 alle Spieler x Cent
Spieler C: 8 = 18
Spieler D: 4 = 22 D zahlt xx Cent

Spieler A: 2 = 90 alle Spieler xxxxxxxxx Cent
Spieler B: 9 = 99
Spieler C: 5 = 104 C zahlt xxxxxxxxx Cent

GALGENSPIEL

Jeder gegen jeden, In die Vollen, Pro Durchgang 2 Wurf

Hier muss man wie im Wilden Westen immer besser sein als der andere, sonst geht es an den Galgen. Jeder hat immer 2 Wurf in die Vollen. Dieses Ergebnis muss nun vom Nachfolger überboten werden. Gelingt ihm das, ist er vorerst gerettet. Wenn nicht oder gleiche Holzzahl, wird an seinem Galgen gezimmert. Grundlage für die zu überbietende Holzzahl ist immer das letzte Ergebnis.



- H -

HAUSNUMMER (HOCH / NIEDRIG)

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 2 * 3 Durchgänge mit je einem Wurf

	H	Z	E			H	Z	E	
Spieler A	7	3	4	=734		1	9	6	=196
Spieler B	6	0	8	=608		0	9	9	=099

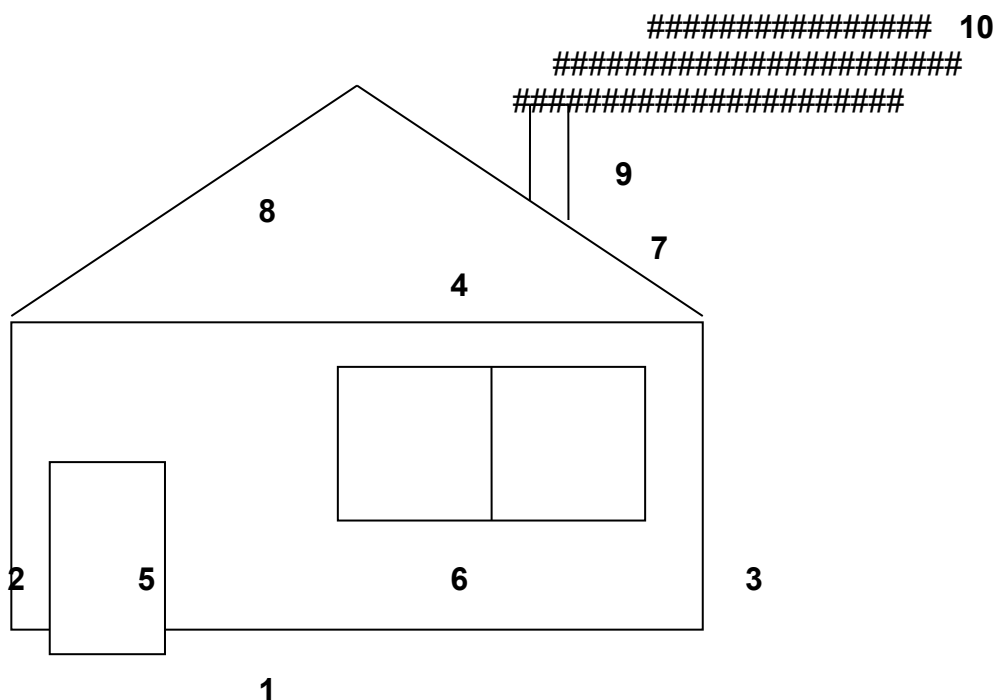
Nach dem Wurf entscheidet man in welche Spalte die Punktzahl soll. (Erst hohe Hs-Nr dann niedrige Hs-Nr)

Pudel = 0 (Hoch) = 9 (Niedrig) Naturkranz = 8

HÄUSLE BAUEN

2 Mannschaften, Abräumen

Beide Mannschaften räumen auf die gleiche Platte abwechselnd ab. Dabei besteht die Forderung, dass zumindest ein Holz erkegelt wird. Gelingt dies nicht, erhält die Mannschaft des betreffenden Spielers einen Strich an ihrem Häuschen gemäß der Grundfigur. Es verliert die Mannschaft, deren Haus zuerst fertig ist!



HULLY GULLY

Es geht drunter und drüber bis 50 Holz in die Vollen. Es wird gemeinsam hoch gezählt.

