

# Kegelspiele die Weihnachtsfeier auf der Kegelbahn

<https://kegeln.rainer-grundel.de>

## Inhalt

Tannenbaum .....	2
Bobfahren.....	4
Kühe melken / Kuhstall.....	5
Seifenkistenrennen.....	7
Große & kleine Hausnummern.....	10
Uhrzeigersinn .....	12
Tag und Nacht Kegelspiel .....	14
Seite gegen Seite .....	15
Swinger Club.....	16
Schnapszahl .....	17

# Tannenbaum

## Ziel

Beim Kegelspiel „Tannenbaum“ muss eine Mannschaft die meisten Zahlen des Tannenbaums gekegelt haben, bevor die letzte 5 gestrichen wird. Dabei müssen sowohl hohe und niedrige Punkte präzise gekegelt werden.

## Spielverlauf

Das Kegelspiel „Tannenbaum“ wird auch „Pyramide“ genannt und ist der Renner fürs Weihnachtskegeln. Das Spiel wird mit zwei Mannschaften reihum in die Vollen ohne Kranzwertung gekegelt.

## Vorbereitung

Zur Vorbereitung werden zuerst zwei Kegelmannschaften gewählt oder eingeteilt. An der Tafel wird für jede Mannschaft ein komplett gefüllter Tannenbaum oder eine Pyramide geschrieben. Bei größeren Kegelgruppen können natürlich auch mehr als zwei Mannschaften am Spiel teilnehmen.

Tannenbaum für Anfänger	Tannenbaum für Fortgeschrittene	Große Pyramide
1	1	9
2 2	2 2	8 8
3 3 3	3 3 3	7 7 7
4 4 4 4	4 4 4 4	6 6 6 6
5 5 5 5 5	5 5 5 5 5	5 5 5 5 5
6 6	6 6 6 6	4 4 4 4 4 4
7 7	7 7 7	1 2 3 3 3 2 1
	8 8	
	9	

## Spielen

Das Tannenbaumkegeln beginnt und die Spieler jeder Mannschaft werfen immer abwechselnd in die Vollen. Die Mannschaften versuchen durch die geworfene Holzzahl (umgefallene Kegel) eine noch vorhandene Zahl auf dem eigenen Tannenbaum bzw. der Pyramide zu entfernen. Die Mannschaft hat Pech, wenn die Zahl im eigenen Tannenbaum nicht mehr vorhanden ist, denn dann wird sie im Tannenbaum der Gegner gestrichen. Ist die Zahl auch auf dem gegnerischen Tannenbaum nicht mehr vorhanden, ist der nächste Kegler an der Reihe. Kegelt man mit mehr als zwei Mannschaften, wird die Zahl bei allen anderen Teams entfernt.

Ein Kranz zählt beim Tannenbaumspiel nur 8 Punkte. Ein Pudel (Rinne) gilt als Fehlwurf und wird höchstens für eine Strafzahlung in die Kegelkasse gewertet.

Das Spiel ist zu Ende, wenn die letzte 5 gestrichen ist und die Mannschaft mit den meisten gestrichenen Zahlen gewinnt.

