
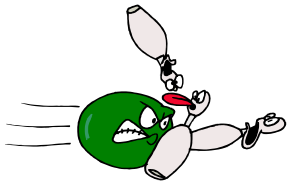


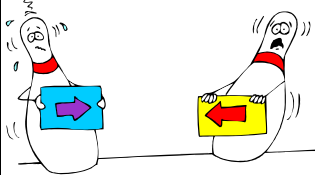
Start 
50 Cent in den Opferstock 1
20 Cent in den Opferstock 2
2 Felder vor 3
Team 1 x aussetzen 4
2 Felder zurück 5
nochmal kegeln 6
Karte ziehen 7
10 Cent in den Opferstock 8
den gleichen Wert noch einmal setzen, Anweisung befolgen 9

Spielregeln:

Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team bekommt vier Spielfiguren, die bis ins Ziel gebracht werden müssen. Die zu führende Spielfigur wird **vor** dem Wurf von dem jeweiligen Kegler des Teams bestimmt und gemäß der Wurfbzahl nach vorn gesetzt. Versäumt es der Kegler, vor dem Wurf anzuzusagen, welche Figur geführt werden soll, darf das gegnerische Team nach dem Wurf entscheiden, welche Figur geführt wird. Nach dem Führen der Figur muss die Anweisung auf dem Feld von dem Kegler befolgt werden, der den letzten Wurf hatte. Die Anweisung (und eventuell eine folgende aus den Karten) muss mit der Figur ausgeführt werden, die zuletzt geführt wurde.

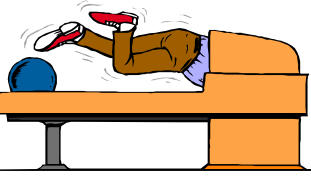


10 Cent in den Opferstock 21
2 Felder vor 20
10 Cent in den Opferstock 19
1 Euro in den Opferstock 18
Karte ziehen 17
10 Cent in den Opferstock 16
1 Feld zurück 15
20 Cent in den Opferstock 14
Karte ziehen 13
Karte ziehen 12


Karte ziehen 22

Wirft der Kegler einen Pudel, so muss er 10 Cent in den Opferstock zahlen und außerdem eine Karte ziehen und deren Anweisung befolgen. Kommt die Figur durch die Anweisung eines Feldes oder einer Karte auf ein neues Feld, muss, bzw. darf diese Anweisung nicht mehr befolgt werden. Kegelt man "alle Neune", dann darf man die zu führende Figur wechseln. Der vollständige Zug kann jedoch nur mit einer einzelnen Figur gemacht werden, eine Aufteilung auf zwei oder mehr Figuren ist nicht möglich. Außerdem muss man in diesem Fall nicht alle Felder vorsetzen, sondern kann einen Rest verfallen lassen (um z. B. einem unangenehmen Feld aus dem Weg zu gehen).

1 Feld zurück und Karte ziehen 23
20 Cent in den Opferstock 24
1 Feld vor und Karte ziehen 25
Karte ziehen 26
10 Cent in den Opferstock 27
50 Cent in den Opferstock 28
2 Felder zurück 29
20 Cent in den Opferstock 30
den gleichen Wert noch einmal setzen 31
10 Cent in den Opferstock 32
Karte ziehen 33

20 Cent in den Opferstock 24
1 Feld vor und Karte ziehen 25
Karte ziehen 26
10 Cent in den Opferstock 27
50 Cent in den Opferstock 28
2 Felder zurück 29
20 Cent in den Opferstock 30
den gleichen Wert noch einmal setzen 31
10 Cent in den Opferstock 32
Karte ziehen 33

Erreicht man mit seiner Spielfigur ein Feld, dass bereits von dem gegnerischen Team belegt wird, dann darf man dessen Figur um ein Feld zurück setzen. Das gegnerische Team muss, bzw. darf die Anweisung auf dem neuen Feld jedoch nicht befolgen. Muss man durch die Anweisung des Feldes oder einer Karte dieses Feld jedoch sofort wieder räumen (egal in welcher Richtung), dann darf die gegnerische Mannschaft ihren ursprünglichen Platz wieder einnehmen. Das Ziel muss nicht genau erreicht werden, überschüssige Holz zahlen verfallen in diesem Fall. Eine Mannschaft hat das Spiel gewonnen, wenn sie vor dem gegnerischen Team alle vier Spielfiguren in das Ziel gebracht hat.

2 Felder vor 34
10 Cent in den Opferstock 35
Karte ziehen 36

Karte ziehen 45
20 Cent in den Opferstock 44
2 Felder vor 43
Karte ziehen 42
10 Cent in den Opferstock 41
Team 1 x aussetzen 40
10 Cent in den Opferstock 39
20 Cent in den Opferstock 38
1 Feld vor 37
Karte ziehen 36

10 Cent in den Opferstock 46

10 Cent in den Opferstock 41
Team 1 x aussetzen 40
10 Cent in den Opferstock 39
20 Cent in den Opferstock 38
1 Feld vor 37
Karte ziehen 36

1 Feld zurück 47
Mit dem Geld aus dem Opferstock finanziert man die nächste Runde. Das Siegerteam bestimmt, was getrunken wird, der zweite Sieger hat eine eventuelle Differenz zu tragen. Sollte noch ein Restbetrag im Opferstock verbleiben, kommt dieser der Kegelkasse zu Gute. In diesem Sinne...
Gut Holz!
Ein Kegelspiel von www.holgerstolle.de/kegeln

2 Felder zurück 48
20 Cent in den Opferstock 49
50 Cent in den Opferstock 50
10 Cent in den Opferstock 51
Karte ziehen 52
2 Felder vor 53
den gleichen Wert noch einmal setzen 54
10 Cent in den Opferstock 55
Karte ziehen 56
20 Cent in den Opferstock 57

Ein langer Weg bis zum Ziel

Karten

Opferstock

Karte ziehen	58
10 Cent in den Opferstock	59
50 Cent in den Opferstock	60
10 Cent in den Opferstock	61

Team 1 x aussetzen	62
--------------------	----

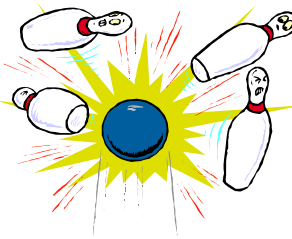

1 Feld zurück	63
---------------	----

20 Cent in den Opferstock	64
---------------------------	----

Karte ziehen	65
--------------	----

2 Felder vor	66
--------------	----

10 Cent in den Opferstock	67
---------------------------	----

5 Felder zurück	Karte ziehen	10 Cent in den Opferstock	2 Felder vor und Karte ziehen	94	93	92	91
10 Cent in den Opferstock			20 Cent in den Opferstock	95			90
20 Cent in den Opferstock			Karte ziehen	96			89
10 Cent in den Opferstock			10 Cent in den Opferstock	97			88
50 Cent in den Opferstock			den gleichen Wert noch einmal setzen	98			87
 Ziel			20 Cent in den Opferstock		Karte ziehen	10 Cent in den Opferstock	86
							85
							84
							83



Karte ziehen	2 Felder vor	10 Cent in den Opferstock	Team 1 x aussetzen	78	77	76	75
20 Cent in den Opferstock				79			74
Team 1 x aussetzen				80			73
10 Cent in den Opferstock				81			72
1 Feld vor				82			71
Karte ziehen				83			70
							69
							68
							67