Pudel/Durch = 0; Naturkanz = 8

Das passiert unterwegs und gilt zusätzlich zum Strafenkatalog:

- Bei 0: Der Spieler zahlt x € in die Kasse
- Bei 1: Nachfolgende Würfe zählen doppelt bis Pudel, Stina oder Kackstuhl fällt
- Bei 2: Nächster Wurf mit größter Kugel und dem schwächeren Arm
- Bei 3: Es geht noch mal bei "0" los.
- Bei 4: Ist der nächste Wurf eine "5" geht es weiter bei "5"
- Bei 5: Die 5 mit einem Kackstuhl erzielt, bekommt jeder einen Kackstuhl angeschrieben
- Bei 6: Der Spieler wirft noch mal
- Bei 7: Der König muss fallen.
- Bei 8: Der Spieler träumt von einem NK und darf einmal aussetzen
- Bei 9: Alle 9 mit einem Wurf geholt? – Gleich nochmal und doppelt
- Bei 10: Vom nächsten Wurf einen Punkt abziehen
- Bei 11: Die Runde geht anders rum.
- Bei 12: Der nächste Wurf wird mit zwei kleinen Kugeln gleichzeitig geworfen
- Bei 13: Jeder zahlt x € in die Kasse, wenn der nachfolgende Spieler NK oder „9“ wirft
- Bei 14: Es geht beim übernächsten Spieler weiter
- Bei 16: 16 wird zum nächsten Wurf addiert
- Bei 18: Der nächste Wurf im Dunkeln (oder Rückwärts)
- Bei 20: Beim nächsten Wurf muß Vorderholz fallen
- Bei 21: Die Runde geht andersrum
- Bei 22: Wirft der Spieler eine 2, 4, 6 oder 8 zählt der nächste Wurf doppelt.
- Bei 23: Weiter bei "22"
- Bei 24: Wirft der Spieler eine 1, 3, 5 oder 7 zählt der nächste Wurf doppelt.
- Bei 25: Weiter bei "24"
- Bei 26: Wird der folgende Wurf ein Pudel, gibt es dafür 2 Pudelstriche.
- Bei 27: Weiter bei "28"
- Bei 28: Es geht nur weiter, wenn kleiner gleich 5 geworfen wird.
- Bei 29: Es geht bei dem weiter, der gerade sein Glas hält
- Bei 30: Der folgende Wurf, Rückwärts durch die Beine
- Bei 31: Spielgerät auf Abräumen bis komplett Abgeräumt ist. Dann wieder in die Vollen.

Bei 33: Die nächsten zwei Spieler setzen aus
Bei 34: Der Spieler bestimmt einen Mitspieler der 1x zwischen durch wirft
Bei 35: Es geht weiter bei "49"
Bei 36: Der nächste Spieler wirft drei Mal hintereinander
Bei 37: Der Spieler zahlt x € in die Kasse
Bei 38: Drei Punkte zurück

Bei 39: Die nächsten acht Spieler setzen aus
Bei 40: Der Spieler wirft nochmal, zählt aber Minus
Bei 41: Es geht weiter bei "43"
Bei 42: Kackstuhl wird aufgestellt. Wenn abgeräumt geht es mit Vollen weiter.
Bei 43: Vom nächsten Wurf wird 9 abgezogen
Bei 44: Der nächste Wurf muß eine "7" sein damit es weitergeht
Bei 45: Die Runde geht andersrum
Bei 46: Gleich nochmal werfen.
Bei 47: Der vorherige Spieler wirft.
Bei 48: Der Spieler wirft eine gerade Zahl? Ausgeschieden!
Bei 49: Der Spieler wirft eine ungerade Zahl? Ausgeschieden!
Bei 50: Der Spieler hat gewonnen. Alle anderen zahlen x € in die Kasse
Bei 51: Der Spieler hat nicht gewonnen. Noch ein Wurf.
Wurf < 6 = -1 Wurf > 5 = -2
52-80: Holzzahl wird abgezogen
81-99: Ausgeschieden



KÖNIGSPARTIE

Jeder gegen jeden, In die Vollen, Drei Durchgänge mit je einem Wurf

Holz wird addiert.

Naturkranz = 15 Pkt.

KOKOSNUSS SPIEL

Jeder gegen jeden, Abräumen, 2 Durchgänge je 3 Wurf

1.Wurf: Mit dem Rücken zur Bahn durch die Beine ins volle Bild werfen.

2.Wurf: Abräumen mit links

3.Wurf: Abräumen im Dunkeln

Kranz = 12 Pkt.

Naturkranz = 15 Pkt.

KUCKUCKSEI

2 Mannschaften, 2 Durchgänge, Abräumen

Es werden pro Mannschaft 5 Neunen angeschrieben. Jeder Kegler der es schafft mit 2 Wurf sein Brett abzuräumen streicht seiner Mannschaft eine 9 an der Tafel. Der Kegler der das schafft, darf anschließend mit 2 Wurf noch eine 9 holen, die dann dem Gegner angeschrieben wird. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach zwei Durchgängen die wenigsten Neunen an der Tafel hat.

A		B	
9	9	9	9
	9		9
9	9	9	9

KRANZ - DUELL

Jeder gegen jeden, Abräumen, 2 Durchgänge je 4 Wurf

Pro Durchgang macht der Spieler seine 4 Wurf hintereinander auf Abräumen mit Kranzwertung. Ziel ist es nur Kränze zu holen, denn fällt der König mit, verfallen die restlichen Würfe. Für den Spieler zählt das bis dahin erzielte Ergebnis.