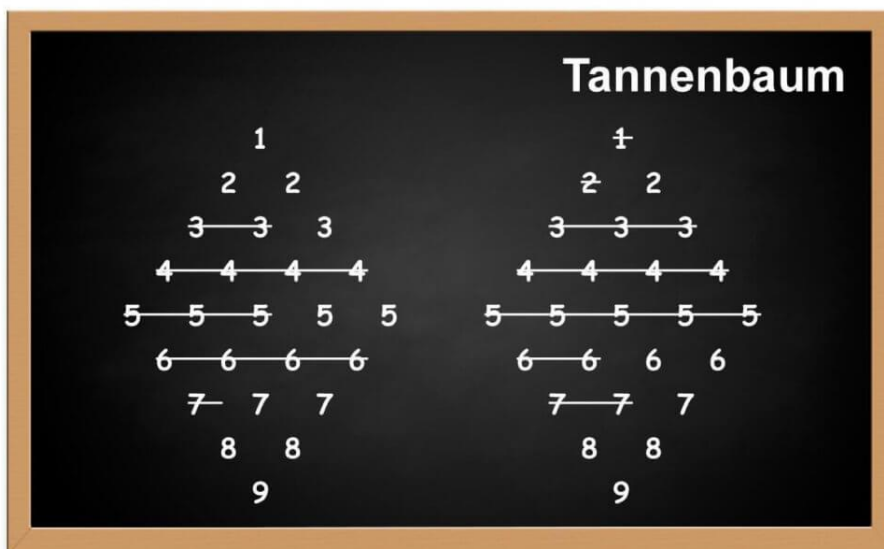
## Spielvariante

Zur Verschärfung des Spiels kann auch mit der Regel gekegelt werden, dass alle Zahlen des Tannenbaums gelöscht werden müssen, um das Spiel zu beenden. Das Spiel endet somit erst, mit der letzten gekegelten Zahl. Zur Aufbesserung der Kegelkasse, z. B. für die nächste Weihnachtsfeier, kann auch eine Strafzahlung vereinbart werden. Die Verlierermannschaft zahlt einen vorher festgelegten Betrag pro nicht entfernter Zahl aus dem Tannenbaum in die Kasse.

Wird eine Zahl gekegelt die nicht mehr gestrichen werden kann, muss der Spieler weiterkegeln bis er eine andere Holzzahl wirft, die noch zu streichen ist. Er hat aber maximal drei Wurf, um eine streichbare Zahl zu kegeln. Schafft er es nicht, darf sich die gegnerische Mannschaft eine auf dem eigenen Baum streichbare Zahl aussuchen, die dann entfernt wird.

## Ergebnis

Das Ergebnis des Kegelspiels „Tannenbaum“ oder „Pyramide“ könnte so aussehen:



# Bobfahren

## Ziel

Beim Bobfahren kegeln zwei oder mehr Mannschaften gegeneinander um möglichst mehr Punkte zu kegeln als die anderen Mannschaften. Gekegelt wird auf Stühlen sitzend neben dem Anlauf.

## Spielablauf

Jede Mannschaft muss aus mindestens zwei Spielern aber maximal vier Kegler bestehen. Neben dem Anlauf der Bahn werden von vorne beginnend die Stühle für die Spieler hintereinandergestellt. Anschließend kann mit dem Kegeln begonnen werden. Die Mannschaften kegeln nacheinander. Die Kegler der Mannschaft setzen sich auf ihre Plätze neben dem Anlauf und werfen jeweils auf die Vollen. Der vordere Bobfahrer beginnt. Die Ergebnisse der ersten Spieler werden addiert, das Kegelergebnis des letzten Spielers wird von der Summe wieder subtrahiert. Wirft der letzte Kegler der Mannschaft einen Pudel, wird der Wurf als -9 gewertet.

## Ergebnis

Das Ergebnis könnte so aussehen:

Bobfahren										
Team 1	7	4	-3	5	5	-5	6	7	-4	22
	8			5			9			
Team 2	6	3	-4	8	4	-2	5	8	-9	19
	5			10			4			
Team 3	5	4	-3	4	4	-5	5	8	-6	16
	6			3			7			

# Kühe melken / Kuhstall

## Ziel

Zwei Mannschaften versuchen aus drei Eutern mit jeweils 41 Milchpunkten die meiste Milch zu melken. Jede Mannschaft hat dazu 30 Würfe zur Verfügung. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## Spielablauf

Vor Spielbeginn werden zwei Mannschaften gebildet und drei Kuheuter auf die Tafel gemalt. In die Kuheuter werden jeweils Zahlen mit einem Wert von 41 Holz oder besser 41 Liter Milch geschrieben.

Pro Euter werden die folgenden Zahlen geschrieben (in Summe 41):

1x1, 1x2, 1x3, 1x4, 2x5, 1x6, 1x7, 1x8

Gekegelt wird bei diesem Kegelspiel in die Vollen ohne Kranzwertung. Dabei kegeln die Mitglieder der Mannschaften immer abwechselnd. Jede Mannschaft hat insgesamt 30 Würfe.

Hat eine Mannschaft eine Zahl aus einem Euter kegelt, darf diese Zahl aus dem Euter weggewischt werden und dem eigenen Milchtrog gutgeschrieben werden. Ist die Zahl in mehreren Eutern noch vorhanden, darf die Mannschaft entscheiden, aus welchem Euter sie weggewischt wird. Hat es eine Mannschaft geschafft eine Kuh komplett leer zu melken, bekommt sie zusätzlich 10 Zusatzpunkte gutgeschrieben.

