

Koninklijke Nederlandsche Kegelbond



KEGELSPelletjes

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Hamburger telling	4
1. TELEFOONNUMMER	5
2. MONTE CARLO	5
3. WEG MET DE TIENTALLEN	6
4. JAGER en de VOS	6
5. EIGEN SCORE VOORSPellen	7
6. LOTTO	7
7. GROOT UITVEGEN	8
8. KERSTBOOM	9
9. RUITJE TIKKEN	9
10. COMBI	10
11. MENS ERGER JE NIET	11
12. HUISNUMMERTJE	12
13. OP en ONDER	12
14. EVEN of ONEVEN	13
15. VERMENIGVULDIGEN	13
16. HOGESCHOOL	14
17. AFMAKERTJE	14
18. REKENSPeL	15
19. ZESDAAGSE	15
20. ELFSTEDENTOCHT	16
21. KEGELDARTEN	17
22. OUD HOLLANDSCHE KAMPWEDSTRIJD	18
23. EEN EN TWINTIGEN	18

Inleiding

Bron

Dit “*spelletjesboek*” kwam tot stand na lezing van een uitgave welke was bijeengebracht en bewerkt door dhr. N. Huizer en met medewerking van de gkc. “69” van de sociëteit “De Unie” te Hilversum.

Juni 2010, Geert Korthuis, secretaris KNKB

Hierin stond vermeld:

DANK AAN:

de Koninklijke Nederlandsche Kegel Bond met name:

- de oud-secretaris dhr. A. L. Dalebout.
- de kegelclubs van de sociëteit “DE HEREENIGING” te Deventer
- de kegelclubs van de sociëteit “De Unie” te Hilversum.

Geraadpleegd werd het “Handboek voor de Kegelsport door L. Laarman, uitgave 1947 Somer en Zn. te Brummen.

Voorwoord

Voor u ligt een bijzonder boekje. Sport is een geliefd onderwerp om over te publiceren, maar dat er nu een nieuw kegelboek verschijnt, is toch iets bijzonders. Of toch niet? Er wordt misschien toch nog meer gekegeld dan menigeeen denkt.

Zijn er niet tal van verenigingen waar naar hartenlust en vaak onder het genot van een glaasje gezellig wordt gekegeld. Want dat het een gezellige sport is dat weten we allen.

Vandaar dat ik dan ook dit boekwerk van harte bij u aanbeveel.

Een overzicht van 19 kegelspelletjes, dankzij nijver speurwerk van de publicist bijeen gebracht in een handbaar boekje. Helder en duidelijk geschreven, zou dit boekje een vaste plek moeten krijgen bij elke kegelvereniging en kegelbaan. Variatie houdt immers de spanning en de gezelligheid er in.

Mijn oprechte dank gaat uit naar de samensteller van deze bundeling kegelspelen, Niek Huizer, voor de bijdrage die hij hiermede heeft geleverd aan het edele kegelspel.

Hans Overhage
Kegelcommissaris “Sociëteit De Unie” Hilversum

Getracht is de spelletjes in een oplopende moeilijkheidsgraad op te nemen.

Er zijn enigszins toepasselijke benamingen voor de spelletjes die lokaal onder een andere naam bekend kunnen staan.

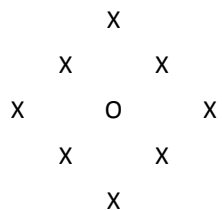
Bij de bewerking van de spelletjes bleek het zinnig vanuit een vast uitgangspunt te werk te gaan. Gekozen is voor gebruik op 2 banen met automatische installaties.

Voordat met een spel wordt begonnen dienen afspraken te worden gemaakt om verwarring te voorkomen

Deze afspraken kunnen zijn:

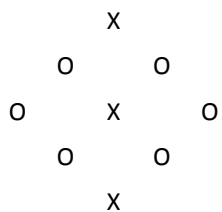
- | | |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SPEL | Afspraken moeten worden gemaakt op welke wijze het spel wordt gespeeld zoals bv. aantal beurten, aantal ballen. |
| POT | Het kan stimulerend bij aanvang van het spel, door inleg van kleine bedragen, een pot te maken. Hieruit kunnen dan 1 ^e , 2 ^e 3 ^e en poedel prijzen worden toegekend. |
| POEDEL | Er kan worden afgesproken een poedel al of niet te laten overspelen. Ook kan voor een poedel een extra inleg worden gevraagd. |
| DIVERSEN | Bij een oneven aantal spelers kan iemand als zgn. “blinde” (hij speelt 2x) speler worden aangewezen. |
| STILTE | Iemand kan als koning (aanvoerder) worden benoemd die er voor zorgt dat e.e.a. niet te luidruchtig en/of ordentelijk verloopt. Bestraft kan bv. worden met een borrel of extra inleg. |
| TELLING | Er kan worden gekegeld volgens de zgn. Hamburger telling. |

