

**SCHIESSSPIELE**

**FÜR BOGEN-**

**UND BLASROHR-**

**SCHÜTZEN**



**krüger**  
Schießscheiben  
Targets · Cibles · Blancos



Schon seit vielen Jahren bietet Krüger seinen Kunden Spaß- und Trainings Scheiben für Druckluftwaffen an, um geselliges Miteinander in fröhlicher Runde zu fördern. Zu diesen Scheiben wurde schon vor Jahren die Spielanleitungen in der Broschüre „Gesellige Schießabende“ herausgegeben.

Steigende Nachfrage durch Bogen- und Blasrohrschützen hat uns veranlasst auch dieser Kundengruppe neue Spaßscheiben zur Verfügung zu stellen und Spielanregungen zusammen mit qualifizierten Trainern auszuarbeiten.

Im vorliegenden Heft finden Sie eine Auswahl von bereits verfügbaren Spielanleitungen für unsere Spaßscheiben. Wir planen weitere Spielanleitungen im Downloadbereich unserer Webseiten zu veröffentlichen. Sehen Sie, für die neuesten Updates, von Zeit zu Zeit auf unsere Webseiten.

Wir sind hier aber auch auf Ihre Mithilfe angewiesen. Haben Sie Ideen für lustige Schießspiele, die spielerisch die Leistungsfähigkeit steigern oder einfach nur Freude machen? Dabei ist es egal, ob unsere Spaßscheiben oder Wettkampfscheiben zur Verwendung kommen.

Haben Sie eigene Motive von Bogenaufnahmen mit Spielanregungen entworfen und sind an einem professionellen Druck interessiert?

Wir freuen uns über alle Einsendungen und belohnen die Veröffentlichungen von Ihren eigenen Ideen mit einem kleinen Geschenk.

**Nun viel Spaß wünscht Ihnen  
das Krüger-Team**





- |    |   |    |   |
|----|---|----|---|
| 4  | Ballonflug – Der Himmel voller Ballonziele          | 19 | Schachbrett – Schwarz-Weiß-Spiel              |
| 5  | Bingo – Zahlenlotto                                 | 19 | Mensch ärgere Dich nicht!                     |
| 6  | Black Jack –<br>Das Casinospiel mal mit dem Bogen   | 20 | Pyramide                                      |
| 7  | Bowling – Strike oder Miss                          | 21 | Aufsteiger-Duell                              |
| 8  | Geburtstagsorte –<br>Kalorienfrei für Bogenschützen | 21 | Dreieckswertung                               |
| 9  | Osterhase –<br>Bunte Eier für treffsichere Schützen | 22 | Unter Druck...                                |
| 10 | Poker – „Showdown“ mal mit dem Bogen                | 23 | Halbe Scheibe                                 |
| 11 | Poolbillard – Kugeln versenken                      | 23 | Alle ins Gold                                 |
| 12 | Scheibensalat – Eine wilde Mischung                 | 24 | Klebezentren – Schlangenlinie                 |
| 13 | Vier gewinnt  | 25 | Klebezentren – Glücksschießen                 |
| 14 | Bogen-Kniffel –<br>Lass die „Fünfe“ gerade sein     | 26 | Biathlon – für Blasrohr oder Bogen            |
| 15 | Weihnachtsbaum –<br>Geschenke für Bogenschützen     | 27 | Blasrohr<br>(20 abwärts – Countdown zur Null) |
| 16 | Clown – Fange zwei gleiche Bälle                    | 28 | Spaß im Verein                                |
| 17 | Bogen-Dart – Alle ins Bull's Eye                    | 29 | Mehrwaffen-Turnier –<br>Gemeinsames verbindet |
| 18 | Schachbrett – Jedes Feld zählt                      | 30 | Übersicht Bogen-Glücksscheiben                |
|    |   | 31 | Übersicht Selbstklebepunkte                   |
|    |   | 31 | Übersicht Blasrohr-Auflagen                   |

# Ballonflug – Der Himmel voller Ballonziele



Bestell-Nr.:  
8016 V

**Anzahl der Teilnehmer:**  
1 bis 3 Spieler je Auflage

**Anzahl der Bogenauflagen:**  
mindestens 1 Stück

Sind Sie es leid, für das beliebte Ballonschießen die Luftballons aufzublasen und hinterher den Dreck der zerschossenen Ballons zu beseitigen?