Naturkranz (1 Wurf)	= 100 Pkt.
Kranz mit 2 Wurf	= 80 Pkt.
Kranz mit 3 Wurf	= 70 Pkt.
Kranz mit 4 Wurf	= 60 Pkt.
Pudel	= -30 Pkt.

KOKOSNUSS 2.11

Jeder gegen jeden, Abräumen, 2 Durchgänge je 5 Wurf

- 1.Wurf: Mit dem Rücken zur Bahn durch die Beine ins volle Bild werfen.
- 2.Wurf: Abräumen mit links
- 3.Wurf: Abräumen im Dunkeln
- 4.Wurf: Abräumen mit links
- 5.Wurf: Abräumen wie 1.Wurf

Kranz = 12 Pkt. Naturkranz = 15 Pkt.



LATTENZAUN

Je einer gegen alle, In die Vollen, Ein Durchgang pro Spieler

Spieler A	7	/
Spieler B	5	//
Spieler C	8	
Spieler D	7	
Spieler E	0	///////

Spieler A wirft z.B. 7 Holz. Jeder der nachfolgenden Spieler der weniger wirft, bekommt die Differenz an Strichen angeschrieben. Wirft einer mehr, bekommt Spieler A die Striche.

Sind alle Spieler durch, wirft Spieler B vor usw.

Sieger und Verlierer gibt es nicht. Jeder bezahlt den Betrag seiner Striche (lt. Strafen).

Naturkranz = 15 Pkt.

LOKOMOTIVE

Jeder gegen jeden, Bilderkegeln, 3 Durchgänge

Kegelbild:

```
      x
     o  o
o    x  o
     o  o
      x
```

Jeder Spieler hat 1 Wurf pro Durchgang.

Vorderkegel = 1 Punkt

König = 2 Punkte

Hinterkegel = 3 Punkte

LOTTERIE

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 6 Durchgänge je ein Wurf

Spieler	3	4	5	6	7	8	Summe
A	x		x				25
B	x	x	x	x	x		8
C		x	x		x	x	9
.

Es gilt die Zahlen von 3-8 zu werfen. Wirft man eine Zahl die man selbst schon ausgefüllt hat, geht der Wurf leer aus. Die nicht getroffenen Zahlen werden addiert. Je mehr Felder durchkreuzt sind, desto besser ist das Ergebnis.

Nicht getroffene Zahlen werden addiert.

Natureun freie Wahl

Naturkranz freie Wahl

Die niedrigsten Ergebnisse gewinnen.

LEITHAMMEL

2 Mannschaften, In die Vollen

Ein Vorkegler (Leithammel) wirft einmal in die Vollen (Holz ist Pflicht).

Die Mannschaftsmitglieder haben nun die Aufgabe, dieses Wurfresultat mit je einem Wurf zu wiederholen. Für jeden übereinstimmenden Wiederholungswurf erhält die Mannschaft einen Punkt. Somit kann jeder Kegler pro Durchgang einen Punkt für seine Mannschaft holen. Der Leithammel sollte einen realistischen Wurf machen.

Pudel + Durchwurf = 0 Pkt.

Naturkranz = 15 Pkt.

- M -

MATHESPASS

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 5 Durchgänge mit je einem Wurf
(außer "a" = 2 Wurf)

$$(a1 + a2 + b - c) * d / e$$

Spieler	a	b	c	d	e	Summe
A	11	19	18	36	6	= 6
B	13	21	20	100	50	= 50
.

Naturkranz = 15 Pkt.

Pudel = 0 Pkt. bei "a" und "b"
= 1 Pkt. bei "d"
= 9 Pkt. bei "c" und "e"

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

Jeder gegen jeden, In die Vollen, Je ein Wurf

Holt man 6 Holz hat man einen weiteren Wurf.

Erreicht man eine schon auf der Tafel stehende Zahl, wird diese gestrichen und der betroffene Spieler beginnt wieder bei "0".

Hat man mehr als 30 Pkt. zählt der nächste Wurf negativ, bis man schließlich genau 30 Pkt. hat.

Spieler A 8-----> 8
Spieler B 5-----> 5 aber 0 wegen Spieler D
Spieler C 10-----> 10 (6 + 4)
Spieler D 5-----> 5

Naturkranz = 15 Pkt.

Bei "6" ein weiteren Wurf (wird addiert)

MINUSPUDEL

2 Mannschaften, In die Vollen

Geworfen wird abwechselnd, d.h. ein Spieler von Mannschaft "A" dann ein Spieler von "B" dann wieder von "A" usw. Die Mannschaft die zuerst " 301 " erreicht oder überschreitet, hat gewonnen und das Spiel ist beendet.