Hamburger telling



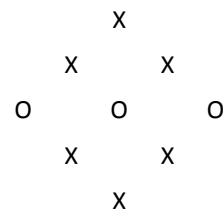
Acht om de Lange

50



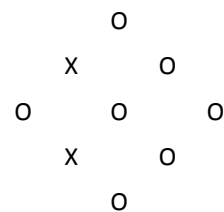
Koekoek

20



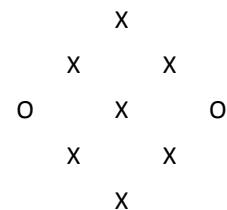
Groot Hamburg

30



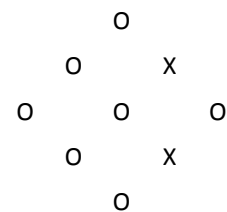
Duifje links

20



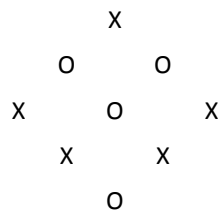
Klein Hamburg

30



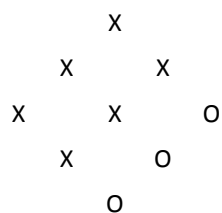
Duifje rechts

20



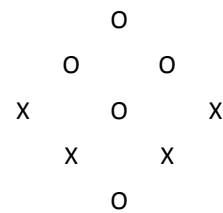
Kerkstoeltje

10



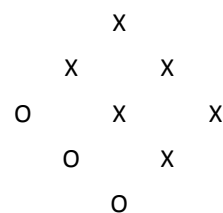
Links dominant

5



Spiegelkje

10



Rechts dominant

5

O= de kegel die moet blijven staan.

Bij elk spelletje kan worden afgesproken dat de zgn. Hamburger telling zal worden toegepast. De puntentelling staat eronder vermeld.

Nog andere bijzondere worpen zijn denkbaar. Ook kan een andere puntentelling worden afgesproken.

1. TELEFOONNUMMER

Iedere speler werpt 6 ballen.

Voor elke worp moet de gooier aangeven op welke plaats de score moet worden gezet.
Het aardige is dat de gooier zijn eigen kegelprestatie moet kunnen inschatten.

Voorbeeld:

Naam	1 ^e bal	2 ^e bal	3 ^e bal	4 ^e bal	5 ^e bal	6 ^e bal	Totaal
Aaa	5	4	7	9	8	4	547984
Bbb	9	7	3	7	7	5	973775
Ccc	-	-	-	-	-	-	-----

Doel: het hoogste telefoonnummer halen.

Winnaar: is degene met het hoogste telefoonnummer. Bij een gelijk nummer wordt een eventuele pot gedeeld.

Variatie: Poedels kunnen wel/niet worden genoteerd.
Er kan op meer banen worden gegooid. (2x3 of 3x2)

2. MONTE CARLO

Uit een spel speelkaarten (52 st) worden alle 2en, 3en en 4en weggelaten. Aan de overgebleven 40 kaarten worden de volgende waarden toegekend:

Aas 1 of 11, Boer 2, Vrouw, 3 en Heer 4. De overige kaarten behouden hun oorspronkelijke waarde.

Het spel begint met het trekken van een kaart door iedere deelnemer. Na bestudering legt de speler deze kaart gedekt op tafel.

Een voor een wordt door de spelers geworpen en zoveel keer als wenselijk/mogelijk is.

Doel: Inclusief de waarde van een getrokken kaart precies 21 gooien.
Als men vreest met een laatste worp, incl. getrokken kaart, boven de 21 te komen kan men passen. Het totaal van de worpen wordt op het bord gezet

Gooit men met zowel de 1^e als de 2^e worp hetzelfde hout als de waarde van de getrokken kaart, kan dit voor 20½ worden gerekend. Ook 3 maal achter elkaar hetzelfde hout kan als 20½ worden geteld.
Doorspelen voor 21 mag.

Van alle deelnemers wordt het totaal hout op het bord gezet. Vervolgens moet ieder zijn getrokken kaart tonen en wordt de waarde van deze kaart opgeteld bij het gegooid hout. Wie boven de 21 uitkomt is dood.

Winnaar: is degene die 21 scoort. Zijn er meer 21-ers dan wordt er een barrage partij gespeeld.
Heeft niemand 21 gehaald dan is degenen die het dichtst bij scoorde winnaar.
De poedelprijs is voor degene die het dichtst boven de 21 (dus dood).
Is er geen dode dan is de poedelprijs voor de laagst scorende.

Variatie: Aan de kaarten kan ook een andere waarde worden toegekend.
Er kan op meer banen worden gegooid. (2x3 of 3x2)

3. WEG MET DE TIENTALLEN

In 2 beurten worden er 6 ballen geworpen. (3xL, 3xR)

Naast een kolom met spelersnamen worden er 7 kolommen op het bord gezet.

Elke score wordt per speler op het bord vermeld en met 3 vermenigvuldigd. Daarna worden de tientallen van het getal weggenomen.