Die Ballon-Bogenauflage mit verschiedenen großen Ballons und zusätzlichen Wertungszentren ist die flexible Lösung für 6 verschiedene Leistungsklassen.

## **Ablauf:**

Auf der Bogenauflage sind 9 verschieden große Ballons in den Bogenfarben verteilt. Somit ist eine Einteilung der Schützen in verschiedene Leistungsklassen (Farben) möglich.

Es können somit bis zu 3 Schützen jeweils 3 Pfeile abgeben. Punkte gibt es für jeden getroffenen Ballon der eigenen Farbe.

## **VARIANTE „Pfeilzahl“:**

Je Ballon dürfen 1-3 Pfeile, also insgesamt bis zu 9 Pfeile pro Schütze, geschossen werden. Wer schießt seine 3 Ballons mit den wenigsten Pfeilen?

## **VARIANTE „Zentrumswertung“:**

Es zählen nur die Treffer in den Wertungszentren. Entweder werden die Treffer oder die Ringe gewertet.

## **VARIANTE „Ansagen“:**

Der Schütze (oder der Trainer) sagt den Ballon an, der getroffen werden soll. Bei Fehlschuss kommt der nächste Schütze an die Reihe.

Man kann auch Punkte abhängig von der Größe des getroffenen Ballons (oder des Wertungszentrums) verteilen.

Die Wertung der Treffer könnte beispielsweise lauten:

Großer Ballon: 1 Punkt Zentrum des großen Ballons:  
2 Punkte

Mittl. Ballon: 2 Punkte Zentrum des mittlerer Ballons:  
3 Punkte

Kleiner Ballon: 3 Punkte Zentrum des kleinen Ballons:  
4 Punkte

# Bingo – Zahlenlotto



Bestell-Nr.:  
8000 V

## Anzahl der Teilnehmer:

1 Schütze je Auflage, beliebig viele Schützen

## Anzahl der Bogenauflagen:

je Schütze 1 Stück

## Sonstiges:

Vorteilhaft sind 6 Pfeile je Schütze, Schreibblock und Schreibstift zur Notiz der Ergebnisse und 20 verschließbare Plastik kapseln (Überraschungseier oder Filmkapseln), die einen Zettel mit einer Zahl zwischen 1 und 20 enthalten.

## Ablauf:

Jeder Schütze schießt auf seiner Auflage 5 Pfeile. Es sollten dabei möglichst 5 verschiedene Zahlenfelder getroffen werden. Wird ein Feld doppelt getroffen, erhält der Schütze als Zusatzchance einen sechsten Pfeil.

Jeder Schütze notiert seine 5 getroffenen Zahlen und behält seinen Notizzettel. Die 5 Zahlen sind seine BINGOzahlen.

Anschließend versammeln sich die Schützen zur Auslosung der Zahlen. Eine „Glücksfee“ zieht Kapsel für Kapsel aus einem Gefäß und verkündet die darin enthaltene Zahl. Diese wird auf einem Blatt Papier festgehalten.

Die Schützen kontrollieren Ihre Zahlen und haken die gezogenen Zahlen ab. Wer zuerst alle geschossenen Felder auf seiner Scheibe abhaken kann und *Bingo* ruft, hat die Runde gewonnen und gewinnt einen Preis.

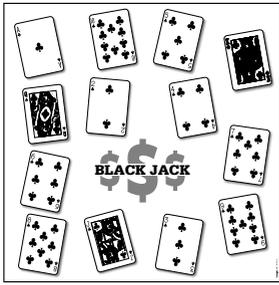
## VARIANTE „Präzision“:

Die „Glücksfee“ zieht eine Zahl. Jeder Schütze versucht mit einem Pfeil dieses Zahlenfeld zu treffen. Wenn alle Schützen einen Pfeil abgegeben haben, erfolgt die Wertung. Ist das richtige Zahlenfeld getroffen worden, hakt der Schütze diese Zahl ab. Wurde das richtige Zahlenfeld verpasst, geht es später in den „Nachkauf“.

