

Handbuch des Kegeln

Kegelclub im Paradies

12. April 2003

Vorbemerkung

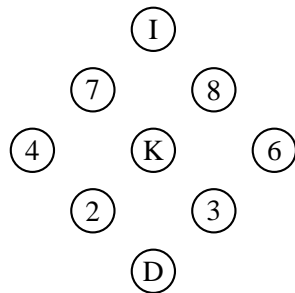
Die Mitglieder unseres Kegelclubs sind durch teilweise über 30-jährige Praxis zu geschickten und erfolgreichen Keglern geworden, die für jedes beim Kegeln auftretende Problem die richtige Lösung kennen. Aus dem Born unserer großen Erfahrung werden wir im folgenden Handbuch schöpfen. Hier werden die von uns häufig gespielten Varianten vorgestellt.

Da die Kegelaufstellung symmetrisch ist, werden in den Abbildungen meist nur die Würfe für „rechts abräumen“ gezeigt, die zur Königsgasse symmetrischen Aufstellungen werden dann analog behandelt.

Inhaltsverzeichnis

1	Verwendete Bezeichnungen	2
2	Wir kegeln in die Vollen	2
3	Wir kegeln Bilder	2
3.1	Wir räumen das Häuschen ab	3
3.2	Wir wollen einen Dachauer	3
3.3	Wir wollen einen Imnauer	4
4	Spiele	7
4.1	Einzelkampfspiele	7
4.1.1	Große und kleine Hausnummer	7
4.1.2	Fuchsjagd	7
4.1.3	Gartenzaun	7
4.1.4	Von 20 abwärts	8
4.1.5	Von 30 abwärts	8
4.1.6	Sarg	9
4.1.7	Schwarzwälder Wahnsinnsroulette	9
4.2	Mannschaftsspiele	10
4.2.1	Bürgermeister	10
4.2.2	Mannschaftsspekulieren	10
4.2.3	Die Lyra	11

1. Verwendete Bezeichnungen



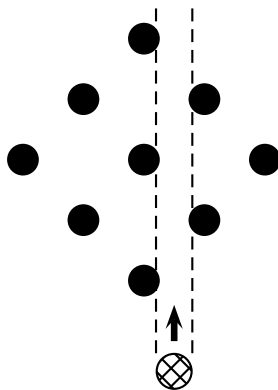
In nebenstehender Abbildung sind die Bezeichnungen für die einzelnen Kegel aufgeführt, die in diesem Handbuch benutzt werden. Die Kegel werden einfach von vorn nach hinten durchnummeriert, wobei die Kegel in der *Königsgasse* Eigennamen bekommen. So ist Kegel 1 der *Dachauer*, der Kegel 5 ist der *König* und Kegel 9 ist der *Innauer*. Die Reihe „DKI“ nennt man die *Königsgasse*, die Reihen „27“ bzw. „38“ heißen *Nebengasse*.^{Ent-}

sprechend nennt man die Gasse zwischen Königsgasse und Nebengasse die *Innengasse*, während man die Gasse zwischen der Nebengasse und dem Außenkegel als *Außengasse* bezeichnet.

Als *Spalten* bezeichnet man einen Wurf, der genau in eine Gasse geht, und dadurch mindestens zwei Kegel umschmeißt. *Küssen* ist ein Wurf, bei dem der Kegel nur leicht gestreift wird. *Zentral* nennt man einen Wurf, bei dem die Kugel den Kegel genau in der Mitte trifft.

Wichtige Bilder sind *Alle Neune* (alle Kegel sind abgeräumt), der *Kranz* (alle Kegel außer dem König sind abgeräumt) und *Dachauer* und *Innauer* (siehe Abschnitte 3.2 und 3.3

2. Wir kegeln in die Vollen



Dies ist die einfachste Art zu Kegeln. Das Ziel ist, möglichst viele Kegel umzuschmeißen. Dazu muss man in die Innengasse kegeln (links oder rechts). In nebenstehendem Bild ist dies für die rechte Innengasse gezeigt. Wenn man diese – so wie in unserem Klub üblich – sauber trifft, so fallen alle Kegel um. Verschiebt man die Wurfline ein wenig in Richtung auf die mittlere Reihe, so erhält man in der Regel einen Kranz oder gar einen Innauer (bei diesem bleibt nur der hinterste Kegel stehen).

3. Wir kegeln Bilder

Einige Spiele erfordern, dass man bestimmte Bilder erkegelt, die besonders viele Punkte bringen. Dazu gehört insbesondere die *Lyra* (vgl. Abschnitt 4.2.3). In diesem Abschnitt beschreiben wir effiziente Methoden das Gewünschte zu erreichen.