Doel: Na het weglaten van de tientallen zo hoog mogelijk scoren.

Voorbeeld:

Naam	1 ^e bal	2 ^e bal	3 ^e bal	4 ^e bal	5 ^e bal	6 ^e bal	Totaal
Aaa	5	7	4	8	6	7	
x 3	15	21	12	24	18	21	
	5	1	2	4	8	1	21
Bbb	-	-	-	-	-	-	
x 3	-	-	-	-	-	-	
	-	-	-	-	-	-	--

Variatie: Er kan op meer banen worden gegooid. (2x3 of 3x2)

4. JAGER en de VOS

Wij gaan uit van 2 groepen (A en B) van elk 6 (4 of 5 kan ook) spelers. In elke groep wordt één van de betere spelers tot VOS benoemd, de overige worden JAGER.

De VOS werpt als eerste 2 ballen (eventueel 3) waarvan het hout bij elkaar wordt geteld. Hierna werpt JAGER 1 een bal en dan direct daarna weer de VOS en dan weer een JAGER 2, enz. Het aantal worpen wordt op voorhand afgesproken.

Lukt het inhalen van de VOS niet in het aantal afgesproken worpen, dan kan het aantal worpen worden vergroot. De groep JAGERS die het eerst de VOS inhaalt is winnaar. Is de VOS niet ingehaald dan is de VOS winnaar.

Doel: Inhalen van de VOS door de JAGERS.

Voorbeeld:

	Groep A		Groep B	
2x VOS	7+8 = 15		6+8=14	
1 ^e JAGER		7		8
VOS	3		6	
2 ^e JAGER		9		8
Subtotaal	18	16	20	16
VOS	6		6	
3 ^e JAGER		7		8
Subtotaal	24	23	26	24
VOS	8		4	
4 ^e JAGER		7		5
Subtotaal	32	30	30	29
VOS	8		5	
5 ^e JAGER		7		4
Subtotaal	40	37	35	33
VOS	6		5	
6 ^e JAGER		8		8
Totaal	46	45	40	41

Winnaar: in groep A heeft de VOS gewonnen en in groep B hebben de JAGERS gewonnen.

5. EIGEN SCORE VOORSPELLEN

In een 8- of 10-tal worpen moet de speler trachten het door hem zelf ingeschatte hout te werpen.

Behalve een kolom met de spelernamen moeten er nog 5 kolommen op het bord worden gezet.

Er wordt in 2 delen geworpen. Gaan we van 10 worpen uit dan bestaat het 1^e deel uit 6 worpen (3x links, 3x rechts) en het 2^e deel uit 4 (2x rechts, 2x links). Na 6 ballen mag de schatting worden herzien tegen betaling van een extra inleg.

Doel: Verschil tussen schatting en uitkomst zo klein mogelijk maken.

Voorbeeld:

Naam	Schatting	Hout na 6 ballen	Herschotting	Hout na 10ballen	Verschil
Aaa	67	40	60	65	+5
Bbb	70	45	66	69	+3

Winnaar: gooier Bbb.

6. LOTTO

Iedere speler werpt in 2 beurten 6 ballen. (3x R, 3x L)

Behalve de kolom met de namen van de spelers worden er nog 7 kolommen op het bord gezet.

Elke worp wordt met een factor vermenigvuldigd. In de 1^e kolom met 1, in de 2^e met 2, de 3^e met 3 enz. tot de 6^e kolom met 6. Voor elke worp moet worden aangegeven in welke kolom de score moet worden geplaatst en dus vermenigvuldigd. Het eindtotaal wordt in de 7^e kolom genoteerd.

Doel: een zo hoog mogelijke score halen.

Voorbeeld:

Naam	1 ^e bal	2 ^e bal	3 ^e bal	4 ^e bal	5 ^e bal	6 ^e bal	Totaal
	x1	x2	x3	x4	x5	x6	
Aaa	9	8	7	6	5	4	119
	9	18	21	24	25	24	
Bbb	3	5	5	7	9	6	137
	3	10	15	28	45	36	

Winnaar: is gooier Bbb.

Variatie: Er kan ook gekozen worden zonder opgave van welke bal in welke kolom komt. Spannender wordt het als een poedel wordt bestraft met afrekpunten en daarnaast een poedel met bonuspunten.

7. GROOT UITVEGEN

Er wordt na loting in 2 groepen gespeeld. Op het bord worden 2 rijen van 15 cijfers (getallen) uitgezet. Wij gaan uit van 2 groepen van 6 spelers, die per beurt links en rechts 1 bal werpen.

Doel: Door wegstrepen en combineren de minste punten halen.

Een worp kan leiden tot :

- rechtstreeks wegstrepen van een cijfer (getal), aangegeven door 'X'.
- splitsen van een worp, aangegeven door 'O' en 'O'.
- samenvoegen van 2 worpen, aangegeven door '+'.
- niet te plaatsen, aangegeven door '-'.
- niet geplaatste scores worden bijgeteld.