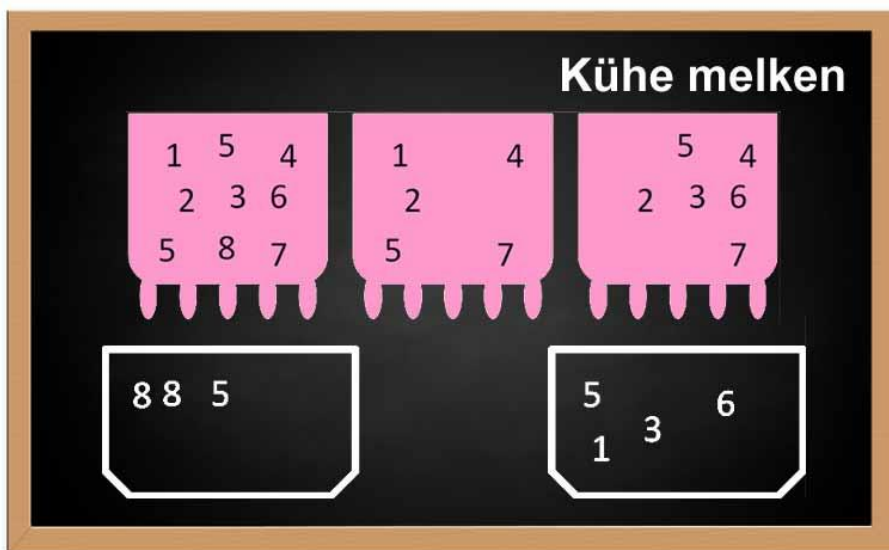
Gewonnen hat die Mannschaft, die nach 30 Würfen die meisten Punkte hat, also die meiste Milch gemolken hat.

## Variante

Um die Kegelkasse aufzufüllen muss die Mannschaft, die verloren hat, die verbliebene Milchpunkte in Cent als Strafe in die Kasse zahlen. Die Strafgebühr wird dann auf die Kegler der Mannschaft verteilt. Je nach Stärke der Kegelmannschaften kann auch vereinbart werden, die verbliebene Holzzahl mit 10 Cent zu multiplizieren.

## Ergebnis

Ein Zwischenergebnis des Kegelspiels könnte so aussehen:



# Seifenkistenrennen

## Ziel

Jede Mannschaft versucht als erstes im Ziel zu sein und mit den Würfeln die benötigten Punkte für den kürzesten Weg zu kegeln. Das Kegelspiel lässt sich auch gut an Kindergeburtstagen auf der Kegelbahn spielen.

## Spielablauf

Es werden zwei Mannschaften gebildet und ausgelost wer beginnt. Beide Mannschaften starten mit Ihrer Seifenkiste im Startbereich. Die Seifenkiste kann z. B. ein Magentauto an der Tafel sein. Die Kegler der Startmannschaft beginnen in einer anfangs festgelegten Reihenfolge zu kegeln, dabei hat jeder einen Wurf. Wird die erste Zahl auf dem Streckenabschnitt gekegelt ist die Seifenkiste der Mannschaft losgefahren. Die Seifenkiste wird nun über dem ersten Feld platziert. Anschließend ist die zweite Mannschaft an der Reihe.

Die Mannschaft, die es als erster geschafft hat alle Holzzahlen auf dem Streckenabschnitt zu kegeln ist Sieger.

Wie bei den Leiterspielen (Brettspiel) gibt es auch beim Seifenkistenrennen Möglichkeiten um eine Strecke abzukürzen. Die Abkürzungen werden auf der Tafel mit Pfeilen gekennzeichnet und im Feld eine zweite Zahl hinzugeschrieben. Kegelt eine Mannschaft nun die zweite Zahl, darf die Abkürzung gefahren werden. Steht eine Mannschaft vor einem Abkürzungsfeld und es wird die erste Holzzahl gekegelt, muss der lange Weg genommen werden.

Die Planung der Seifenkisten-Rennstrecke bietet viele Möglichkeiten die Länge des Spiels zu beeinflussen. Auch ein Umweg oder Rückweg ist z. B. denkbar.