3.1. Wir räumen das Häuschen ab

Das Häuschen sind die Kegel 3, 6 und 8 bzw. 2, 4 und 7. Es mit einem Wurf abzuräumen ist schwierig. Es muss sauber gespalten werden. Soll dabei der Innauer stehen bleiben, so ist besondere Sorgfalt vonnöten. Die Abbildung 1 erläutert das Vorgehen.

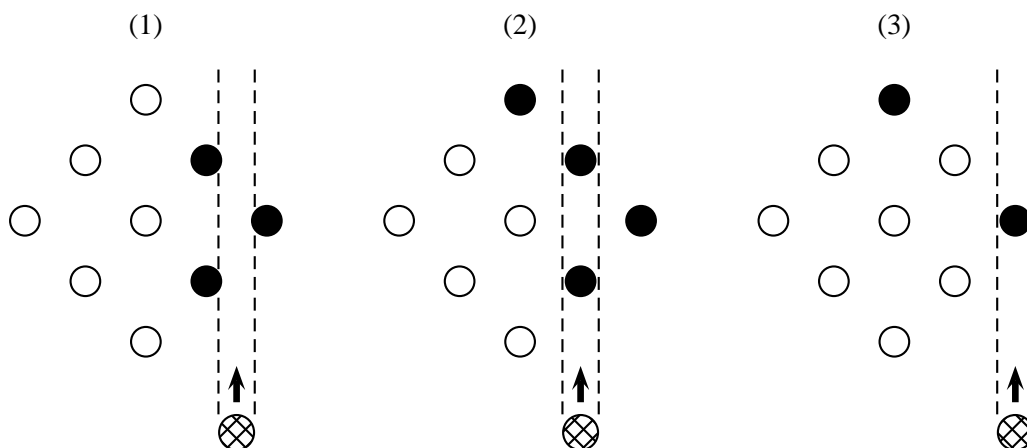


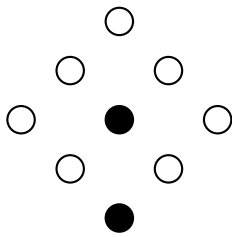
Abb.1 Wir räumen das Häuschen ab. Im ersten Bild sollte man die Kugel so setzen, das Kegel 3 nur ganz leicht geküsst wird, dann spaltet die Kugel die Kegel 6 und 8. Im zweiten Bild will man den Innauer erreichen. Das ist eine schwierige Aufgabe. Zuerst sollte man die Kegel 3 und 8 zentral abschießen, so dass Bild (3) entsteht, dann den Kegel 6 ebenfalls zentral entfernen. Zur Not kann er auch von innen ganz leicht geküsst werden. Dabei muss man sehr aufpassen, dass die Kugel den Innauer nicht trifft.

3.2. Wir wollen einen Dachauer

Bei einem Dachauer sind alle Kegel außer dem vordersten umzuwerfen. Eine gute Anlage entsteht, wenn man entweder in die Innengasse kegelt, aber den Vordersten dabei nicht berührt, oder indem man in die Außengasse kegelt. Bei letzterer Variante kann auch die Anlage zu einem Innauer (nur der hinterste Kegel bleibt übrig) entstehen.

Der Durchschuss: Das ist ein gefürchtetes Bild. Bei ihm werden die drei Kegel der Königsgasse umgeschmissen, dadurch ist kein Dachauer- bzw. Innauer-Bild mehr möglich. Solche Durchschüsse machen wir üblicherweise nicht – höchstens wenn wir extrem abgelenkt sind oder unter Alkoholeinfluss kegeln.

In den Abbildungen 2 und 3 sind mehrere Ausgangsbilder gezeichnet und wie man Kegeln muss, um den Dachauer zu erreichen. Ein Dachauer-Natur wird auch von uns nur selten erreicht.



Notwendigkeit einer Bogenkugel: Dieses Bild ist schwieriger zu Kegeln, da hier der Dachauer, der ja stehen bleiben soll, den König, der weg soll, verdeckt. Diese Aufgabe kann einfach gelöst werden. Variante 1 ist eine *Bogenkugel*, bei der die Kugel so geworfen wird, dass sie in einem Bogen um den Dachauer herumgeführt wird und dann den König trifft. Besonders unsere Keglerinnen sind Meister im Werfen von Bogenkugeln.

