

# Swingo®-Kegeln Spielregeln

Swingo®-Kegeln Spielregeln ... damit Sie richtig Spaß haben!

Worum geht es? Vergessen Sie alles, was mit Kraft zu tun hat.

Setzen Sie Ihr Einfühlungsvermögen, Augenmaß und Ihre Präzision ein. So erhöhen Sie bei diesem außergewöhnlichen Kegelspiel deutlich Ihre Gewinnchancen. Sie spielen mit 9 Kegeln und einer Kugel, die an einem Seil hängt. Die Kegel dürfen ausschließlich von hinten (!) abgeräumt werden. Schwierig? Versuchen Sie es! Wer gewinnt? Wer als erster die Punktzahl, die Sie vorher festgelegt haben (z. B. 100 Punkte) genau erreicht, hat das Spiel gewonnen. Wer spielt? Swingo® kann mit beliebig vielen Einzelspielern oder Mannschaften gespielt werden. Wie funktioniert es?

Spielbeginn: Stellen Sie sich mit der Kugel vor die Abwurflinie. Legen Sie Ihre Hand so auf die Kugel, dass das Seil zwischen Zeige- und Mittelfinger hindurch läuft. Gehen Sie leicht in die Knie und beugen Sie sich leicht nach vorne. Ist Ihre Haltung locker und entspannt? Wichtig: Bei der Durchführung der Würfe, muss das Seil immer gespannt sein !!! Schwingen Sie nun die Kugel so zwischen Galgen und Kegelaufstellfläche hindurch, dass die Kugel beim Zurückschwingen die gewünschten Kegel von hinten abräumt. Wichtig: Die Kugel muss nach jedem Wurf gefangen werden !!! (Hierzu dürfen Sie die Abwurflinie überschreiten) Nur der Spieler darf das Spielfeld betreten, der gerade aktiv ist. Eine Spielrunde wird annulliert: · wenn die Kegel von vorne getroffen werden, · wenn die Kugel gegen den Galgen schlägt, · wenn die Kugel nicht gefangen wird und dadurch beim Pendeln ein oder mehrere Kegel umfallen

Einzelspiele: Jeder Spieler hat pro Runde 3 Würfe. Die Kegel werden für jeden Spieler neu aufgestellt. Die Spieler einigen sich auf eine Punktzahl (z. B. 100 Punkte), die genau erreicht werden muss. Der Spielleiter schreibt die Namen nebeneinander auf die Swingo®-Tafel. Unter den Namen werden die Punkte eingetragen, die jeder Spieler pro Runde erreicht hat. Die aktuell eingespielten Punkte werden fortlaufend mit den Punkten aus der vorherigen Runde zusammengerechnet und eingetragen. Dabei wird der „alte“ Punktestand durchgestrichen. So hat man immer den Überblick über den aktuellen Punktestand. Erreicht ein Spieler exakt 100 Punkte, so hat er das Spiel gewonnen. Wichtig: Hierbei muss er immer alle 3 Würfe ausüben – auch wenn er z. B. bereits beim ersten Wurf 100 Punkte erreicht hat. In diesem Fall muss er so geschickt werfen, dass er mit seinen letzten beiden Würfeln keinen einzigen Kegel trifft! Erreicht er mehr als 100 Punkte, so wird diese Spielrunde storniert. In der nächsten Runde hat er eine neue Chance so zu spielen, dass er genau die 100 Punkte erreicht. Bei Gleichstand wird der Gewinner per Stechen ermittelt.

Mannschaftsspiele: Jeder Spieler der Mannschaft hat pro Runde 3 Würfe. Die Mannschaften einigen sich auf eine Punktzahl (z. B. 200 Punkte), die genau erreicht werden muss. Der Spielleiter schreibt die Namen der Mannschaften nebeneinander auf die Swingo®-Tafel. Unter den Namen werden die Punkte eingetragen, die jede Mannschaft pro Runde erreicht hat.

Die aktuell eingespielten Punkte der ganzen Mannschaft werden immer mit den Punkten aus der vorherigen Runde zusammengerechnet und eingetragen. Dabei wird der „alte“ Punktestand durchgestrichen. So hat man immer den Überblick über den aktuellen Punktestand. Die Mitspieler einer Mannschaft übernehmen beim Spielerwechsel die Kegelaufstellung des Vorspielers. Was stehen geblieben ist, muss erst abgeräumt werden! Bei Mannschaftswechsel werden die Kegel neu aufgestellt. Erreicht eine Mannschaft exakt 200 Punkte, so hat sie das Spiel gewonnen. Wichtig: Hierbei müssen immer alle Mitspieler alle 3 Würfe ausüben – auch wenn z. B. bereits der zweite Mitspieler 200 Punkte erreicht hat. In diesem Fall müssen die verbleibenden Spieler der Mannschaft ihre 3 Würfe jeweils so geschickt ausführen, dass sie keinen einzigen Kegel treffen! Erreicht die Mannschaft mehr als 200 Punkte, so wird diese Spielrunde storniert. In der nächsten Runde hat sie eine neue Chance so zu spielen, dass sie genau die 200 Punkte erreicht. Bei Gleichstand wird der Gewinner per Stechen ermittelt. Wie erreichen Sie Ihre Punkte? Einfache Würfe: Pro Kegel erhalten Sie 1 Punkt. Kranz normal: Mit 3 Würfeln räumen Sie alle Kegel ab – bis auf den König. Sie erhalten 12 Punkte. Kranz spezial: Mit 2 Würfeln räumen Sie alle Kegel ab – bis auf den König. Sie erhalten 12 Punkte. Für den dritten Wurf stellen Sie alle Kegel wieder auf und schwingen in die Vollen, um weitere Punkte für die Spielrunde zu holen. Königswurf: Sie schwingen die Kugel so geschickt, dass Sie nur den König aus der Mitte holen. Das gibt 9 Punkte. Für den nächsten Wurf in Ihrer Spielrunde stellen Sie den König wieder auf und schwingen in die Vollen. Falls Sie 3 mal hintereinander nur den König holen, erreichen Sie das Maximum pro Runde – 27 Punkte. Alle Neune! Selbstverständlich können Sie mit Swingo® auch nach den vertrauten Spielregeln für „normales Kegeln“ spielen.