

Spielregeln

info@swingo-kegeln.de
www.swingo-kegeln.de

Swingo®-Kegeln „Economy“

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 / einer Kette 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. 50 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 der Haken 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 / die Kette **immer gespannt sein !!!** Das heißt, die Kugel darf nicht hochgehoben und dann abgeworfen werden, sondern: **Die Kugel muss schwingen!**
- Schwingen Sie nun die Kugel so um die Kegelstellfläche herum, 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)

Eine Spielrunde wird annulliert:

- wenn die Kegel von vorne getroffen werden,
- wenn die Kugel nicht gefangen wird und dadurch beim Pendeln ein oder mehrere Kegel umfallen.

Einzelspiele (Spielregeln „streng“)

Die Spieler einigen sich auf eine **Punktzahl** (z. B. 50 Punkte), die **genau (!)** erreicht werden muss.

Der Spielleiter schreibt auf ein Blatt Papier nebeneinander die Namen. 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.

Jeder Spieler hat **pro Runde 3 Würfe**. Die Kegel werden für jeden Spieler neu aufgestellt.

- Erreicht ein Spieler **exakt 50 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 50 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 50 Punkte**, so wird diese **Spielrunde storniert**.
In der nächsten Runde hat er eine neue Chance so zu spielen, dass er **genau** die 50 Punkte erreicht.
- Bei **Gleichstand** wird der Gewinner **per Stechen** ermittelt.

Einzelspiele (Spielregeln „locker“)

Erreicht ein Spieler mindestens **50 Punkte oder mehr**, so hat er das **Spiel gewonnen**.

Hinweis: Wenn in der gleichen Spielrunde noch auch ein anderer Spieler 50 Punkte oder mehr erreicht - dann wird der Gewinner per Stechen ermittelt.

Mannschaftsspiele (Spielregeln „streng“)

Die Mannschaften einigen sich auf eine **Punktzahl** (z. B. 100 Punkte), die **genau** erreicht werden muss.

Der Spielleiter schreibt auf ein Blatt Papier nebeneinander die Namen der Mannschaften. Unter den Namen werden die Punkte eingetragen, die **die ganze Mannschaft 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.

Jeder Spieler der Mannschaft hat **pro Runde 3 Würfe**. Die Mitspieler der 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 100 Punkte**, so hat sie das **Spiel gewonnen**.
Wichtig: Hierbei müssen immer **alle Mitspieler alle 3 Würfe ausüben** – auch wenn z. B. bereits der erste Mitspieler 100 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 100 Punkte**, so wird diese **Spielrunde storniert**. In der nächsten Runde hat sie eine neue Chance so zu spielen, dass sie **genau** die 100 Punkte erreicht.
- Bei **Gleichstand** wird der Gewinner **per Stechen** ermittelt.

Mannschaftsspiele (Spielregeln „locker“)

...so wie bei den Einzelspielen (die Punktzahl muss nicht ganz genau erreicht werden).

Erreicht eine Mannschaft mindestens **100 Punkte oder mehr**, so hat sie das **Spiel gewonnen**.

Ein weiterer Spielvorschlag:

Spiel 10x10

(10 Spielrunden á 10 Würfe).

- Das Spiel wird über 10 Runden gespielt
- Für jeden Spieler werden die Kegel neu aufgestellt

Jeder Spieler hat pro Runde 10 Würfe. Wenn der Spieler in seiner Spielrunde z.B. nach dem 3. Wurf alle 9 Kegel abgeräumt hat, hat er bereits 9 Punkte sicher und die Kegel werden wieder neu aufgestellt um mit den restlichen 7 Würfeln weitere Punkte zu holen. Nach dem 10. Wurf werden die eingespielten Punkte zusammengerechnet und eingetragen. Der nächste Spieler folgt...

Gewinner ist, wer nach 10 Runden die meisten Punkte eingespielt hat.

Alle Neune!

Selbstverständlich können Sie mit Swingo® auch nach den vertrauten Spielregeln für „normales“ Kegeln spielen, oder „eigene“ Spielregeln festlegen...

Punktzahl

Wie erreichen Sie Ihre Punkte?

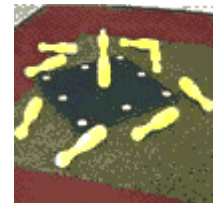
Einfache Würfe:

Pro Kegel erhalten Sie **1 Punkt**.

Kranz:

Mit **3 Würfeln** räumen Sie alle Kegel ab – bis auf den König.
Sie erhalten **12 Punkte**.

Kranz



Kranz spezial:

Mit nur **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



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 um **weitere Punkte für die Spielrunde zu holen**. Falls Sie **3 mal hintereinander nur den König** holen, erreichen Sie das Maximum pro Runde – **27 Punkte**.

*Das funSPORT-Team wünscht Ihnen viel Spaß,
eine ruhige Hand und „Gut Holz“!*