Eine andere Möglichkeit ist die Kugel schräg zu werfen. Man setzt sie also nicht in der Mitte auf, sondern am Rand der Bahn und wirft sie so, dass der Dachauer stehen bleibt, aber der König umfällt. Dies ist leicht regelwidrig, da die Kugel stets „auf dem Linoleum“ aufgesetzt werden sollte, aber sehr erfolgreich. Bisweilen kann es dabei vorkommen, dass der Dachauer trotzdem umfällt, aber das ist allein dem Unvermögen des Keglers zuzuschreiben.

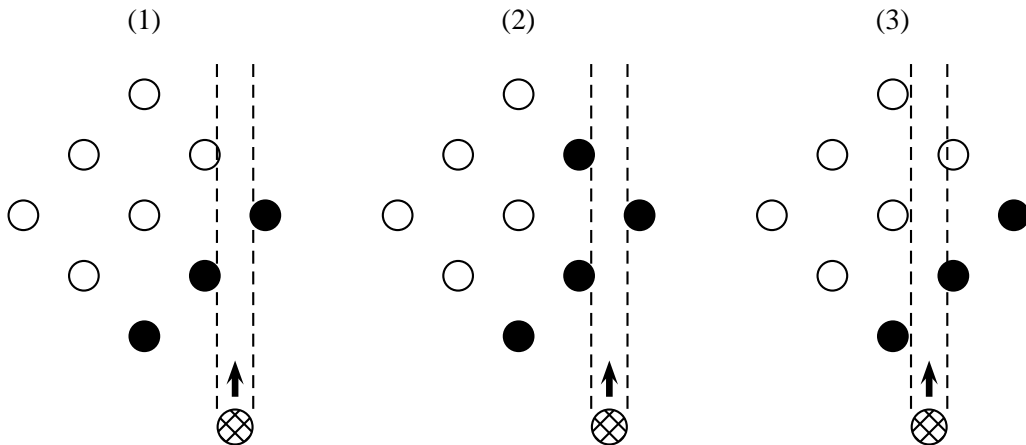


Abb.2 Wir wollen einen Dachauer kegeln. In den ersten beiden Varianten muss man „spalten“, bei der dritten Variante fallen ebenfalls die beiden äußeren Kegel 3 und 6, man darf aber den Dachauer nicht treffen (ist ja selbstverständlich)

3.3. Wir wollen einen Innauer

Der Innauer ist das Bild, bei dem nur der Innauer stehen bleibt (wer hätte das gedacht!). Eine Anlage erhält man, indem man entweder sauber die Außengasse spaltet, oder wie in Abschnitt 2 beschrieben in die Innengasse kegelt. Dabei kann sogar ein „Natur-Innauer“ entstehen, also ein Innauer, der in einem einzigen Wurf erreicht wurde. In den Abbildungen 4, 5 und 6 sind Ausgangsbilder und die zielführenden Würfe gezeigt.

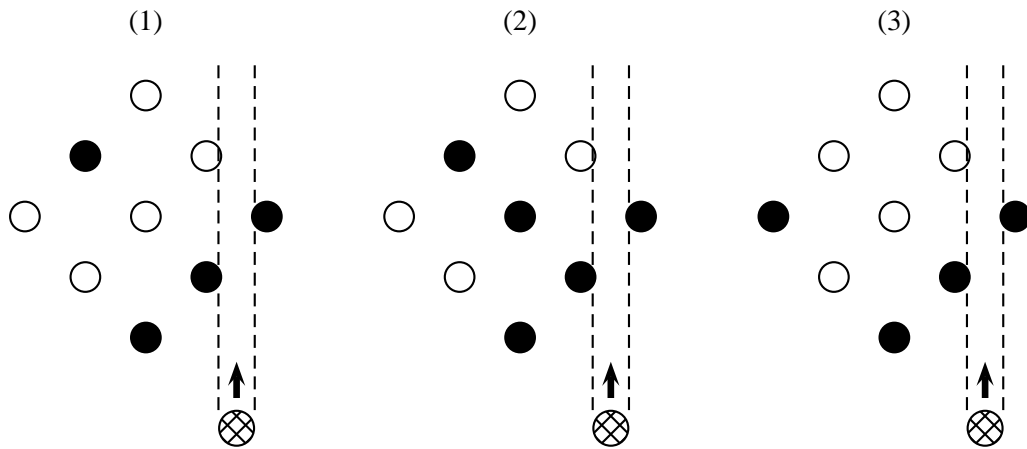


Abb.3 Wir wollen immer noch einen Dachauer. Die beiden ersten Varianten gelangen uns fast immer, die dritte erfordert nur sanftes Küssen von Kegel 3, damit dieser den Kegel 4 trifft.