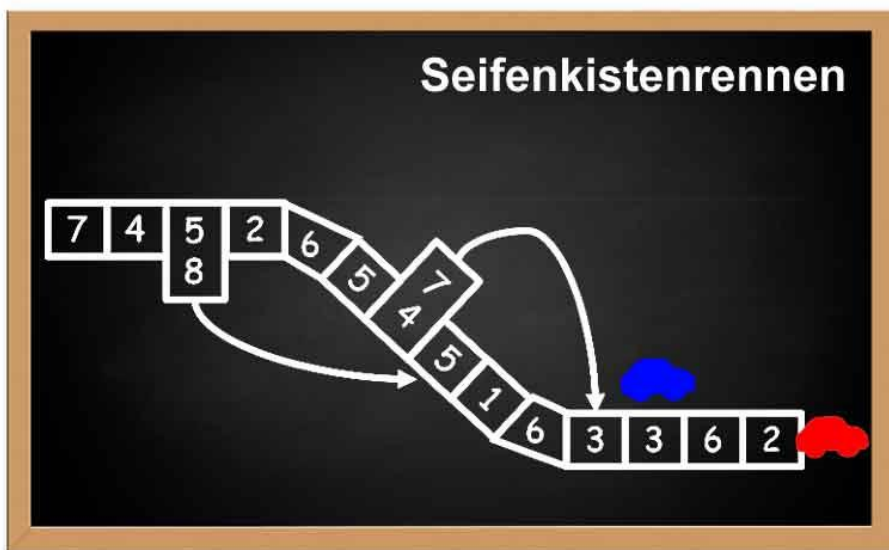
Das Spiel kann man auch wunderbar an Kindergeburtstagen auf der Kegelbahn spielen. Die Zahlen können an das Geschick der Kinder angepasst werden.

## Variante

Steht eine Mannschaft vor einem Abkürzungsfeld und es wird die erste Holzzahl gekegelt, kann man sich entscheiden in der Mannschaft weiter zu kegeln. Wird aber danach von der Mannschaft die Abkürzungszahl nicht gekegelt, muss man stehen bleiben.

## Ergebnis

Das Ergebnis könnte so aussehen:





# Schnelle Fünf

## Ziel

Bei diesem kurzen schnellen Spiel müssen die Kegler so viele Punkte wie möglich sammeln in dem sie fünf Mal werfen.

## Spielablauf

Der Kegler wirft fünf Mal hintereinander in die Vollen mit Kranzwertung. Die geworfenen Holz werden addiert und aufgeschrieben. Ein Pudel/Rinne zählt Null Punkte.

Der Kegler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## Jahreswertung/Jahresmeisterschaft

Das Spiel eignet sich auch für eine Jahresauswertung an der Weihnachtsfeier oder eine Art Kegel-Meisterschaft. Hierzu muss nur bei jedem Kegelabend das Spiel gespielt und aufgeschrieben werden. Bei der Auswertung sollte jeder Spieler die gleiche Anzahl an Würfeln haben. Sollte also jemand an einem Abend Mal fehlen, kann die Wertung beim nächsten Mal nachgeholt werden, da es sehr schnell geht.

## Ergebnis

Das Ergebnis könnte so aussehen:

Schnelle Fünf	
Frank	15
Markus	23
Steffi	28

# Große & kleine Hausnummern

## Ziel

Das Ziel des kleinen und großen Hausnummern-Spiels ist es zwei dreistellige Hausnummern zu kegeln. Dabei soll die erste möglichst hoch und die zweite möglichst klein sein. Bei der hohen Hausnummer gewinnt die höchste Hausnummer, bei der niedrigen Hausnummer entsprechend die niedrigste dreistellige Nummer.

## Spielablauf

Als erstes werden die hohen Hausnummern gekegelt in dem jeder Spieler drei Mal auf die Vollen mit Kranzwertung wirft. Im zweiten Durchgang werden die niedrigen Hausnummern gekegelt. Die Zahlen der Hausnummer werden jeweils von hinten nach vorne geschrieben, also erst die Einer-Stelle, dann die Zehner- und am Schluss die Hunderter-Stelle.

Bei der großen Hausnummer zählt der Pudel (Rinne) „0“, bei der kleinen Hausnummer zählt der Pudel (Rinne) „9“. Ein Kranz zählt immer 12 Punkte und wird auch so notiert.

## Variante

1. Jeder Spieler macht in drei Durchgängen jeweils einen Wurf in die Vollen und bestimmt, an welche Stelle der Hausnummer die Zahl geschrieben werden soll.
2. Die Reihenfolge der einzutragenden Ergebnisse wird vor jedem Durchgang für alle festgelegt (z. B. erst die Zehner, dann die Einer und zuletzt die Hunderter).
3. Der nachfolgende Spieler bestimmt für den Kegler, der an der Reihe ist vor seinem Wurf an welche Stelle das Ergebnis geschrieben wird.
4. Statt mit dreistelligen Hausnummern kann man auch mit vierstelligen Hausnummern spielen.

