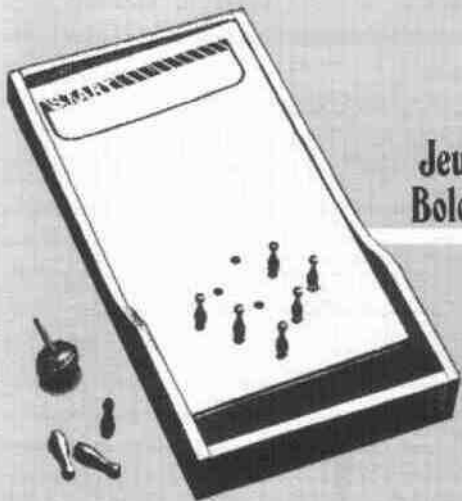


**Kegelspiel  
Birilli  
Skittles  
Jeu de quilles  
Bolos de mesa**



**MESPI voyage**

# SPIELREGEL

## *ges.gesch. Muster*

Auf dem beliebten Tischkegelspiel können zu Hause alle bekannten Spiele ausgetragen werden, die nun sonst auf der Kegelbahn spielt.

An Stelle der Kugel wird ein Kreisel verwendet, der innerhalb des eingezeichneten Startraumes in Drehung gebracht wird und dann über eine schiele Ebene dem Kegelfeld entgegengleitet.

Bei offensichtlich ungeschickten bzw. zu schwachen Anschlag, darf der Kreisel noch so lange weggenommen werden, als er in seinem Lauf den Startraum nicht verlassen hat. Der Schuss darf wiederholt werden.

Läuft der Kreisel nicht regelmässig, so empfiehlt es sich, die Glasplatte der Bahn sowie eventuell die Laufspitze des Kreisels zu reinigen.

Die Club Partie ist wohl die beliebteste und gilt allgemein als übliche Kegelpartie. Es können von 2 bis 8 Spieler teilnehmen.

Durch Auslosung werden zunächst zwei Mannschaften gebildet, die gegeneinander spielen. Ist eine ungerade Zahl von Teilnehmern vorhanden, so erhält eine Mannschaft den sogenannten "Moar", d.h. in dieser Mannschaft darf ein Spieler gewählt werden, welcher die doppelte Anzahl von Schüssen, ausführen kann. Jeder Spieler hat drei Schübe zur Verfügung.

Der jeweils erste Spieler einer Mannschaft spielt in die "Vollen", dann auf die übrigen Kegel. Die nachfolgenden Spieler der gleichen Mannschaft spielen auf die restlichen Kegel solange, bis sämtliche Kegel gefallen sind; alsdann wird wieder neu aufgestellt.

Sämtliche umgeworfene Kegel werden zusammengezählt und der Mannschaft gutgeschrieben.

Die Endwertung erfolgt, nachdem jede Mannschaft dreimal gespielt und nachdem jeder Spieler insgesamt 9 Schüsse gemacht hat.

Die Mannschaften wechseln im Spiel ab und zwar beginnt jeweils diejenige, welche weniger Punkte erzielt oder die Punktezahl des Gegners eingestellt hat.

Fallen auf einen Schub alle 9 Kegel, so werden 18 Punkte gutgeschrieben. Fallen auf einen oder mehrere Schübe alle Kegel bis auf den in der Mitte stehenden König, so werden 12 Punkte gutgeschrieben. Falls eine Mannschaft noch weitere Punkte zur Verfügung hat, wird neu aufgestellt. Der vorderste Kegel "ECK" genannt, muß auf alle Fälle umgeworfen werden, widrigenfalls werden alle bisher erzielten Punkte annulliert.

Jeder umgeworfene Kegel zählt einen Punkt.

Es gewinnt die Mannschaft, welche die höchste Punktezahl erreicht

# Mespi GmbH

Deutschhausstrasse 7  
I-39049 STERZING (BZ)  
ITALY

[www.mespi.com](http://www.mespi.com)

e-mail:[info@mespi.com](mailto:info@mespi.com)



**MESPI** voyage