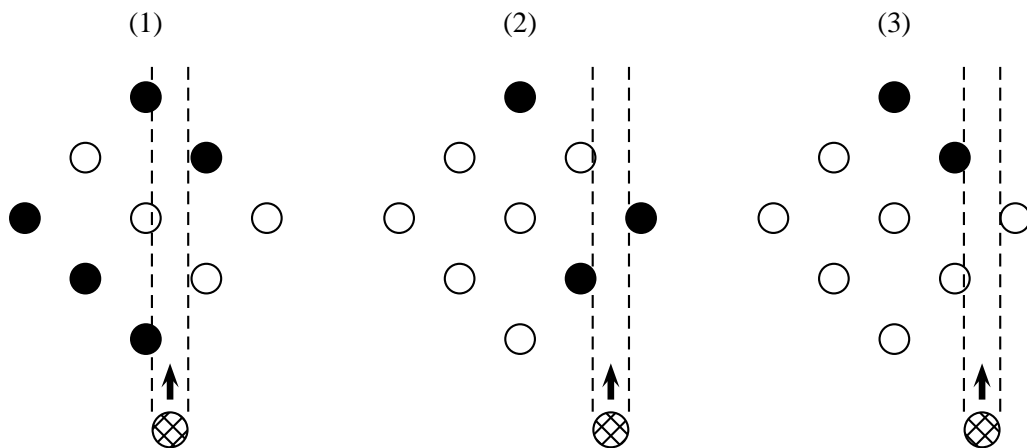


Abb.4 Wir kegeln einen Innauer. Das erste Bild ist das „Meisterbild“. Der Dachauer wird geküsst und wirft die linken Kegel um, während die Kugel – bedingt durch die Ablenkung beim Küssen, den Kegel 8 umwirft. Das ist eine sehr sichere Anlage. Beim zweiten Bild muss die Nebengasse gespalten werden, dabei darf man Kegel 3 nicht zu weit links küssen, da er sonst den Innauer umschmeißt. Im dritten Bild muss man den Kegel 8 von rechts(!) küssen, dann fällt er vor dem Innauer um. Ein Alternative ist ein zentraler Wurf auf den Kegel 8, der allerdings die Gefahr in sich birgt, dass bei unsauberer Ausführung die Kugel oder der Kegel den Innauer trifft.

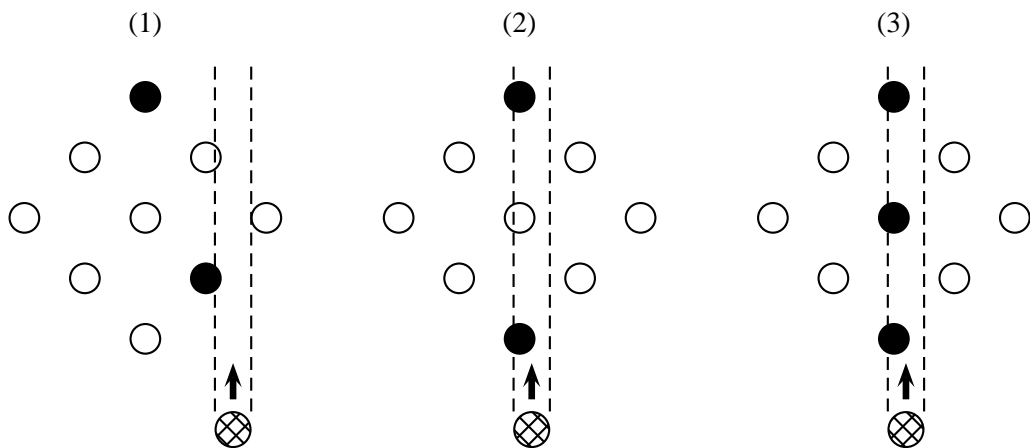


Abb.5 Wir wollen immer noch einen Imnauer. Das erste Bild ist analog zum letzten in Abb. 4, es ist wieder von außen zu küssen. Im zweiten Bild darf man den Dachauer *nicht* zentral treffen, da sonst der gefürchtete Durchschuss erfolgen könnte. Das dritte Bild gelingt in der Regel nicht in einem Wurf. Der Dachauer und der König sind einzeln wie beim zweiten Wurf durch dezentrale Würfe wegzukegeln.