Es wird eine zweite Zahl gezogen und die Wertung erfolgt wie oben. Ebenso wird bei der dritten und vierten Zahl verfahren. Hat ein Schütze die bisherigen vier gelosten Zahlen getroffen, hat er mit seinem 5. Pfeil die Chance das Spiel zu gewinnen. Trifft er, ruft er laut *Bingo* in die Runde und gewinnt einen Preis.

Sind nach 5 Pfeilen noch nicht alle gezogenen Zahlen getroffen worden, geht es in den „Nachkauf“. Die Schützen geben gleichzeitig einen weiteren Pfeil auf Ihre Bogenauflage ab. Sobald ein Schütze alle 5 Zahlen getroffen hat, ruft er *Bingo* und gewinnt das Spiel.

# Black Jack – Das Casinospiel mal mit dem Bogen



Bestell-Nr.:  
8018 V

## Anzahl der Teilnehmer:

mindestens 3, besser 4 Spieler

## Anzahl der Bogenaufgaben:

mindestens 1 Stück

## Sonstiges:

Jetons als Spielgeld

## Ablauf:

Es wird ein Spieler bestimmt, der in der ersten Runde die „Bank“ übernimmt. Es werden die Einsätze (in der Regel ein Jeton) getätigt.

Die Bank schießt den ersten Pfeil und versucht eine möglichst hohe Punktzahl (Bube, Dame, König oder „10“ sind je 10 Punkte wert) zu erzielen. Das Ass zählt bei diesem Spiel nur als „Eins“.

## Hinweis:

Wird mit dem Pfeil keine Wertung erzielt, ist die Bank aus dem Spiel! Der Spieler mit der anschließend höchsten gültigen Wertung, wird neue Bank.

Hat die Bank mit dem ersten Pfeil eine gültige Wertung erreicht, pausiert die Bank bis alle Spieler nacheinander abwechselnd ihre Wertungspfeile abgeschlossen haben.

Jeder Spieler kann nach Wahl, 1 bis maximal 3 Pfeile auf eine noch nicht beschossene Karte abgeben. Dann darf die Bank beliebig viele Pfeile abgeben, um eine gewünschte Punktezahl zu erreichen.

## Wertung:

**Die Bank verliert ihren Einsatz an einen Spieler wenn**

- sie einen Pfeil an einer Karte vorbei schießt oder eine bereits beschossene Karte trifft.
- sie über 21 Punkte erzielt.
- sie unter dem Punktwert des Spielers bleibt.

**Der Spieler verliert seinen Einsatz an die Bank wenn**

- er einen Pfeil an einer Karte vorbei schießt oder eine bereits beschossene Karte trifft.
- über 21 Punkte erzielt.
- unter dem Punktwert der Bank bleibt.

Bei Punktgleichheit/beide Fehlschüsse/beide über „21“ wird der Einsatz an Bank und Spieler zurück bezahlt.

## Variante:

Bei Gleichheit des Ereignisses gewinnt die Bank – „Die Bank gewinnt immer“!

## Wechsel der Bank:

Verliert die Bank gegen einen (mehrere) Spieler, so geht die Bank an den Spieler mit der höchsten Punktzahl.

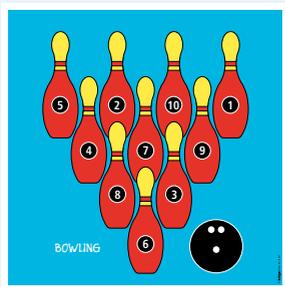
## Ablaufbeispiel:

- Die Bank schießt mit dem ersten Pfeil eine „10“.
- Spieler A schießt mit dem ersten Pfeil die „Dame“.
- Spieler B schießt mit dem ersten Pfeil den „Buben“.
- Spieler C visiert mit dem ersten Pfeil den „König“ an, schießt aber vorbei und ist aus dem Spiel.
- Spieler A schießt mit dem zweiten Pfeil den „König“ und verkündet, dass er aufgrund der erzielten Wertung von 20 Punkten auf den letzten Pfeil verzichten möchte.
- Spieler B schießt mit dem zweiten Pfeil die „9“ und verkündet, dass er aufgrund der erzielten Wertung von 19 Punkten auf den letzten Pfeil verzichten möchte.
- Nun steigt die Bank wieder in das Spiel ein und schießt eine „5“ und eine „4“. Somit hat die Bank nach 3 Pfeilen 19 Punkte.