Opm. Samenvoegen is noodzakelijk als men alle getallen wil wegstrepen.

Voorbeeld:

Groep A				Groep B		
Speler	Worpen	Op bord:		Speler	Worpen	Op bord:
1	8 & 3	X op 8 en 3		1	7 & 8	X op 7 en 8
2	7 & 8	+ op 15		2	6 & 5	+ op 11
3	8 & 4	O op 2 en 6 en X op 4		3	8 & 4	O op 2 en 6, X op 4
4	6 & 5	+ op 11		4	9 & 3	+ op 12
5	9 & 4	+ op 13		5	5 & 8	X op 5 en 8 op niet geplaatst
6	7 & 6	X op 7 en O op 1 en 5		6	9 & 6	+ op 15

Groep A

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Niet geplaatst	Tot. open
O	O	X	X	O	O	X	X			+		+		+	geen	0
								9	10		12		14			45
																45

Groep B

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Niet geplaatst	Tot. open
	O		X	X	O	X	X			+	+			+	8	8
1	3							9	10			13	14			50
																58

Winnaar: is groep A. Bij een gelijke eindstand kan een barrage worden gespeeld.

8. KERSTBOOM

Er wordt in 2 groepen gespeeld. Op het bord worden twee kerstbomen getekend en wel 1x1, 2x2, 3x3 enz. als laatste 9x9. Wij gaan uit van 2 gelijke groepen van ??? spelers, die per beurt werpen.

Doel: Wegstrepen van alle in de kerstboom genoteerde cijfers. (getallen)

Een worp kan leiden tot :

- rechtstreeks wegstrepen van een cijfer (getal) door de score. ('X')
- **splitsen** kan **alleen** nadat **alle** negens zijn weggestreept. ('O')
- niet te plaatsten scores vervallen.

Opm.: samenvoegen is noodzakelijk als men alle getallen wil wegstrepen.

Voorbeeld:

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

Groep A				Groep B		
Speler	Worp	Afkruisen in boom		Speler	Worp	Afkruisen in boom
1	9	1 ^e 9		1	8	1 ^e 8
2	8	1 ^e 8		2	6	1 ^e 6
3	7	1 ^e 7		3	8	2 ^e 8
4	8	2 ^e 8		4	9	1 ^e 9
5	9	2 ^e 9		5	9	2 ^e 9
6	7	2 ^e 7		6	3	1 ^e 3
1	4	1 ^e 4		1	9	3 ^e 9

Winnaar: de groep die als eerste alle cijfers heeft weggewerkt.

9. RUITJE TIKKEN

(zeer geschikt voor een groot aantal kegelaars)

Er worden 2 groepen geformeerd. Elke speler gooit bij toerbeurt 1, 2 of 3 ballen (afhankelijk van de groepsomvang) Op het bord wordt voor beide groepen een ruit getekend. Met elke worp kan er een cijfer worden weggestreept. Als er geen mogelijkheid van wegstrepen meer is verval (er kan niet worden gesplitst!) de worp.

Doel: Als groep zo snel mogelijk alle cijfers van de ruit wegstrepen.

Voorbeeld:

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

Joker: Als van een rij cijfers (1 cijfer is ook een rij) zijn weggestreept ontvangt de groep een joker. Deze mag op elke plaats en moment voor het wegstrepen van een cijfer worden gebruikt.

Variatie: Verplichten b.v. eerst alle vieren, vijven, zessen weg te strepen.

10. COMBI

(groeps-, en individuele prestatie)

Begonnen wordt met het formeren van 2 zo gelijkwaardig mogelijke groepen.

Noem ze bv. ROOD en BLAUW.

Er worden 2 kolommen met namen op het bord gezet. Een groep uiterst rechts en een groep uiterst links.

Daar tussenin komen nog 4 kolommen.

Een speler van BLAUW en een speler van ROOD gooien gelijktijdig in 1 beurt 4 ballen. (2x R. en 2x L.)

Het resultaat wordt in de kolom direct naast hun naam genoteerd. Tevens wordt het verschil in hout in de tussenliggende kolom, naast de winnende speler, genoteerd. Wordt er gelijk geworpen dan komt in beide kolommen een streepje.

Tenslotte wordt, als alle spelers aan de beurt zijn geweest, de verschillen opgeteld.

Doel: Door een tactische groepsindeling een zo groot mogelijk aantal verschilpunten behalen.

Voorbeeld:

ROOD			BLAUW		
Naam	score	verschil	verschil	score	Naam
Aaa	30	2	-	28	Aaa
Bbb	33	-	-	33	Bbb
Ccc	29	-	3	32	Ccc
Ddd	24	-	-	24	Ddd
Eee	22	-	8	30	Eee
Fff	34	8	-	26	Fff
Enz.					Enz.
		10	11		

Winnaar: BLAUW.

Variatie: Zo kan er worden afgesproken dat in sommige gevallen (bv. poedel en 9) het verschil kan worden vermenigvuldigt.

