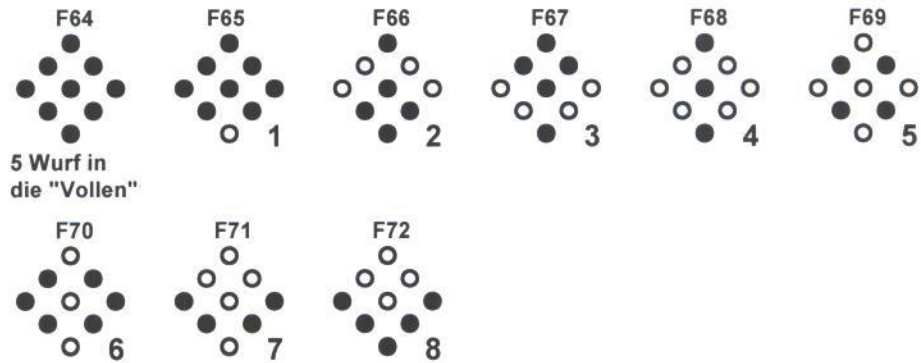


# Feste Spielprogramme für Freizeitspiele

## F64 - F72 Der gemischte Lüdenscheider



5 Wurf in  
die "Vollen"

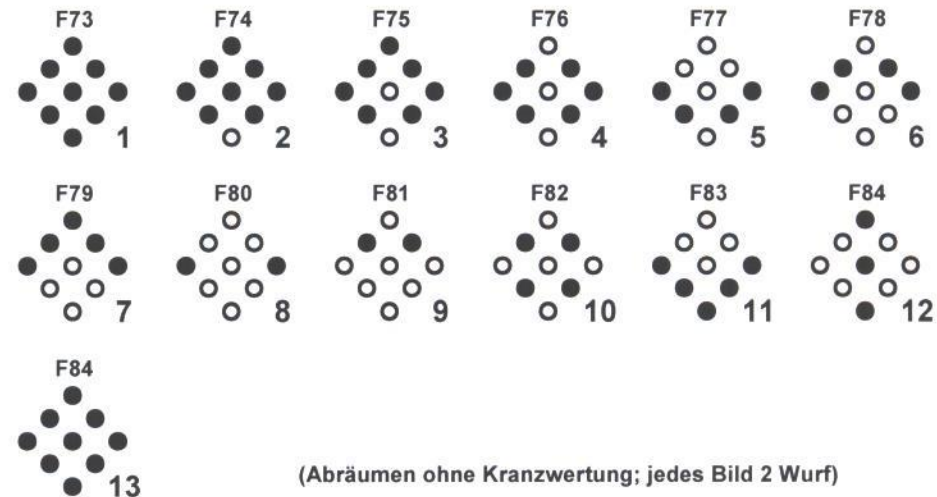
Besonderheiten:

Die Bilder 2, 3, 5, 6 und 7 werden auf "Abräumen" gespielt. Bei den Bildern 1, 4 und 8 werden nach jedem Wurf die Kegel wieder aufgestellt.

Wertung bzw. Zählart:

In die "Vollen" werden die getroffenen Kegel gewertet. Bei den Bildern werden die getroffenen Kegel x der entsprechenden Bild-Nr. gewertet.

## F73 - F85 Großer Preis von Andernach



(Abräumen ohne Kranzwertung; jedes Bild 2 Wurf)

Besonderheiten:

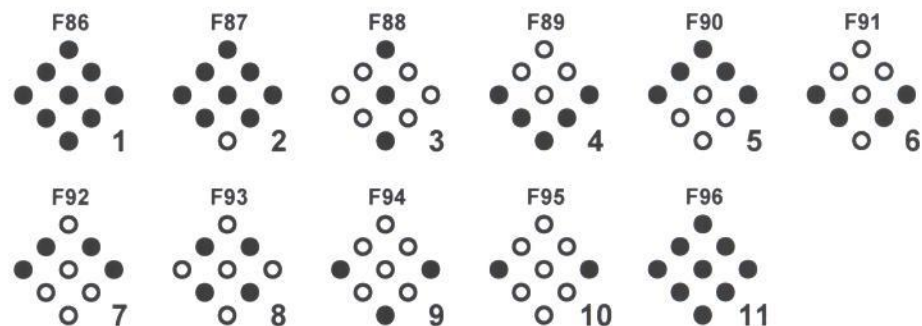
Wenn Bild 7 gespielt ist, kann mit der Taste 30 "Korrektur Einer" auf Bild 9 weitergeschaltet werden.

Wertung bzw. Zählart:

Beim 1. Wurf werden immer die gefallenen Kegel und die nicht aufgestellten Kegel gewertet. Beim 2. Wurf werden nur die gefallenen Kegel gewertet.

Beim Bild 13 muss das Vordereck (Kegel 1) stehen bleiben, sonst werden die getroffenen Kegel nicht gewertet. Dies gilt für den 1. und den 2. Wurf. 1. Wurf linke Gasse, 2. Wurf rechte Gasse.

## F86 - F96 Elfer-Partie von Hadamar



(Abräumen ohne Kranzwertung; jedes Bild 2 Wurf)

Besonderheiten:

Bei den Bildern 1 bis 10 werden bei jedem Wurf die gefallenen Kegel x der entsprechenden Bild-Nr. gewertet.

Wertung bzw. Zählart:

Bleibt beim Bild 11 das "Vordereck" (Kegel 1) stehen, werden die gefallenen Kegel 2x gewertet. Wird das "Vordereck" getroffen, werden dem Spieler 10 Punkte angezogen.  
1. Wurf linke Gasse, 2. Wurf rechte Gasse.