

HULLY GULLY

Es geht drunter und drüber bis 100 Holz in die Vollen. Es wird gemeinsam hoch gezählt.

Pudel/Durch = 0; NK = 8

Das passiert unterwegs (und gilt zus. zum Strafenkatalog):

- Bei 0: Der Spieler zahlt 1,00 € in die Kasse
- Bei 1: Nachfolgende Würfe zählen doppelt bis Pudel, Stina oder Kackstuhl fällt
- Bei 2: Nächster Wurf mit größter Kugel und dem schwächeren Arm
- Bei 3: Es geht noch mal bei "0" los.
- Bei 4: Ist der nächste Wurf eine "5" geht es weiter bei "5"
- Bei 5: Die 5 mit einem Kackstuhl erzieht, bekommt jeder einen Kackstuhl angeschrieben
- Bei 6: Der Spieler wirft noch mal
- Bei 7: Jeder Spieler wirft einmal in die Vollen. Die Würfe werden addiert.
- Bei 8: Der Spieler träumt von einem NK und darf einmal aussetzen
- Bei 9: Alle9 mit einem Wurf geholt? – Gleich nochmal und doppelt
- Bei 10: Vom nächsten Wurf einen Punkt abziehen
- Bei 11: Das Los (Pinchenzahl) entscheidet wo die Runde jetzt weiter geht
- Bei 12: Der nächste Wurf wird mit zwei kleinen Kugeln gleichzeitig geworfen
- Bei 13: Jeder zahlt 0,50 € in die Kasse, wenn der nachfolgende Spieler NK oder „9“ wirft
- Bei 14: Es geht beim übernächsten Spieler weiter
- Bei 15: Bitte Pinchen ziehen. $30/\text{Pinchenzahl}=\text{da geht es weiter}$ (Auf- oder abrunden)
- Bei 16: Es wird ein Pinchen gezogen und die Zahl zum nächsten Wurf addiert
- Bei 17: Es geht weiter bei ??? – siehe Pinchenzahl!
- Bei 18: Der nächste Wurf im Dunkeln
- Bei 19: Es wird ein Pinchen gezogen und die Zahl vom nächsten Wurf subtrahiert
- Bei 20: Beim nächsten Wurf muß Vorderholz fallen
- Bei 21: Die Runde geht andersrum
- Bei 22: Wirft der Spieler eine 2, 4, 6 oder 8 zählt der nächste Wurf: $(\text{Holz} \times 8 / 6 - 4) \times 2$
- Bei 23: Weiter bei "22"
- Bei 24: Wirft der Spieler eine 1, 3, 5 oder 7 zählt der nächste Wurf: $(\text{Holz} \times 8 / 6 - 4) \times 2$
- Bei 25: Weiter bei "24"
- Bei 26: Wird der folgende Wurf ein Pudel, gibt es dafür 2 Pudelstriche angeschrieben.
- Bei 27: Weiter bei "26"
- Bei 28: Es geht nur weiter, wenn kleiner gleich 5 geworfen wird.
- Bei 29: Es geht bei dem weiter, der gerade sein Glas hält
- Bei 30: Der folgende Wurf, Rückwärts durch die Beine
- Bei 31: Spielgerät auf Abräumen bis kompl. Abgeräumt ist. Dann wieder in die Vollen.
- Bei 32: Es wird ein Pinchen gezogen und die Zahl vom nächsten Wurf subtrahiert
- Bei 33: Die nächsten zwei Spieler setzen aus
- Bei 34: Der Spieler bestimmt einen Mitspieler der 1x zwischen durch wirft
- Bei 35: Es geht weiter bei "59"
- Bei 36: Der nächste Spieler wirft drei Mal hintereinander
- Bei 37: Der Spieler zahlt 0,50 € in die Kasse
- Bei 38: Drei Punkte zurück
- Bei 39: Die nächsten acht Spieler setzen aus
- Bei 40: Der Spieler wirft nochmal, zählt aber Minus
- Bei 41: Der nächste Spieler zieht nur ein Pinchen. Diese Punktzahl wird normal addiert
- Bei 42: Kackstuhl wird aufgestellt. Wenn abgeräumt geht es mit Vollen weiter.
- Bei 43: Vom nächsten Wurf wird 9 abgezogen
- Bei 44: Der nächste Wurf muß eine "7" sein damit es weitergeht
- Bei 45: Die Runde geht andersrum
- Bei 46: Der heutige König darf ein Wurf da zwischen schieben
- Bei 47: Der vorherige Spieler wirft. Bei Stina oder Kackstuhl weiter bei 55
- Bei 48: Spieler $3 + 5$ (Tafelanschrieb) setzen aus.
- Bei 49: Pinchenkontrolle. Anwesende Pinchen addieren zum Wurf
- Bei 50: Der nachfolgende Spieler wirft mit seinem schwächerem Arm
- Bei 51: Der nachfolgende Spieler bestimmt wo die Runde weiter geht
- Bei 52: Der Spieler wirft noch mal aber rückwärts durch die Beine
- Bei 53: Wir machen weiter bei 49
- Bei 54: Der nächste Spieler setzt eine Runde aus
- Bei 55: "Stina" oder "Kackstuhl" bringen uns weiter
- Bei 56: Fällt ab hier "Alle9" oder "NK", gibt es dafür nur jeweils einen Punkt