Pudel	=	- 20 Pkt.
Kranz	=	+100 Pkt.
Alle 9	=	+ 50 Pkt.
8	=	+ 40 Pkt.
7	=	+ 24 Pkt.
6	=	+ 12 Pkt.
5	=	+ 5 Pkt.
4	=	+ 4 Pkt.
3	=	+ 3 Pkt.
2	=	+ 2 Pkt.
1	=	+ 1 Pkt.
0	=	- 20 Pkt.

Abwandlung: Jeder gegen jeden. Punkte werden zusammen addiert!

MULTIPLIKATOR

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 6 Durchgänge mit je einem Wurf

Multiplikatoren werden ausgewählt

Jeder Wurf wird mit dem dazu gehörenden Multiplikator multipliziert.
Naturkranz = 15 Pkt. multipliziert mit Multiplikator

MITEINANDER (FREUNDE FINDEN)

Jeder gegen jeden (?), In die Vollen, 4 Durchgänge

Es wird pro Durchgang je ein Wurf in die Vollen geworfen. Grundsätzlich werden die Punkte normal addiert. Werfen nun innerhalb eines Durchgangs zwei Spieler die gleiche Zahl, dann sind sie Partner, und ihre Punkte werden zusammengezählt. Haben drei Spieler z.B. die 5 geworfen, bekommt jeder der Drei je 15 Pkt. angeschrieben. Naturkranz = 15 Pkt. * Anzahl der Spieler bei gleicher Punktzahl

Spieler	1 D	2 D	3 D	4 D	Summe
A	(5) 10	(8) 8	(3) 9	(0) 0	27
B	(9) 9	(15) 15	(3) 9	(4) 4	37
C	(7) 7	(7) 14	(3) 9	(0) 0	30
D	(5) 10	(7) 14	(6) 6	(0) 0	30

* () = Wurf

Spieler B macht das Rennen

Je mehr Spieler die gleiche Punktzahl pro Durchgang erzielen, umso höher das eigene Punktekonto. Das höchste Ergebnis gewinnt.

- P -

PFLICHTKEGEL

Jeder gegen jeden, In die Vollen, Pro Durchgang ein Wurf

Punktstand	Pflichtkegel
0 - 10	Vorderkegel
11 - 20	König
21 - 30	Hinterkegel
31 - 40	Bauer

Wird der Pflichtkegel nicht getroffen, so zählt der Wurf Null. Es gewinnen die Spieler, die 40 Punkte erreichen oder übersteigen.

POKERN

Jeder gegen jeden, In die Vollen

Jeder Kegler hat zunächst 5 Wurf hintereinander. Haben alle ihre 5 Wurf gemacht, kann jeder, wenn er möchte eine Ziffer wegwischen und dafür noch ein Wurf machen. Vielleicht gelingt es ihm, dadurch einen höheren Pokerwert zu erreichen.

Pokerwerte und ihre Rangfolge:

Zwilling	=	2 gleiche Ziffern	7 7 3 4 1
Doppelzwilling	=	2 x 2 gleiche Ziffern	7 7 3 3 8
Drilling	=	3 gleiche Ziffern	7 7 7 4 5
Strasse	=	4 Ziffern in Folge	2 3 4 5 9
Full House	=	Drilling + Zwilling	7 7 7 3 3
Poker	=	4 gleiche Ziffern	5 5 5 5 1
Royal Flash	=	5 Ziffern in Folge	2 3 4 5 6

Bei Pudel + Durchwurf wird der Wurf wiederholt! Naturkranz = 8 Punkte

PAARLAUF

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 6 Durchgänge je 1 Wurf

An der Tafel werden 3 Spalten mit Geldbeträgen angeschrieben. Es muß versucht werden zwei gleiche Zahlen (Paar) zu holen. Verloren ist jede Spalte in der der Spieler kein Paar erzielen konnte. Freie Spaltenwahl!

Spieler	x €	x €	x €
A	4 + 4	5 + 8	3 + 6
B	1 + 3	7 + 7	8 + 8
C	5 + 5	3 + 3	2 + 4

Spieler A zahlt: 2 * x € Spieler B zahlt: 1 * x € Spieler C zahlt: 1 * x €
Pudel + Durchgang zählen jeweils 0 Pkt.(0 + 0 = Paar) Naturkranz = 15 Pkt.

- R -

RUND UM DEN KÖNIG

2 Durchgänge, Bilderkegeln, Mannschaft zu je 2 Spielern

Kegelbild:

```
      o
     x  x
    o  x  o
     x  x
      o
```

Es kommt darauf an, die Damen abzuräumen, ohne daß der König mitfällt. Jedes Team hat 4 Wurf (je Spieler 2 Wurf). Gelingt es rund um den König abzuräumen, erhält das Team ein neues Bild.

Jede Dame zählt 5 Pkt.

