

KÖNIGSPARTIE

Jeder gegen jeden, In die Vollen, Drei Durchgänge mit je einem Wurf

Holz wird addiert.
Naturkranz = 15 Pkt.

KOKOSNUSS SPIEL

Jeder gegen jeden, Abräumen, 2 Durchgänge je 3 Wurf

1. Wurf: Mit dem Rücken zur Bahn durch die Beine ins volle Bild werfen.
2. Wurf: Abräumen mit links
3. Wurf: Abräumen im Dunkeln

Kranz = 12 Pkt.
Naturkranz = 15 Pkt.

KUCKUCKSEI

2 Mannschaften, 2 Durchgänge, Abräumen

Es werden pro Mannschaft 5 Neunen angeschrieben. Jeder Kegler der es schafft mit 2 Wurf sein Brett abzuräumen streicht seiner Mannschaft eine 9 an der Tafel. Der Kegler der das schafft, darf anschließend mit 2 Wurf noch eine 9 holen, die dann dem Gegner angeschrieben wird. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach zwei Durchgängen die wenigsten Neunen an der Tafel hat.

A		B	
9	9	9	9
	9		9
9	9	9	9

KRANZ - DUELL

Jeder gegen jeden, Abräumen, 2 Durchgänge je 4 Wurf

Pro Durchgang macht der Spieler seine 4 Wurf hintereinander auf Abräumen mit Kranzwertung. Ziel ist es nur Kränze zu holen, denn fällt der König mit, verfallen die restlichen Würfe. Für den Spieler zählt das bis dahin erzielte Ergebnis.

Naturkranz (1 Wurf) = 100 Pkt.
Kranz mit 2 Wurf = 80 Pkt.
Kranz mit 3 Wurf = 70 Pkt.
Kranz mit 4 Wurf = 60 Pkt.
Pudel = -30 Pkt.

KOKOSNUSS 2.11

Jeder gegen jeden, Abräumen, 2 Durchgänge je 5 Wurf

1. Wurf: Mit dem Rücken zur Bahn durch die Beine ins volle Bild werfen.
 2. Wurf: Abräumen mit links
 3. Wurf: Abräumen im Dunkeln
 4. Wurf: Abräumen mit links
 5. Wurf: Abräumen wie 1. Wurf
- Kranz = 12 Pkt. Naturkranz = 15 Pkt.