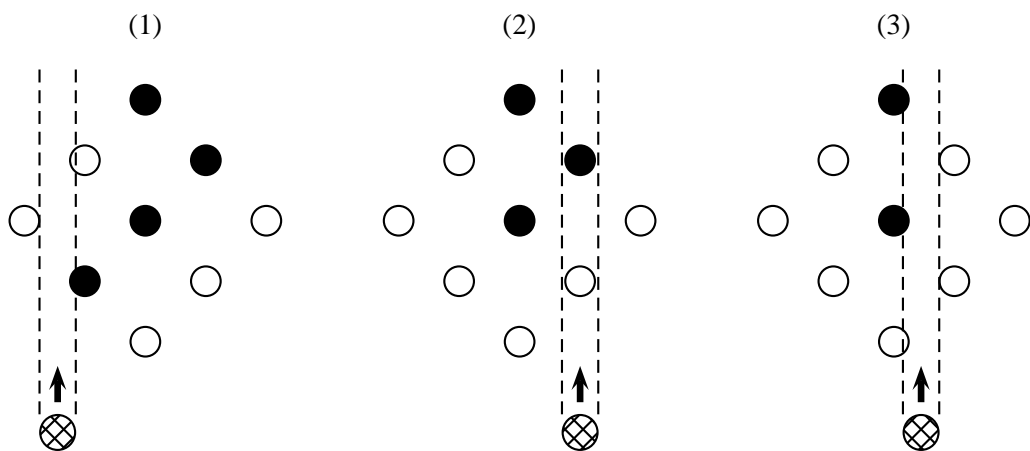


Abb.6 Immer noch der Imnauer. Im ersten Bild kann man den Imnauer erreichen, wenn man Kegel zwei leicht von links küssst. Man kann auch Kegel 2 zentral abräumen, dann entsteht Bild 2. Dieses Bild ist sehr gefährlich. Die erfolgreichste Methode ist Kegel 8 zentral abzuräumen, wie in Bild 2 gezeigt und dann analog zu Abb. 5, Bild 2 den König wegzukegeln wie in Bild 3. Eine Spaltung der Kegel K und 8 ist nicht anzuraten, da dabei nahezu sicher auch der Imnauer umgeschmissen wird.

4. Spiele

4.1. Einzelkampfspiele

4.1.1. Große und kleine Hausnummer

Bei diesem Spiel muss jeder Spieler insgesamt 6 Würfe durchführen. Bei dreien sollte er eine möglichst große Punktzahl, bei dreien eine möglichst geringe Punktzahl erreichen. Aus beiden Gruppen wird eine dreistellige Zahl gebildet, die nacheinander in die linke Spalte (große Hausnummer) bzw. in die rechte Spalte (kleine Hausnummer) eingetragen wird. Der Kegler darf nach seinem Wurf eine freie Dezimalstelle wählen.

Tafelanschrieb: Name, 3 Spalten für groß, 3 Spalten für klein.

Die Kegler kegeln abwechselnd. Hat er keinen Kegel umgeworfen, so wird der Wurf als 0 (bei großer) bzw. 9 (bei kleiner Hausnummer) gewertet.

Die Hälfte der Spieler (bei einer ungeraden Zahl von Spielern die Hälfte + 1), die links die kleinsten bzw. rechts die größten Hausnummern erreicht hat, verliert und bezahlt jeweils 0,20 €.

4.1.2. Fuchsjagd

Hier kegelt ein Kegler als Fuchs gegen die restlichen Spieler, die Jäger. Zuerst darf der Fuchs zwei Würfe vorlegen, dann kegelt der erste Jäger, dann der Fuchs, dann der zweite Jäger usw., wobei die **Bürgermeisterzählung** zur Anwendung kommt.

Bei dieser Zählung wird der Durchschuss (vgl. Seite 3) mit 90 Punkten, das Abräumen allein einer Nebengasse (vgl. Seite 2) mit 30 Punkten, ein Kranz mit 180 Punkten und alle Neune mit 120 Punkten bewertet. Ansonsten wird jeder gefallene Kegel mit 5 Punkten bewertet, sofern der Dachauer noch steht, ansonsten mit 10 Punkten.

Tafelanschrieb: Name, durchgekommen/erlegt. Daneben Spalten Fuchs, Jäger

Die Punktzahlen von Fuchs und Jägern werden addiert. Der Fuchs siegt, wenn er eine Punktzahl von mindestens 300 Punkten erreicht hat, und diese vom nachfolgenden Jäger nicht auch erreicht wurde. Die Jäger gewinnen, wenn ihre Punktsomme die des Fuchses erreicht oder überschreitet.

Anschließend ist der zweite Spieler der Fuchs usw.