Fällt der König mit, so zählt Dame + König je 1 Punkt

REISE UM DIE WELT

Jeder gegen jeden, Bilderkegeln, 5 Durchgänge je 1 Wurf

```
      Bild 1          Bild 2          Bild 3
      o              x              x
     o  o          o  o          o  x
    x  o  o  o  o  |  x  x  o  o  o  |  o  o  o  x  x
     x              o  o          o  o
      x              o  o          o  o
      x              o  o          o  o

      Bild 4          Bild 5
      o              x
     o  o          o  o
    o  o  o  x  x  |  o  o  x  o
     o              o  x          o
      x              x
```

Mit je einem Wurf wird nacheinander auf die 5 verschiedenen Bilder gekegelt.

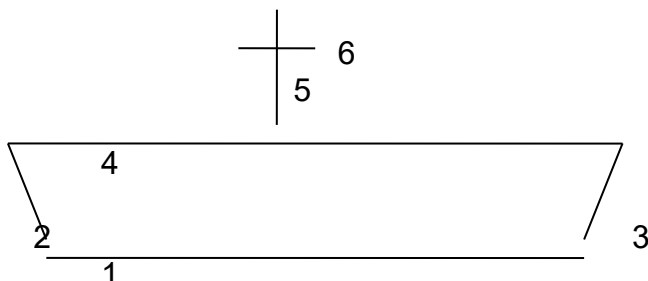
1 Holz = 5 Punkte
3 Holz = 20 Punkte
max. Endsumme = 100 Punkte

- S -

SARG PARTIE

Jeder gegen jeden, Abräumen

Der Sarg setzt sich aus den folgenden Strichen zusammen:



Wer ins volle Bild kegelt, muß mindestens den Vorderkegel treffen. Im anderen Fall erhält der Spieler einen Strich. Trifft man nichts oder wirft einen Pudel, bekommt man einen Strich. Jeder Spieler hat jeweils einen Schub. Es gibt nur einen Überlebenden - den Sieger. Immer Holz treffen. Beim vollen Bild muss das Vorderholz fallen!

SIEBEN ABWÄRTS

Jeder gegen jeden, In die Vollen

Jeder Spieler erhält eine Vorbelastung von 7 Pkt., die es gilt auf genau 0 Pkt. zu bringen. Für ein Bauer und König wird je ein Pkt. gerechnet und von der Schuld abgezogen. Fällt kein Bauer und König, so wird die Schuld um 3 Pkt. erhöht. Wer genau oder über 11 Pkt. hat, bekommt einen Strich und macht mit 7 Pkt. weiter.

Spielbeginn	= 7 Pkt.
Bauer gefallen	= -1 Pkt.
König gefallen	= -1 Pkt.
B und K nicht gefallen	= +3 Pkt.
Strich	genau oder über 11 Pkt.: mit 7 Pkt. weiter
Gewonnen	bei genau 0 Pkt.
1 Strich	= x Cent
Ohne Kranzwertung!!!	

SUPERABRÄUMEN

Jeder gegen jeden, Abräumen, 3 Durchgänge je 2 Wurf

Punkte addieren

Naturkranz: 15 Pkt.

Kranz: 12 Pkt.

SCHIKANIEREN

2 Mannschaften, Abräumen, 3 Durchgänge

1. Durchgang: Reihenfolge laut Tafelanschrieb
2. Durchgang: Reihenfolge nach eigener Wahl
3. Durchgang: Reihenfolge wird vom Gegner bestimmt

Die Punkte aus jedem Durchgang werden addiert.

SCHARFSCHÜTZE

Jeder gegen jeden, Abräumen, 1 Durchgang

Kegelbild:

```
      o
     o  o
x    o  x
     x  x
      x
```

Jedes Holz zählt 1 Punkt. Fehlwürfe (durchgelaufen oder Pudel) zählen 3 Punkte. Jeder Spieler muß 5 Wurf in dem Durchgang machen. Ist das Kegelbild bereits nach weniger als 5 Wurf abgeräumt, gibt es ein neues Bild. Die beste Punktzahl ist bei diesem Spiel 5 Punkte, also die Kegel einzeln holen, da die niedrigste Punktzahl gewinnt.