11. MENS ERGER JE NIET

Dit spel is gebaseerd op het ouderwetse “mens erger je niet” dat met dobbelspelen en pionnen op een bord wordt gespeeld.

Komt een speler met een worp, dus met zijn pion, op de plaats van een vorige speler dan moet deze terug naar af (krijgt een nul).

In het voorbeeld speelt een ieder 6 ronden van 1 bal. De volgorde waarin men speelt is van enig belang. Dus wordt deze door loting bepaald.

Doel: Als eerste de eindstreep halen.

Voorbeeld: We noemen de spelers A, B, C, D, E, enz.
“Totaal” geeft de plaats op het fictieve speelbord aan.

Ronde	A	B	C	D	E	Opmerking
1	5	8	7	4	6=0	
2	9	3	6+	3	2	C verdringt E
Totaal	14	11	13	7	2	
3	7	8	5	6	3	
Totaal	21	19	18	13	5	
4	7	8	9	4	9	
Totaal	28	27=0	27+	17	14	C verdringt B
5	5	7	4	3	6	
Totaal	33	7	31	20=0	20+	E verdringt D
6	4	9	6	8	7	
Totaal	37=0	16	37+	8	27	C verdringt A

Winnaar: C met 37 punten.

Variatie: Afgesproken kan worden dat een bepaalde worp (bv. 9) recht geeft op een 2^o worp in dezelfde ronde. Ook kan worden vastgesteld dat precies een bepaalde score (bv. 50) moet worden gehaald. Gaat men er overheen dan wordt de volgende worp negatief geboekt. Zo moet worden doorgegaan tot precies 50 is bereikt.

12. HUISNUMMERTJE

Iedere speler werpt in 2 beurten 6 ballen (3x R, 3x L)

Behalve een kolom voor de namen worden er nog 11 kolommen op het bord gezet. 1 t/m 9 voor de worpen, 10 voor het totaal en 11 voor notities.

Na elke worp moet de speler met een kruisje ('X') aangeven in welke kolom de worp moet worden genoteerd. De worp **mag** echter worden gesplitst. Is een plaats al bezet dan **moet** worden gesplitst. Splitsing wordt genoteerd met een 'O'.

Zo niet dan vervalt de worp. In dat geval wordt in de notatiekolom een verticaal streepje gezet.

Doel: In zo veel mogelijke kolommen een cijfer laten noteren om aan het eind van het spel zo weinig mogelijke open plaatsen te hebben.

In de totaalkolom worden de open plaatsen genoteerd. Het hoogste cijfer voorop. De speler met het laagste getal is de winnaar.

Voorbeeld:

Naam	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Totaal	Notitie
Aaa	O	O		X	O	X	X	X		93	/
Bbb	O	X		X	X	X		O	X	73	

Aaa gooit:

1 ^e worp	8	wordt gewoon geplaatst
2 ^e worp	4	wordt gewoon geplaatst
3 ^e worp	6	wordt gewoon geplaatst
4 ^e worp	8	moet worden gesplitst (bv. 1, 2 en 5)
5 ^e worp	6	kan niet worden geplaatst en/of gesplitst (krijgt streepje)
6 ^e worp	7	wordt gewoon geplaatst

Winnaar Degene met de laagste score. (Bbb = 73)

13. OP en ONDER

Iedere speler werpt in 2 beurten 8 ballen. (4x R, 4x L)

Behalve een kolom voor de spelers worden op het bord 8 kolommen gezet.

Doel: Een zo hoog mogelijke totaalscore halen.

De 1^e en 2^e worp worden opgeteld. Het totaal komt in de 1^e kolom.

De 3^e, 5^e en 7^e worp worden afgetrokken van elk subtotaal waarbij de 5^e worp met 2 en de 7^e met 3 wordt vermenigvuldigd. De 4^e, 6^e en 8^e worden opgeteld.

Bij het optellen telt de poedel als 0 maar bij het aftrekken als 9.

Naam	1+2	Min 3	Plus 4	Min 2x5	Plus 6	Min 3x7	Plus 8	Score
Aaa	7+8	5	7	4	8	3	8	
Wordt:	15	-5=10	+7=17	-(2x4)=9	+8=17	-(3x3)=8	+8=16	16
Bbb	8+6	3	8	5	7	4	7	
Wordt:	14	-3=11	+8=19	-(2x5)=9	+7=16	-(3x4)=4	+7=11	11

Winnaar: Aaa met 16 punten

Variatie: Er zijn meer mogelijkheden:

- In 2 beurten 10 ballen werpen en het totaal aantal kolommen aanpassen.
- Ook kan de vermenigvuldiging met 2 en 3 vervallen.
- Verder kan afgesproken worden dat degene die op nul of lager komt direct uitvalt.

14. EVEN of ONEVEN

Iedere speler werpt in 2 beurten 6 ballen. (3x R, 3x L)

Behalve een kolom voor de namen worden nog 7 kolommen op het bord gezet. De eerste 6 woorden doormidden gedeeld en om er de gewenste informatie op te kunnen plaatsen.