Die *Bezahlung* erfolgt so: Jeder Spieler bezahlt pro „durchgekommenem“ Fuchs (außer natürlich für sich selbst) 0,30 €, darüberhinaus bezahlt ein nicht durchgekommener Fuchs 0,50 €.

4.1.3. Gartenzaun

Hier legt ein Spieler einen Wurf vor. Die restlichen Spieler kegeln je einmal auf diesen Wurf. Die Wertung der Würfe erfolgt nach der **Standardzählung**.

Bei dieser wird jeder umgefallene Kegel mit einem Punkt, alle Neune mit 9 Punkten und ein Kranz mit 12 Punkten bewertet.

Tafelanschrieb: Name, Vorlage, Strichliste

Die Spielwertung erfolgt über die Differenz zum „Vorleger“. Hat der Spieler eine geringere Punktzahl als der Vorleger so bekommt er soviel Striche wie die Differenz ausmacht, hat der Spieler eine höhere Punktzahl erreicht, so bekommt die Striche der „Vorleger“. Die Striche werden in Päckchen zu 5 Strichen angeschrieben.

Jeder Spieler muss einmal vorlegen.

Bezahlt werden für jedes angefangene 5-er-Päckchen 0,10 €.

4.1.4. Von 20 abwärts

Bei diesem Spiel werden die Würfe nach der Standardzählung (siehe Abschnitt 4.1.3) gezählt.

Jeder Spieler hat zunächst einen Kontostand von 20 Punkten.

Tafelanschrieb: Name, Augenzahl, Kontostand.

Der erste Spieler legt vor, sein Spielstand wird in der ersten Spalte notiert. Der nächste Spieler kegelt. Hat er mehr Punkte als sein Vorgänger, so wird die Differenz der Punktzahlen vom Konto des Vorgängers, sonst von seinem Konto abgezogen. Ein Spieler scheidet aus dem weiteren Kegeln aus, sobald sein Konto Null Punkte erreicht oder unterschritten hat. Das Spiel ist beendet, wenn die Hälfte der Spieler (bei ungerader Spielerzahl die Hälfte + 1) ausgeschieden ist. Diese Spieler haben verloren und bezahlen je 0,50 €.

Haben zwei oder mehr (n) Kegler nacheinander dieselbe Augenzahl gekegelt, dann bekommt der nächste Kegler, der eine kleinere Augenzahl erkegelt hat die Differenz n -mal von seinem Konto abgezogen, hat er eine höhere Augenzahl erreicht, so bekommen alle n Spieler die Differenz von ihrem Konto abgezogen.

4.1.5. Von 30 abwärts

Obwohl dieses Spiel einen ähnlichen Namen wie das vorhergehende hat, wird es ganz anders gespielt. Auch hier wird mit einem Konto gerechnet. Zunächst steht es auf 30 Punkten. Es werden nach der Standardzählung 4.1.3 die Würfe berechnet.

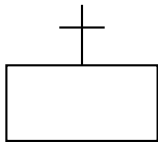
Tafelanschrieb: Spieler-1, Spieler-2, ... und darunter die Kontostände des Spielers.

Die Spieler kegeln der Reihe nach. Alle Würfe, die einen Kegel umwerfen, aber keine Wurfzahl von 5 ergeben, werden vom Kontostand abgezogen. Wirft man eine 5, so wird dies zum Kontostand addiert. Wurde kein Kegel getroffen, werden 9 zum Kontostand addiert. Ein Spieler hat einen Nachwurf, wenn er eine 6, alle Neune oder einen Kranz erreicht hat.

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler einen Kontostand von 0 oder geringer erreicht hat. Die restlichen Spieler in der Zeile dürfen (müssen?) noch kegeln.

Alle Spieler mit einem Kontostand über Null bezahlen ein zwanzigstel ihres Kontostands in €.

4.1.6. Sarg



Beim Sarg sind die vorderen fünf Kegel abzuräumen. Also werden nur die Kegel 1, 2, 3, 4 und 6 aufgestellt.

Tafelanschrieb: Nebstehendes Bild ist für jeden Spieler aufzubauen. Für jeden Fehlwurf kommt ein Strich zum Sarg hinzu.

Die Regeln für Fehlwürfe sind vielfältig, jeder Fehler ergibt einen Strich am Sarg, wobei mit dem Boden begonnen wird, dann kommen die Seitenwände, der Deckel, die „Antenne“ und das Kreuz.