1 Holz = 1 Punkt
Fehlwurf = 3 Punkte
Beste Punktzahl = 5 Punkte

SCHULDENSPIEL

In die Vollen, 2 Mannschaften

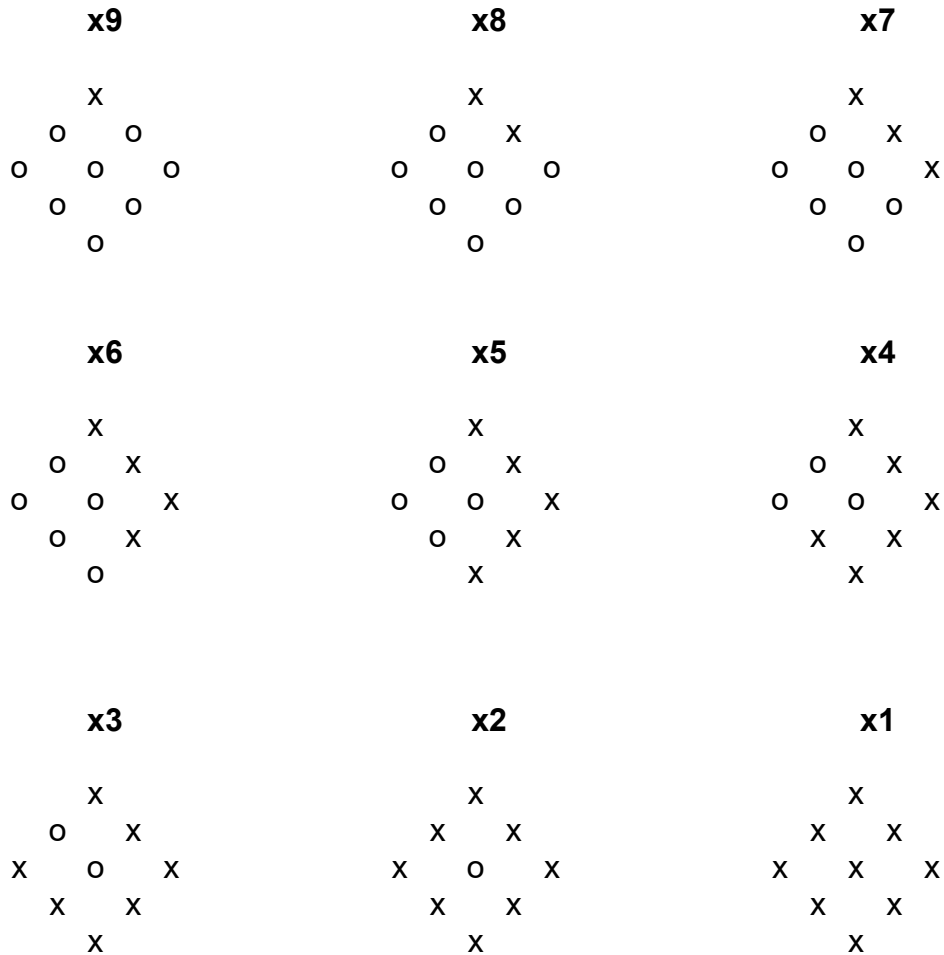
Jede Mannschaft bekommt x € Schuld-Vorgabe. Die Mannschaften werfen abwechselnd je 1 Wurf.

4 Holz = x Cent
5 Holz = xx Cent
6 Holz = xxx Cent
7 Holz = xxxxxxxx Cent
8 Holz = x €
9 Holz = x,xx €
Naturkranz = x,xx €

Hat die eine Mannschaft genau oder unter 0 erreicht, so zahlt die andere den Betrag als Strafe, den sie noch nicht getilgt hat. Diese Summe wird durch die Anzahl der Spieler in der Mannschaft geteilt und jedem Verlierer angelastet.

SONNENUHR

Jeder gegen jeden, Bilderkegeln, 9 Durchgänge je ein Wurf



Die angeschriebenen Punkte werden addiert und der Sieger mit der höchsten Summe ermittelt.



TAG & NACHT

Mannschaften zu je zwei Spielern, Abräumen, Insgesamt 6 Durchgänge - 3 Tage und 3 Nächte

Jede Mannschaft hat 4 Würfe (2 pro Spieler) und spielt auf Abräumen. In der Nacht (Licht aus) zählt das Holz doppelt. In der letzten Nacht ist ab der ersten geworfenen Kugel der Mund zu halten, da sich die Kasse über jedes Wort freut. Die Punkte werden addiert und die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

Naturkranz = 15 Pkt. Kranz = 12 Pkt.

TAUSEND MÜSSEN ES SEIN

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 6 Durchgänge je ein Wurf

Tafelanschrieb: H Z E H Z E Summe

Nach dem Wurf entscheidet der Spieler, ob sein Ergebnis in das erste Hunderter-Fach, erste Zehner-Fach oder erste Einer-Fach notiert werden soll.

Nach 3 Durchgängen wird genauso in dem zweiten Feld (H,Z,E) verfahren. Jedes Fach kann nur einmal belegt werden. Am Schluss des Spiels werden die beiden 3stelligen Werte zu einer Summe addiert und sollte 1000 ergeben.

Nur genau 1000 Pkt. gewinnt!

Pudel = 0 Pkt.

Naturkranz = 8 Pkt.

TEUFELS SPIEL

Mannschaften zu je zwei Spielern, Abräumen, 3 Durchgänge zwei Wurf

Bei diesem Spiel gilt es, durch Würfe in die Vollen und Abräumen eine Mindestpunktzahl von 21 Punkten zu erreichen. Die Partner werden ausgelost. Die Mannschaften können vor jedem Durchgang wählen wer vorwirft und wer abräumt. Somit hat ein Partner 1 Wurf in die Vollen und der Mitspieler räumt mit seinem Wurf ab.