Vóór elke worp moet de speler aangeven of hij een EVEN of ONEVEN aantal hout gooit. Komt de voorspelling niet uit dan wordt een streepje genoteerd. Komt de voorspelling wel uit dan wordt het aantal hout verdubbeld. Poedels worden in een notitie buiten de lijst vastgelegd. Na 3 poedels valt de speler af.

Doel: Een zo hoog mogelijke score halen.

Naam	1	2	3	4	5	6	Totaal
Voorspelling	e	e	e	e	o	o	
Aaa	6	6	7	5	4	5	
Wordt	12	12	14	-	-	10	48
Voorspelling	o	o	e	o	e	e	
Bbb	5	7	6	6	7	4	
Wordt	10	14	12	-	-	8	44

Winnaar: Aaa met 48 punten.

Variatie: Er kunnen ook 8 of meer ballen worden gegooid.

15. VERMENIGVULDIGEN

Iedere speler werpt in 2 beurten 6 ballen. (3x R, 3x L)

Behalve een kolom voor de namen worden er nog 8 kolommen op het bord gezet.

Van de eerste 5 woorden het hout genoteerd.

In de 6^e kolom wordt het totaal van de 5 genoteerd en in de 7^e kolom de laatste worp, die bepaald waarmee het totaal wordt vermenigvuldigd. In de 8^e kolom wordt het resultaat van de vermenigvuldiging genoteerd.

Doel: De hoogste score halen.

Voorbeeld:

Naam	1	2	3	4	5	Subtotaal	6	Totaal
	1 ^e	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e		x	
Aaa	8	7	4	5	2	26	9	234
Bbb	7	7	8	5	9	36	6	216
Ccc								

Winnaar: Aaa met 234 punten.

16. HOGESCHOOL

(voor geoefende kegelaars)

Iedere speler gooit om de beurt(en) i bal. Op voorhand wordt afgesproken hoeveel ronden er zullen worden gespeeld, bv. 6, 8 of 10. het lijkt zinvol dit van het aantal spelers af te laten hangen.

Behalve de kolom met de namen worden, afhankelijk van het aantal afgesproken ronden, kolommen op het bord gezet.

De worpresultaten lager dan 6 (afhankelijk v/d kegelkunde) leveren geen punten op. Dus uitsluitend 6 en hoger tellen.

Wordt een poedel geworpen dan wordt de voordien hoogste score geschrapt.

Opm. Ook kan men de speler het spel laten beëindigen
Worpen uit de Hamburger telling kunnen bonuspunten verkrijgen.
Een poedel wordt genoteerd als 'X'.
Een worp lager dan 6 met een '-'.
Een weggestreepte score met een 'X'.

Doel: Een zo hoog mogelijk score behalen.

Voorbeeld: (8 ronden)

Naam	1	2	3	4	5	6	7	8	Tot
Aaa	7	6	5	8	9	4	6	6	
Wordt	7	6	-	8	9	-	6	6	42
Bbb	8	4	7	7	9	3	X	6	
Wordt	8	-	7	7	9	-	X	6	28

Winnaar: Aaa met 42 punten.

17. AFMAKERTJE

(huisje, kerkje, kistje)

Daar de kegelvaardigheden invloed hebben op het spelresultaat is het zinvol de volgorde door loting te laten bepalen.

Behalve de kolom met namen wordt een nader te bepalen aantal kolommen op het bord gezet. Iedere speler werpt per beurt 1 bal. De score wordt achter de naam genoteerd.

Worpen slechter dan de voorgaande eventuele volgende worden met een streepje gestraft. Bij een gelijke score verkrijgt geen van beide een streepje. Degene die het eerst het afgesproken aantal streepjes verkrijgt valt af, enz. Met de streepjes kan b.v. een huisje, kerkje of (doods)kistje worden getekend. Als de tekening compleet is, is de speler af.

Doel: Door hoog werpen zo weinig mogelijk streepjes krijgen.

Hoe worden de streepjes uitgedeeld.

Voorbeeld: (spelers zijn Aaa, Bbb enz.)

Aaa	werpt	7			
Bbb	werpt	8	= hoger	Aaa krijgt streepje	
Cccc	gooit	6	= lager	Ccc krijgt streepje	
Ddd	gooit	6	= gelijk	geen streepje	
Eee	gooit	9	= hoger	Ddd krijgt streepje	
Ffff	gooit	8	= lager	Fff krijgt streepje	
Enz.					

Variatie: Niet iedereen krijgt een streepje maar een figuurtje (bv. Huisje kerkje, kistje)
Uit piëteit kan men de speler die het eerst het afgesproken aantal streepjes krijgt niet laten afvallen maar "op de bok (ezel)" nog 1 ronde verder te laten spelen.