Fehlwürfe entstehen durch Missachtung folgender Regeln:

1. Stehen alle fünf Kegel, muss der Dachauer getroffen werden.
2. Stehen nicht alle fünf Kegel, muss mindestens einer getroffen werden.
3. Räumt ein Spieler ab, so bekommt er ein (+). Der Vorgänger bekommt einen Strich. Der Nachfolger bekommt ein (-). Hat der Vorgänger schon ein Kreuz, so bekommt er keinen Strich, sondern der Vorvorgänger, der noch kein Kreuz hat usw.
4. Ein Kegler, der Punkt 1 oder 2 nicht erfüllt, und schon ein Kreuz hat, scheidet aus.
5. Ein Spieler mit drei (+) bekommt einen Strich entfernt, ein Spieler mit drei (-) bekommt einen Strich dazu (letzteres nur sofern er noch kein Kreuz hat).

Das Spiel ist beendet, wenn die Hälfte aller Spieler (bei ungerader Anzahl von Spielern die Hälfte + 1) ausgeschieden ist. Die ausgeschiedenen Spieler bezahlen jeweils 0,50 €.

4.1.7. Schwarzwälder Wahnsinnsroulette

Das ist wieder ein Kontostandspiel. Zu Beginn ist das Konto noch leer. Die Würfe werden nach der Standardzählung (siehe Seite 7) bewertet.

Tafelanschrieb: Name, Kontostand

Es wird der Reihe nach gekegelt und die Augen zum Kontostand addiert. Erreicht ein Spieler denselben Kontostand wie ein anderer, so wird bei jenem der Kontostand wieder auf Null gesetzt. Ein Nachwurf findet bei einem Wurf von 6, allen Neunen oder einem Kranz statt. Auch die Zwischenstände bei Nachwürfen werden angeschrieben und führen ggf. zum „Rauswerfen“.

Das Spiel ist sofort beendet, wenn ein Spieler genau den Kontostand 21 erreicht hat. Überkegelt er, wirft also z. B. bei einem Kontostand von 18 eine 5 so wird ab 21 wieder zurückgezählt, sein Kontostand wäre in diesem Falle also 19.

Die restlichen Spieler bezahlen jeweils 0,40 €.

4.2. Mannschaftsspiele

4.2.1. Bürgermeister

Es gibt zwei Mannschaften: Die linke Mannschaft und die rechte Mannschaft. Die Teilnehmernamen werden links und rechts untereinander notiert. Der erste Spieler der einen Mannschaft beginnt, ihm folgt der erste Spieler der zweiten, dann der zweite Spieler der ersten usw. Nach jedem Wurf wird die gekegelte Augenzahl zum Kontostand der jeweiligen Mannschaft addiert. Dabei wird die (wer hätte das gedacht) Bürgermeisterzählung (siehe Seite 7) angewandt.

Jede Mannschaft muss gleich oft kegeln. Das Spiel ist beendet, sobald eine Mannschaft einen Kontostand von 500 Punkten erreicht hat. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat gewonnen, die andere bezahlt je Teilnehmer 0,50 €.

4.2.2. Mannschaftsspekulieren

Dieses Spiel wird auch **Sechs-Tage-Rennen** genannt.

Hier bilden jeweils zwei Spieler eine Mannschaft. Das Ziel ist, mit zwei Würfeln abzuräumen oder einen Kranz zu erhalten. Jeder gefallene Kegel zählt 1 Punkt, der Kranz 12 Punkte, ist der Dachauer dabei, zählt das so ermittelte Resultat doppelt. (Dies wird als Sechs-Tage-Zählung bezeichnet.)

Tafelanschrieb: Namen | $3x$ | $(x - 5)^2$ | $\hat{x} + 100$ | $(x - y)^2$ | Fr | $\hat{x} + 200$

Die Spieler jeder Mannschaft beginnen bei jedem Durchgang abwechselnd. Die Resultate der Durchgänge werden folgendermaßen berechnet:

1. Bei diesem Durchgang werden die gekegelten Augen verdreifacht und eingetragen.
2. Bei diesem Durchgang wird von der gekegelten Augenzahl fünf subtrahiert und das Ergebnis quadriert.
3. Hier bekommt die beste Mannschaft 100 Punkte extra.
4. Hier darf jeder Spieler der Mannschaft in die Vollen kegeln – es muss also nicht wie bei den anderen Durchgängen vom zweiten Spieler das Bild des ersten Spielers weiterverwendet werden – die von den beiden Mannschaftsmitgliedern erreichten Augenzahlen werden subtrahiert und das Ergebnis quadriert. Kegelt einer der beiden keinen Kegel, so ist das Gesamtergebnis Null. Maximal können hier $24^2 - 1 = 575$ Punkte erreicht werden.
5. Hier werden keine Veränderungen an der Augenzahl vorgenommen, aber die schlechteste Mannschaft dieses Durchgangs scheidet aus und hat schon verloren.
6. Die beste Mannschaft bekommt 200 Punkte extra.