Kranz = 12 Pkt.

Naturkranz = 15 Pkt.

TURNIER

Einsatz: Jeder Mitspieler zahlt x €

Gewinnverteilung:

Halber Einsatz geht an den Champion. Halber Einsatz geht an die Kasse

Die Punkte aus einer Runde können nicht in die nächste Runde übernommen werden.

Pudel	=	0 Pkt.
Kranz	=	12 Pkt.
Naturkranz	=	15 Pkt.

1. Runde:

Jeder gegen jeden in die Vollen. Ein Durchgang mit drei Wurf. Die Punkte werden addiert.

Die ersten 4 Spieler kommen in die nächste Runde!

2. Runde:

Jeder gegen jeden in die Vollen. Ein Durchgang mit zwei Wurf. Die Punkte werden addiert.

Die ersten 2 Spieler kommen in das Finale!

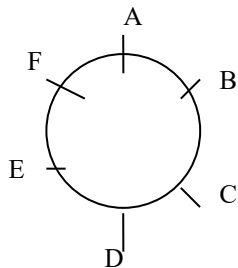
3. Runde:

Gegeneinander zwei Wurf auf Abräumen. Sieger bekommt den halben Einsatz.

Bei Punktegleichstand kommt der ganze Einsatz in die Kasse !

UHR

Jeder gegen jeden, In die Vollen



Die Spieler werden, wie auf der Abb. zu sehen, der Reihe nach aufgeschrieben. Es beginnt Spieler A. Die geworfene Punktzahl wird im Uhrzeigersinn abgezählt. Zum Beispiel wirft A zwei Holz, bekommt C einen Strich und muss nun seinerseits werfen.

Wirft A (bezogen auf die Abb.) sechs Holz, bekommt er selber einen Strich und wirft nochmal. Beim Pudel wird genauso verfahren. Hat man x Striche, scheidet man aus und der nachfolgende Spieler kommt an die Reihe, ohne einen Strich zu bekommen.

Gewonnen hat, wer als einziger Spieler übrig bleibt.

Pudel/Durchwurf = 0 Pkt. + 1 Strich

Naturkranz = 15 Pkt.



VERFOLGUNGSJAGD

Jeder gegen jeden, In die Vollen, Pro Durchgang ein Wurf

1. Feld = beliebiger Wurf beliebige Holzzahl - auch Durchwurf
2. Feld = beliebiger Wurf <> 1.Feld
3. Feld = mindestens 6 Holz
4. Feld = maximal 2 Holz - auch Durchwurf
5. Feld = Vorderkegel muss mit fallen
6. Feld = König muss mit fallen
7. Feld = gleiche Holzzahl wie 1.Feld

Sobald eine Hürde übersprungen ist, wird das Feld für ihn abgehakt. Der Wurfwert wird nur im 1. Feld eingetragen (zum Vergleich mit 7. Feld). Schafft er eine Hürde nicht, bleibt er stehen und wartet auf seinen nächsten Schub. Das Spiel ist sofort beendet, sobald ein Spieler das 7. Feld überspringt!

Naturkranz = 8 Pkt.

Pudel = Hürde nicht übersprungen!

VIERLINGSPARTIE

Jeder gegen jeden, Bilderkegeln, 4 Durchgänge je 1 Wurf

Kegelbild:

Bild 1

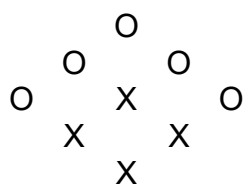


Bild 2

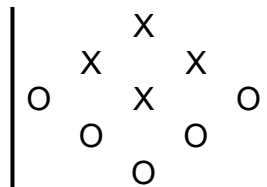


Bild 3

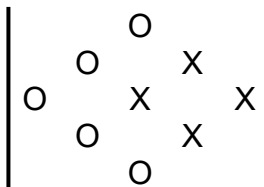
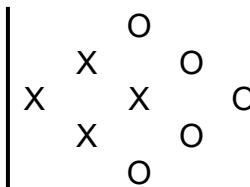


Bild 4



Auf jedes Bild wird 1 Wurf gespielt, immer auf die volle Figur.

Je König = 1 Pkt.
Je Dame = 2 Pkt.
Je Bauer = 4 Pkt.

VORDERER SOLDAT

Jeder gegen jeden, Bilderkegeln, 3 Durchgänge je ein Wurf

Kegelbild:

```
      x
     x  x
    x  o  x
     o  o
      x
```

Jedes Holz zählt doppelt, wenn das Vorderholz **nicht** mit fällt.

