



**DANSK KEGLE FORBUND**  
TILSLUTTET FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES QUILLEURS

---

## Spilleregler for sjovspil

---

### Pyramidespil:

Spilles som hold. Halvdelen af holdet på hver sin bane. Spillerne slår f.eks. 3 slag ad gangen, og man krydser slagene af på sedlen. (slår man en 7 så krydser man en 7 af på sedlen så længe der er nogen at krydse af) Er alle Tallene f.eks. 7 ´erne krydset af, tæller slaget ikke. Det Hold som først får alle tal krydset af har vundet.

---

### Juletræsspil:

Juletræ spilles ved at hver spiller har 15 slag samt 5 fejlslag. De enkelte slag krydses af efter hvert slag, og hvis man f.eks. slår en fire 3 gange så krydses en af gaverne ud (gaverne er fejlslag) Efter de 20 slag tælles de afkrydsede slag sammen, og den der har det højeste point antal har vundet.

---

### Parløb:

Der er 2 spillere på hvert hold og de går samtidig ind på 2 baner og slår et slag hver (f.eks. 7 og 7 i alt 14). Man kan selv sætte sine regler. På denne seddel giver 14=1 omgang + 14 kegler. I felterne udfør det første navn påføres slagets værdi for de 2 spillere, og under de 2 felter skrives total kegler. I rubrikken O skrives antal omgange man har fået. Den der har flest omgange når spillet er slut har vundet. Hvis 2 eller flere har samme antal omgange, så er det dem der har flest kegler som vinder.

---

### Husnummer:

Spilles ved at en spiller har 5 slag i en runde. Efter 1 slag må spilleren placere sit slag i et af felterne inden næste slag. Så spilles 2 slag og derefter må slaget placeres, og det samme sker med slag nr. 3, 4 og 5. Det svære ligger i at få så højt et tal til sidst altså må spilleren tilstræbe at få 8 ´ere og evt. 9 ´ere til at stå forrest. Den der til sidst har det højeste tal har vundet.

---



**DANSK KEGLE FORBUND**  
TILSLUTTET FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES QUILLEURS

**Hvem går sidst ned med flaget:**

Spilles ved at spillerne skrives op i vilkårlig rækkefølge, og slår 1 slag ad gangen efter tur. Når første slag er slået skal næste spiller forsøge at slå det samme eller højere. Bliver slaget højere, får den foregående spiller trukket en lige streg op på sit skib. Bliver slaget mindre får spilleren selv tegnet en lige streg op på sit skib. Bliver slaget det samme går spillet blot videre. Den spiller som længst undgår at få alle streger tegnet op på sit skib har vundet.

---

**Kongespil:**

Man starter alle med 60 point. Hvis man laver en 7ér så trækkes der 8 fra som kan ses nederst på siden. Hvis man laver en 4ér så trækkes der 4 fra. Den der først kommer ned under 0 har vundet.

---

**Pokerspil:**

Hver spiller slår 5 slag og reglerne kan ses på sedlen.

---

**De fire regnearter:**

Hver spiller har 5 slag. Slag nr. 1 skal lægges sammen med slag nr. 2. Slag nr. 3 trækkes fra, slag nr. 4 ganges, og slag nr. 5 divideres. Den som har det højeste resultat til sidst har vundet

---

**Labyrint:**

Kan spilles som hold eller individuelt. Man slår første slag og så kan man se hvilken vej man skal gå til næste slag. Slår man ikke det rigtige antal kegler på næste slag, og ikke kan komme videre, så må man først gå videre når man har slået det rigtige antal kegler til næste runde. I den mørke runde skrives de antal slag man har brugt for at nå næste fase. Den som har brugt færrest slag til at komme i mål har vundet.

---

**Først over 100:**

Spilles også som hold, halvdelen på hver bane. Spillerne slår f.eks. 2 slag ad gangen, og skal forsøge at undgå at der står et tal med 0 ved tavlen (30, 40 o.s.v.) Hvis det sker stilles tavlen på 0 og holdet begynder forfra. Det hold som først er over 100 har vundet.

---