Es verliert die Hälfte der Mannschaften mit der geringsten Punktzahl (incl. der am Freitag ausgeschiedenen). Jedes Mitglied einer Verlierermannschaft bezahlt 0,50 €.

4.2.3. Die Lyra

Dieses Spiel wird auch **Partie** genannt. Es ist das komplexeste der hier vorgestellten Spiele. Den Namen Lyra hat es von der Tatsache, dass der Tafelanschrieb, der in Form einer sechs-spaltigen Tabelle angelegt ist, in Form einer Lyra ausgeführt wird. Diese Spalten haben die folgende Form:

Mannschaft erkegelt | Differenz || Differenz | erkegelt Mannschaft

Der Ablauf des Spiels ist der Folgende: Zuerst kegeln alle Mitglieder einer Mannschaft. Es beginnt das erste Mitglied der Liste. Jedes Mitglied darf zwei mal kegeln. Ist die Gesamtzahl aller Mitspieler kleiner als sieben, so darf jeder dreimal Kegeln. Die nachfolgenden Kegler müssen das vorhandene „Bild“ weiterverwenden.

Das Ziel ist wertvolle Bilder zu kegeln, also einen Innauer zu 76 Punkten, einen Dachauer zu 36 Punkten, einen Kranz mit 12 Punkten oder abräumen mit 9 Punkten. Erst wenn ein solches Bild erreicht oder alle Kegel abgeräumt wurden, wird neu aufgestellt. Nachdem alle Spieler der Mannschaft gekegelt haben, wird die Summe der erreichten Punkte aus den Bildern plus der Anzahl der schon umgeworfenen Kegel in die Spalte „erkegelt“ neben dem Namen des „Erstkeglers“ eingetragen.

Nun dasselbe für die zweite Mannschaft. Die Differenz der beiden Werte wird nun in die Spalte „Differenz“ bei der Mannschaft eingetragen, die mehr Punkte erreicht hat. Bei Gleichstand erfolgt kein Eintrag in eine der Spalten „Differenz“.

Nun spielt wieder die erste Mannschaft, beginnt aber mit dem zweiten Spieler und hört mit dem ersten auf. Nach Eintragung des Ergebnisses in der Spalte „erkegelt“ wird nun wieder die Differenz zur letzten Ergebnis der anderen Mannschaft beim Sieger eingetragen.

So geht es abwechselnd analog weiter.

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Beide Spalten „erkegelt“ sind voll.
- mindestens eine der Spalten „Differenz“ ist voll *und* die Spalten „erkegelt“ sind gleich lang.

Gewinner ist die Mannschaft, deren Summe in der Spalte „Differenz“ größer ist. Hat die Verlierermannschaft keinen Eintrag in der Spalte „Differenz“, so hat sie mit „Jungfrau“ gewonnen.

Bei einem Sieg mit Jungfrau zahlt jedes Mitglied der Verlierermannschaft 1 €, ansonsten zahlt jedes Mitglied der Verlierermannschaft 0,70 € und jedes Mitglied der Gewinnermannschaft 0,30 €.

Index

Bezeichnungen		Küssen	2
Außengasse	2	Spalten	2
Dachauer	2	Zentral	2
Innauer	2		
Innengasse	2	Zählung	
Königsgasse	2	Bürgermeisterzählung	7
Nebengasse	2	Sechs-Tage-Zählung	10
Bilder		Standardzählung	7
Alle Neune	2		
Dachauer	3–5		
Dachauer-Natur	3		
Durchschuss	3		
Häuschen	3		
Innauer	3–6		
Innauer Natur	4		
Kranz	2		
Bogenkugel	4		
Einzelspiele	7		
Mannschaftsspiele	10		
Spielarten			
Bilder kegeln	2		
In die Vollen	2		
Spiele			
Bürgermeister	10		
Fuchsjagd	7		
Gartenzaun	7		
Hausnummer	7		
Lyra	11		
Mannschaftspekulieren	10		
Partie	11		
Sarg	9		
Sechs-Tage-Rennen	10		
Von 20 abwärts	8		
Von 30 abwärts	8		
Wahnsinnsroulette	9		
Würfe			
Bogenkugel	4		
Innauer	4		