## Ergebnisse

Das Kegelspiel Große und Kleine Hausnummern könnte wie folgt aussehen:

Große & Kleine Hausnummern		
	Hohe	Niedrige
Max	756	343
Andreas	455	143*
Kim	565	912
Katharina	367	303
Martin	5126*	624

Die Gewinner wurden mit einem \* markiert und können z. B. als Teamcaptains in den folgenden Mannschaftsspielen ihre Teammitglieder wählen.

# Uhrzeigersinn

## Ziel

Beim Kegelspiel „Uhrzeigersinn“ ist das Ziel alle anderen Kegler aus dem Spiel zu werfen. Jeder Spieler hat 30 Punkte Startguthaben, von denen immer wieder Punkte abgezogen werden. Wer am Ende als letzter Kegler noch im Spiel ist hat gewonnen.

## Spielablauf

Beim Kegelspiel „Uhrzeigersinn“ werden alle Kegler dem Uhrzeigersinn nach im Kreis auf die Tafel geschrieben. Jeder Spieler bekommt zu Beginn des Spiels 30 Punkte aufgeschrieben und ein Startspieler wird ausgelost.

Nach dem Abschluss der Spielvorbereitungen beginnt der erste Kegler in die Vollen zu werfen. Pro Runde hat jeder Kegelspieler einen Wurf. Hat der Spieler geworfen, wird die entsprechende Holzzahl auf der Tafel im Uhrzeigersinn weiter gezählt und der Spieler die Holz von seinen Punkten subtrahiert. Wirft der Kegler beispielsweise eine 6, wird an der Tafel 6 Spieler weitergezählt und diesem von seinen Punkten, hier also 30, 6 Punkte abgezogen. Somit hat er nur noch 24 übrig. Als nächstes ist der Spieler an der Reihe, der die Punkte gerade verloren hat. Wirft ein Spieler einen Pudel (Rinne), bekommt er selber 9 Punkte abgezogen und ist nochmals an der Reihe.

Hat ein Kegler nicht mehr genügend Punkt nach dem Subtrahieren der Holz zur Verfügung, fliegt er beim Kegelspiel Uhrzeigersinn raus und der nächste Kegelspieler in der Reihe darf weiterkegeln. Er wird gestrichen und wird auch beim Weiterzählen übersprungen. Bei nur noch wenigen verbliebenen Spielern kann man sich auch ganz leicht quasi selbst treffen. Beim Zählen im Uhrzeigersinn wird der eigene Name an der Tafel nämlich nicht übersprungen.

Nach diesem Prinzip wird weiter gekegelt, bis nur noch ein Spieler übrig ist und somit gewonnen hat.

## Varianten

Wird ein Spieler rausgeworfen, darf dieser trotzdem nochmal werfen, wird aber beim Zählen nicht mehr mitgezählt.

Bei einer weiteren Variante werden die übrigen Punkte beim darauffolgenden Spieler subtrahiert, sofern ein Spieler der rausfliegt nicht genügend Punkte hat. Wurde beispielsweise eine 5 geworfen und der Spieler hat nur noch 2 Punkte, wird die Differenz von 3 Punkten beim nächsten Kegler im Uhrzeigersinn abgezogen. Dieser ist dann auch an der Reihe.

## Ergebnis

Das Ergebnis kann z. B. wie folgt aussehen:



# Tag und Nacht Kegelspiel

## Ziel

Jeder Kegler versucht in den Tag- und Nachtrunden die meisten Punkte zu kegeln. Während des Nachtwurfs wird das Licht der Kegelbahn gelöscht und es gibt die doppelte Punktzahl.

## Spielablauf

Vor dem Spielbeginn wird festgelegt, wie viele Runden – Tage und Nächte – gespielt werden.

Das Kegelspiel „Tag und Nacht“ wird reihum in die Vollen mit Kranzwertung gespielt, dabei hat pro Durchgang jeder Kegler einen Wurf. Der erste Durchgang des Kegelspiels ist das Tagspiel. In dieser Runde zählt jedes Holz einen Punkt. In der zweiten Runde wird das Nachtspiel gespielt. Hierzu wird das Licht der Kegelbahn oder zumindest das der Kegel ausgeschaltet, so dass die Bahn im Dunkeln liegt. In diesem Durchgang zählen die gekegelten Holz doppelt. Gewinner ist der Kegler, der nach den vereinbarten Kegelrunden die meisten Punkte hat.

Ein Pudel (Rinne) zählt null Punkte.

## Variante

Damit die letzte Runde noch spannender wird, wird diese zur „Nacht der Nächte“. In dieser Nachtrunde gibt es die vierfache Punktzahl.