VORDERKRANZ / HINTERKRANZ

Jeder gegen jeden, Bilderkegeln, 2 Durchgänge je ein Wurf

1. Durchgang | 2. Durchgang

```
      o          x
     o  o      x  x
    x  o  x  x  x  x
     x  x
      x          o
          o  o  o
```

WELTKRIEG

In die Vollen, Mannschaft zu je 2 Spielern

Tafelanschrieb:

Afrika A,C	Amerika F,J	Asien B,G	Australien D,E	Europa H,K
X X O	X O O	X X X	X X O	X O O

Pro Durchgang wirft immer ein Spieler aus jeder Mannschaft auf das volle Bild. Wirft man nun eine 6 oder 7 hat man einen Treffer gelandet den man beliebig austeilen kann. Wirft man dagegen eine 8 oder 9 hat man nicht nur ein Treffer gelandet, sondern kann zusätzlich einen Treffer bei seiner Mannschaft streichen.

Sobald eine Mannschaft mit drei Treffern versehen ist, scheidet sie als Besiegte aus, **wenn** auch alle anderen mindestens ein Treffer besitzen.

6 Holz = Treffer

7 Holz = Treffer

8 Holz = Treffer und eigenes Kreuz löschen

9 Holz = Treffer und eigenes Kreuz löschen



ZAHLEN KEGELN

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 9 Durchgänge je 1 Wurf

In 9 Durchgängen sind die Zahlen von 9 bis 1, zu treffen. Wird die Vorgabe des jeweiligen Durchganges erreicht, so wird die Zahl eingeschrieben wird sie verfehlt, so erscheint auf der Tafel ein Kreuz. Am Ende werden die Zahlen addiert.

Naturkranz = 8 Pkt. (8. Feld)

ZAHLEN NAPPO

Jeder gegen jeden, In die Vollen

Tafelanschrieb:

```

      1
     2  2
    3  3  3
   4  4  4  4
  5  5  5  5  5
   4  4  4  4
    3  3  3
     2  2
      1
```

- * Wird eine Zahl getroffen, so wird diese an der Tafel gelöscht.
- * Wird eine schon gelöschte oder nicht aufgeführte Zahl geworfen, so handelt er sich zur Strafe einen Strich ein.
- * Wird ein Pudel geworfen, so gibt das ebenfalls einen Strich.
- * Fällt die letzte 5, so ist das Spiel beendet.

Jeder Spieler kommt für die Summe seiner Striche auf (1 Strich = x Cent).
Der Spieler mit der letzten 5 zahlt dafür x € (+ seine Striche).

ZAHLPUTZ

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 10 Durchgänge je 1 Wurf

Jeder Spieler versucht alle seine Zahlen (1-9 & Kranz) zu putzen. Die Reihenfolge der zu putzenden Zahlen ist beliebig. Der Wert ist unerheblich, maßgebend ist die Menge der geputzten Zahlen. Wirft man eine Zahl die man schon geputzt hatte, so wird diese bei allen anderen Spielern gestrichen. Gewonnen haben die Spieler, die nach den zehn Durchgängen alle ihre Zahlen geputzt oder die meisten geputzt haben.

ZAHLENPUTZEN

2 Mannschaften, In die Vollen

Tafelanschrieb:

Mannschaft A 1 / 3 4 5 / 7 8 / 0

Mannschaft B 1 2 3 / 5 6 / 8 9 0

Geworfen wird abwechselnd, d.h. ein Spieler von "A" dann ein Spieler von "B" dann wieder von "A" usw.

Wirft man eine Zahl die schon geputzt ist, wird die entsprechende Zahl der anderen Mannschaft geputzt.

Die Mannschaft die alle Zahlen geputzt hat, hat gewonnen und das Spiel ist beendet.

ZAHLENWECHSEL

Jeder gegen jeden, In die Vollen, 4 Durchgänge je 1 Wurf

Wirft ein Spieler eine Zahl (Pudel) doppelt, scheidet er aus dem Spiel aus. Von den übriggebliebenen Spielern werden die Punkte nach dem 4 Durchgang addiert.

Naturkranz = 15 Pkt.

ZWEIHUNDERT ABWÄRTS

Jeder gegen jeden, In die Vollen

Jeder Kegler erhält 200 Punkte angeschrieben. Es gilt als erster "0" zu überschreiten.

Alle anderen bekommen ihre Punktedifferenz in Cent als Strafe angeschrieben. Es gilt 1 Pkt. = x Cent

Holz		Punkte
1,2,3,4	=	1,2,3,4
5	=	10
6	=	20
7	=	30
8	=	40
9	=	45
Naturkranz	=	50

ZAHLEN NEPP

Jeder gegen jeden, In die Vollen

Tafelanschrieb:

```
      1
     2  2
    3  3  3
   4  4  4  4
  5  5  5  5  5
 6  6  6  6
   7  7  7
    8  8
     9
```

1. Fünf kostet x €
2. Fünf kostet x €
3. Fünf kostet x €
4. Fünf kostet x €
5. Fünf kostet x € (Spiel zu Ende)