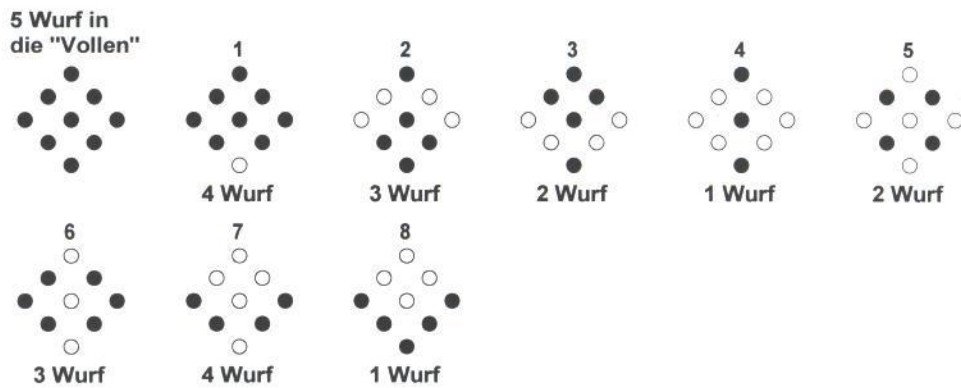


Feste Spielprogramme für Gesellschaftsspiele

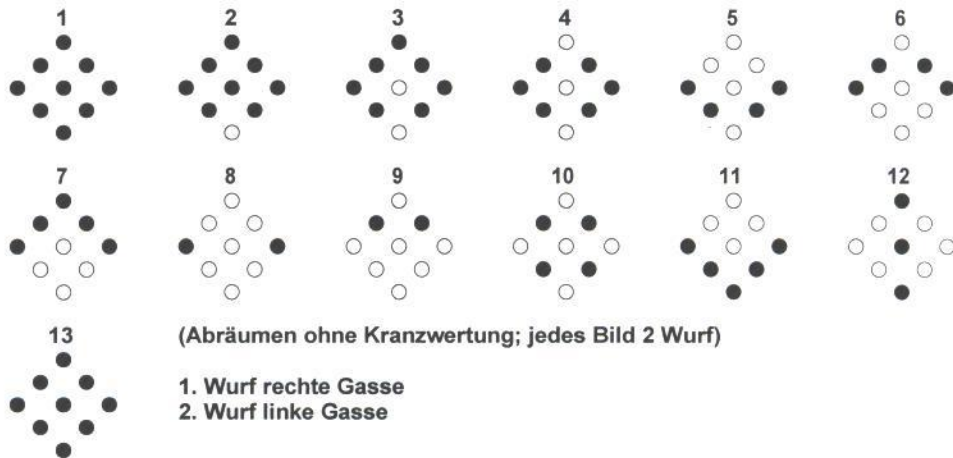
F 64 - F 72 Der gemischte Lüdenscheider



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.

F 73 - F 85 Großer Preis von Andernach



Besonderheiten: Wenn Bild 7 gespielt ist, kann mit der Taste Pos. 21 "Einer-Korrektur" auf Bild 9 weitergeschaltet werden.

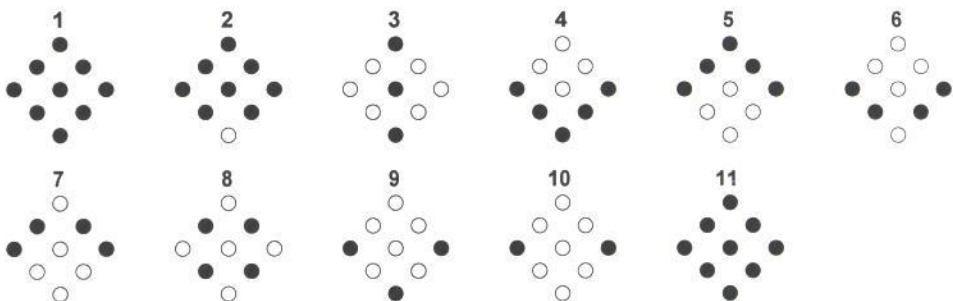
Wertung und Zählart: Beim 1. Wurf werden immer die gefallenen Kegel und die nicht aufgestellten Kegel gewertet. Beim 2. Wurf werden nur die gefallenen Kegel gewertet.

Beim Bild 13 muß das Vordereck (Kegel 1) stehenbleiben, sonst werden die getroffenen Kegel nicht gewertet. Dies gilt für den 1. und den 2. Wurf.

F 86 - F 96 Elfer-Partie von Hadamar

(Abräumen ohne
Kranzwertung; jedes
Bild 2 Würfe)

1. Wurf rechte Gasse
2. Wurf linke Gasse



Wertung bzw. Zählart: Bei den Bildern 1 bis 10 werden bei jedem Wurf die gefallenen Kegel x der entsprechenden Bild-Nr. gewertet. Bleibt beim Bild 11 das "Vordereck" stehen, werden die gefallenen Kegel 2 x gewertet. Wird das "Vordereck" getroffen, werden dem Spieler 10 Punkte abgezogen.