18. REKENSPEL

Ieder speler werpt in 2 beurten 6 ballen. (3x R, 3x L)

Behalve in een kolom met namen worden nog 10 kolommen op het bord gezet.

Elke worp wordt in één van de kolommen genoteerd. Het totaal van de eerste 3 kolommen wordt in de 4^e geplaatst. De 4^e worp (kolom 5) wordt van het totaal uit 4 afgetrokken en 6 genoteerd. De 5^e worp (kolom 7) wordt met de uitkomst van 6 vermenigvuldigd en in kolom 8 genoteerd. De 6^e worp (kolom 9) wordt gedeeld op de uitkomst in kolom 8. In de 10^e kolom komt het totaal generaal.

Na elke worp kan men bepalen in welke kolom deze wordt genoteerd. Een poedel wordt overgegooid.

Doel: In kolom 10 een zo hoog mogelijke score halen.

Voorbeeld:

worp	1	2	3	4	5	6	Totaal			
naam	+	+	+	tot.	-	tot.	X	tot.	:	gem.
Aaa	7	5	9	21	4	17	5	85	3	28,333
Bbb	4	6	8	18	3	15	9	135	5	27
Ccc	7	9	7	23	6	17	9	153	6	25,5

Winnaar: Aaa met 28,333.

Variatie: Men kan de plaatsingskeuze achterwege laten en op volgorde noteren. Door speciale poedelafspraken te maken, zoals bv. poedel in de 5^e, 7^e of 9^e kolom laatste.

19. ZESDAAGSE

(individueel of in paren)

In 6 beurten worden 6 ballen geworpen. (wisselen L en R)

Behalve 1 kolom met namen worden er 6 op het bord gezet.

De 1^e worp komt in de 1^e kolom, de 2^e die wordt verdubbeld in de 2^e, de 3^e die wordt verdrievoudigd in de 3^e kolom enz. (de 4^e verviervoudigd, de 5^e vervijfvoudigd en de 6^e verzesvoudigd). In de 7^e kolom wordt het totaal genoteerd.

Doel: In kolom 6 de hoogste score halen.

Voorbeeld:

Dagen:	1 ^e	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	Totaal
	x1	x2	x3	x4	x5	x6	
Aaa	4	6	5	4	6	8	
Wordt	4	12	15	16	30	48	125
Bbb							

Winnaar: Degene (of het paar) met de hoogste score.

Variatie: Een poedel kost, 1^e dag 5 minpunten, 2^e dag 10, 3^e 15 enz. Deze minpunten worden op het totaal in mindering gebracht.

Een 9 levert 10 bonuspunten op die bij de vermenigvuldigde dagscore worden opgeteld.

Er kan ook zgn. "wild" worden gespeeld. Men geeft dan aan, liefst vooraf, op welke plaats de score moet worden genoteerd.

Er kan ook gespeld worden met duo's waarbij de afzonderlijke scores worden opgeteld en vermenigvuldigd.

20. ELFSTEDENTOCHT

(voor geoefende kegelaars)

Friesland kent 11 steden nl. Leeuwarden, Sneek, IJlst, Sloten, Stavoren, Hindelopen, Workum, Bolsward, Harlingen, Franeker, Dokkum.

In elk van deze steden dient een vooraf aangegeven score te worden behaald. Lukt dit dan gaat men 1 stad verder, niet dan wachten en opnieuw proberen bij de volgende beurt.

Het aantal ballen is zoveel als er noodzakelijk zijn om de finish te halen.

Ook wordt er gekluud en wel als volgt,

- rechtse gooiers gooien met de linkerhand en linkse met de rechtse.
- ook wordt er omgekeerd (achterwaarts) met 2 handen tussen de benen doorgegooid met beide benen naast de baan..

Doel: Als eerste in Leeuwarden aankomen.

Voorbeeld:

Plaats	Opdracht:	A-gooier	B-gooier	C-gooier
Leeuwarden	start	7	6	5
Sneek	`t wordt licht	8	7	6
IJlst	`t wordt warmer	9	8	7
Sloten	<i>klunen (R/L)</i>	6	6	6
Stavoren	`t blijft warm	9	8	7
Hindelopen	men wordt vermoeid	8	7	6
Workum	<i>klunen (achterwaarts)</i>	6	6	6
Bolsward	vermoeidheid zakt weg	8	7	6
Harlingen	het einde nadert	9	8	7
Franeker	<i>klunen (R/L)</i>	6	6	6
Dokkum	9	9	8	7
Leeuwarden	finish	9	8	7

Winnaar: De eerst aankomende in Leeuwarden.

Variatie: Men kan de getallen naar eigen keuze aanpassen.

21. KEGELDARTEN

Elke deelnemer dient een voor hem vooraf vastgestelde score weg te werken. Het aantal ballen is zoveel als noodzakelijk zijn.

Men stelt vooraf een weg te werken score vast voor elke gooier.

Bij elke worp wordt de score afgetrokken van het vooraf bepaalde aantal.