## Ergebnis

So könnte das Ergebnis des Kegelspiels „Tag und Nacht“ aussehen:

	Tag	Nacht	Tag	Nacht	Ergebnis
Manu	8	10	5	12	35
Dirk	7	6	0	8	21
Jandra	8	14	6	0	28
Rainer	3	14	7	14	<u>38</u>

# Seite gegen Seite

## Ziel

Beim Kegelspiel „Seite gegen Seite“ müssen zwei Mannschaften (jede Seite des Tisches an dem die Kegler/innen sitzen) versuchen ein volles Kegelbild abzuräumen. Schafft die Start-Mannschaft es nicht, ist die Gegenseite am Zug und darf versuchen das verbliebene Bild abzuräumen. Die Mannschaft, die abräumt bekommt einen Punkt gutgeschrieben. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.

## Spielablauf

Vor Beginn des Spiels werden zwei Mannschaften gebildet, am besten, wie schon der Name des Spiels sagt, die zwei Seiten des Keglertisches. Die beiden Mannschaften müssen sich außerdem auf die Anzahl der zu spielenden Runden einigen. Die Rundenzahl sollte ungerade sein, dann kann das Spiel beendet werden, wenn eine Mannschaft mehr als die Hälfte der Runden gewonnen hat, z. B. 6 von 11 Runden. Der Kegelautomat wird auf Abräumen gestellt.

Nachdem ausgelost wurde, welche Mannschaft beginnt, darf diese starten und auf das volle Bild werfen. Das Team darf nun solange auf das Bild werfen, wie sie mindestens ein Holz trifft. Wird ein Pudel (Rinne) geworfen oder kein Kegel getroffen, muss die Mannschaft ihre Runde beenden. Im Anschluss ist die andere Seite (Mannschaft) am Zug und wirft weiter zum Abräumen auf das verbliebene Bild. Auch diese Seite darf nun solange werfen, bis auch sie kein Holz trifft. Die Mannschaft die als erstes abräumt erhält den Rundenpunkt.

Beim Start der neuen Runde, darf nun die Seite anfangen, die bei der vorherigen Runde nicht angefangen hat.

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Mannschaft mehr als die Hälfte der Runden gewonnen hat.

## Ergebnis

Das Kegelergbnis könnte so aussehen:

Seite gegen Seite	
Mannschaft A	###
Mannschaft B	### I

# Swinger Club

## Ziel

Beim Swinger Club Kegelspiel kommt es darauf nach vier Runden die meisten Punkte zu haben. Dabei wechseln die meisten Mannschaftspaare am Ende jeder Runde.

## Spielablauf

Vor dem Spielbeginn werden Pärchen gebildet, wichtig natürlich, dass in der Kegelgruppe auch eine gerade Anzahl an Spieler da ist.

Jede Zweier-Mannschaft kegelt in jeder Runde vier Mal auf Abräumen. Als Ergebnis bekommt jeder Spieler sein Mannschaftsergebnis aufgeschrieben.

Am Ende jeder Runde müssen die Spieler der besten und der schlechtesten Mannschaft sich neue Partner suchen. Das schlechteste Pärchen darf sich als erstes neue Partner suchen. Je nach Kegelgruppe werden sich also fast jede Runde komplett neue Mannschaften bilden.

Nach insgesamt vier Runden ist nun der Einzelspieler Sieger, der die meisten Punkte hat.



# Schnapszahl

## Ziel

Beim Schnapszahl Kegelspiel versuchen zwei Mannschaften zuerst 100 Holz zu erreichen. Auf dem Weg zum Ziel dürfen die Mannschaften keine Schnapszahl erreichen.

## Spielablauf

Vor dem Spiel werden zwei Mannschaften gebildet. Gekegelt wird beim Schnapszahlspiel reihum in die Vollen mit Kranzwertung. Dabei muss immer abwechselnd ein Spieler aus jeder Mannschaft kegeln.

Jedes Team startet mit Null Punkten und muss zuerst 100 Holz erreichen. Das Problem ist nun, dass die Mannschaft keine Schnapszahl treffen darf. Eine Schnapszahl ist z.B. 11, 22, 33 und so weiter. Hat eine Mannschaft eine Schnapszahl direkt erreicht, muss sie wieder bei Null beginnen.

## Variante

Um die Länge des Spiels zu verändern kann die zu erreichende Punktzahl (100) reduziert werden.

Erreicht eine Mannschaft eine Schnapszahl, kann auch eine Runde passender Getränke zum Spiel getrunken werden.