- Bei 57: Der Wurf wird durch "2" geteilt und abgerundet.
- Bei 58: Wir pausieren und spielen zwischen durch "Uhr" mit zwei Strichen
- Bei 59: Die folgenden Würfe werden subtrahiert bis unter "39"
- Bei 60: Die Runde geht andersrum
- Bei 61: Der heutige Pudelkettenträger darf ein Wurf da zwischen schieben
- Bei 62: Der Spieler zieht 3 Pinchen, wirft in die Vollen und zieht die Pinchenzahl vom Wurf ab
- Bei 63: Der Spieler sagt spontan eine Zahl zwischen 0 und 9. Wirft er diese geht es weiter bei 77
- Bei 64: Der nächste Wurf muß eine "3" sein, sonst geht es nicht weiter
- Bei 65: Der Spieler hat 3 Wurf aber auf "Bauer-König-Bauer".
- Bei 66: Wir beginnen bei "0" -----A B E R ! Der nächste Wurf x10
- Bei 67: Es darf das Vorderholz nicht fallen
- Bei 68: Abräumen. Es wird solange in der Runde gekegelt bis Kranz fertig – dann weiter bei 69
- Bei 69: Abräumen. Es wird solange in der Runde gekegelt bis Alle9 – dann weiter bei 70
- Bei 70: >5 Holz = addieren, <5 Holz = subtrahieren, 5 Holz gleich 0
- Bei 71: Der heutige König gibt dem Spieler eine Kugel
- Bei 72: Der Wurf wird mit "2" mal genommen
- Bei 73: Der nächste Wurf im Dunkeln
- Bei 74: Der Spieler wirft im sitzen
- Bei 75: Der Spieler steht auf einem Bein beim Wurf
- Bei 76: Uhrzeit (Volle Stunde) minus Wurf
- Bei 77: Wenn Uhrzeit = ??:30, dann Wurf doppelt
- Bei 78: Wir pausieren und spielen zwischen durch "Uhr" mit zwei Strichen
- Bei 79: Der Wurf wird ohne Anlauf durchgeführt.
- Bei 80: Ist der nächste Wurf eine "6", gleich nochmal
- Bei 81: Die nächsten fünf Spieler setzen aus
- Bei 82: Jeder Spieler zahlt 0,50 € in die Kasse
- Bei 83: Der nächste Wurf muß mit der größten Kugel geworfen werden
- Bei 84: Ab sofort bis zur Wurfanzeige, darf nicht gesprochen werden
- Bei 85: Der heutige Pudelkönig darf ein Wurf da zwischen schieben
- Bei 86: Der nächste Spieler zieht nur ein Pinchen. Diese Punktzahl wird normal addiert
- Bei 87: Wir pausieren und spielen zwischen durch "Uhr" mit zwei Strichen +++ jeder Wurf doppelt !!!
- Bei 88: Es wird geworfen auf das Bild "König". Es wird 2,5 addiert (Der Wurf ist egal ?!)
- Bei 89: Bei Pudelwurf bekommen alle einen Pudel angeschrieben
- Bei 90: Der nächste Wurf muß mit der kleinsten Kugel geworfen werden
- Bei 90,5: Zu dem Wurf wird 0,5 addiert.
- Bei 91: Es geht erst weiter wenn keine "6" fällt
- Bei 92: Der Spieler entscheidet sich nach seinem Wurf ob addiert oder subtrahiert wird.
- Bei 93: Der Spieler wirft einen Pudel oder Durch? Ausgeschieden!
- Bei 94: Der Spieler wirft <5? Ausgeschieden!
- Bei 95: Der Spieler wirft >5? Ausgeschieden!
- Bei 96: Der Spieler wirft eine gerade Zahl? Ausgeschieden!
- Bei 97: Der Spieler wirft eine ungerade Zahl? Ausgeschieden!
- Bei 98: Der nächste Spieler zieht nur ein Pinchen. Diese Punktzahl wird subtrahiert
- Bei 99: Weiter bei "88"
- Bei 100: Der Spieler hat gewonnen. Alle anderen zahlen 1,00 € in die Kasse
- Bei 101: Der Spieler hat ~~nicht~~ gewonnen. Noch ein Wurf. Wurf<6 = -1 Wurf>5 = -2
- 102..109: Der Spieler hat gewonnen. Alle anderen zahlen 0,50 € in die Kasse
- Über 109: Der Spieler hat gewonnen, zahlt aber 50,00 € in die Kasse ☺