De uitkomst dien 0 te zijn. Gooit men in de laatste worp niet de vereiste score wordt die niet genoteerd en is de volgende beurt een nieuwe poging. Poedels worden gewoon genoteerd.

Doel: Als 1^e de beginscore wegwerken.

Voorbeeld:

			A-er	B-er	C-er
			50	45	40
Aaaa	Bbbb	Cccc	$\frac{9}{41}$	$\frac{7}{38}$	$\frac{7}{33}$
Aaaa	Bbbb	Cccc	$\frac{8}{33}$	$\frac{6}{32}$	$\frac{6}{27}$
Aaaa	Bbbb	Cccc	$\frac{9}{24}$	$\frac{8}{24}$	$\frac{5}{22}$
Aaaa	Bbbb	Cccc	$\frac{8}{16}$	$\frac{9}{15}$	$\frac{8}{14}$
Aaaa	Bbbb	Cccc	$\frac{9}{7}$	$\frac{5}{10}$	$\frac{6}{8}$
Aaaa	Bbbb	Cccc	$\frac{9}{7}$	$\frac{5}{5}$	$\frac{6}{2}$
Aaaa	Bbbb	Cccc	$\frac{8}{7}$	$\frac{5}{0}$	$\frac{6}{2}$

Winnaar: Bbbb met 0 na 7 beurten.

Variatie: Men kan de getallen naar eigen keuze aanpassen.

Men kan dit spel evenals bij darten ook in meerdere sets spelen of met duo's, trio's. De score wordt dan natuurlijk verhoogd.

22. OUD HOLLANDSCHE KAMPWEDSTRIJD

Dit is een eliminatiespelletje. Afhankelijk van het aantal banen worden de deelnemers per serie ingedeeld. De winnaars gaan door, de verliezers kunnen eventueel via een verliezerronde weer worden herplaatst.

Het aantal deelnemers kan variëren en is afhankelijk van het aantal beschikbare banen. Het aantal te gooien ballen kan ook variëren en is eveneens afhankelijk van het banen en deelnemers.

Uitgegaan bij deze omschrijving is er van 4 banen, 32 deelnemers en het gooien van 3 ballen met een duur van plm. 3 min. p/serie. Het gooien van 5 ballen per serie duurt plm. 4 min. p/serie).

De baan en serie-indeling vindt plaats door loting.

Meestal is er bij dit spel sprake van een inleggeld (bv. € 1,- wat verdeelt wordt over de nrs. 1 t/m 4).

Wedstrijdverloop:

ronde	series	afvallers	resteren	duur
1 ^e	8 van 4	8 verliezers	24	24
2 ^e	6 van 4	4 (laagste 4 verl.)	20	18 = 42
3 ^e	5 van 4	4 (laagste 4 verl.)	16	15 = 57
4 ^e	4 van 4	4 verliezers	12	12 = 69
5 ^e	3 van 4	4 (verl.+1 ^e nr. 3)	8	9 = 78
6 ^e	2 van 4	2 verliezers	6	6 = 84
7 ^e	2 van 3	2 verliezers	4	6 = 92
¼ fin.	2 van 2	2 verliezers	2	6 = 98
½ fin.	de verliezers			6 = 104
finale	1 van 2			6 = 110

Tijdens de wedstrijd (vooral na 1^e en 2^e ronde is het mogelijk verliezerrondes in te lassen.

Winnaar: de winnaar van de finaleronde.

Variatie: Op dit spelletjes zijn veel varianten te bedenken zoals het aantal verliezers uit te breiden van 1 naar 2 en na de 1^e en 2^e ronde een verliezerronde in te lassen.

23. EEN EN TWINTIGEN

Bij dit spel dient het vooraf bepaald getal (in dit geval 21) te worden gegooid.

Het aantal deelnemers is onbeperkt.

Meestal is er bij dit spel sprake van een inleggeld (b.v. € 1,-) wat gewonnen wordt door de winnaar.

Hierbij moet men in een vooraf bepaald aantal ballen (mag variëren per klasse) het getal 21 behalen.

Een A-er dient b.v. in 3 ballen 21 te behalen, Een B- en/of C-er mag er 4 ballen over doen.

Er mag bij dit spel ook gepast worden. Bij een poedel wordt er een X-getal genoteerd.

Winnaar: Indien er door meerdere 21 wordt gehaald kunnen er 2^e of meerder rondes worden gespeeld om tot een winnaar te komen.

Varianten: Dit spel is erg geschikt om te worden gebruikt bij jubilea waar bij het jubileumgetal (bv. 45, 60, enz.) dan bepalend is voor het aantal te gooien ballen.

Bij een hogere jubileumgetallen (denk daarbij aan het ???-jarig bestaan van het kegelhuis of gemeente) kan dit spel ook met een drie-, vijf, of tiental worden gespeeld.

Ook zijn man-vrouw of A-er+B-er+C-er combinaties mogelijk.

Ook hier dient dan het aantal ballen per kegelaar te worden bepaald.