## Die Bank hat nun die Wahl:

- keinen weiteren Pfeil zu schießen. Damit hat sie gegen Spieler C (ggf. bei Variante auch Spieler B) gewonnen und gegen Spieler A verloren. Die Bank geht bei der nächsten Runde an Spieler A.
  - einen weiteren Pfeil auf das Ass oder die „2“ zu schießen. Trifft sie das Ass gewinnt sie mit 20 Punkten gegen Spieler C und B (ggf. bei Variante auch Spieler A). Trifft sie die „2“, gewinnt die Bank gegen alle Spieler.
- In beiden Fällen bleibt sie auch in der nächsten Runde Bank.
  - Schießt die Bank am Ziel vorbei oder trifft sie eine bereits beschossene Karte, verliert sie gegen alle Spieler mit gültiger Wertung.

# Bowling – Strike oder Miss



Bestell-Nr.:  
8017 V

## Anzahl der Teilnehmer:

1 Schütze je Auflage, beliebig viele Schützen

## Anzahl der Bogaufgaben:

je Schütze 1 Stück

## Sonstiges:

Vorteilhaft sind 10 Pfeile je Schütze, Schreibblock und Schreibstift zur Notiz der Ergebnisse.

## Ablauf:

Auf der Auflage sind 10 Bowling-Pins abgebildet. Das Ziel ist, alle Bowling-Pins mit den 10 Pfeilen komplett „abzuräumen“ also einen „Strike“ zu erzielen.

Der Strike wird mit 10 Punkten belohnt. Als Bonus darf der Schütze weitere 3 Pfeile schießen und bei Treffer bis zu 3 Punkte erzielen.

Gelingt dies mit 10 Pfeilen nicht und bleiben bis zu maximal 3 einzelne Pins stehen, hat der Schütze mit 3 Zusatzpfeilen die Möglichkeit, diese 3 Pins noch abzuräumen und 10 Punkte zu erzielen. Man spricht von einem „Spare“.

Sind mehr als 3 Pins nicht getroffen worden, werden die beschossenen Pins zusammengezählt und gewertet. Es werden 5 bis 10 Durchgänge à 10 Pfeile durchgeführt.

## Variante „Vier gewinnt“:

Es müssen mit 4 Pfeilen die vier waagerechten Pins hinten oder die vier linken bzw. rechten seitlichen Pins getroffen werden.

## VARIANTE „Bowling-Kranz“:

Es müssen mit 9 Pfeilen alle Pins mit Ausnahme der „7“ in der Mitte „abgeräumt“ werden.

## VARIANTE „High Game“:

Es werden 3 Pfeile je Runde abgegeben, der Schütze mit dem höchsten Ergebnis (z.B. 10-9-8) laut Aufdruck auf den Pins, erhält 2 Punkte. Bei Ergebnisgleichheit mehrerer Schützen gibt es einen Punkt. Gewinner ist der Schütze, der als erster 10 Punkte erreicht.

## Variante „Low Game“:

Es werden 3 Pfeile je Runde abgegeben, der Schütze mit dem niedrigsten Ergebnis (z.B. 1-2-3) laut Aufdruck auf den Pins, erhält 2 Punkte. Fehlschüsse werden mit dem Wert 10 registriert. Bei Ergebnisgleichheit mehrerer Schützen gibt es einen Punkt. Gewinner ist der Schütze, der als erster 10 Punkte erreicht.

## Variante „Reihe“:

Die Pins werden aufsteigend nach ihrem Wert beschossen. Dazu hat jeder Schütze pro Durchgang 3 Pfeile. Erst wenn der Pin mit dem Wert „1“ getroffen wurde, darf der Pin mit Wert „2“ beschossen werden. Hat zum Beispiel der erste Schütze die Pins mit den Werten „1“ und „2“ und „3“ getroffen, darf der nächste Schütze mit dem Pin „4“ starten usw. Gewertet werden entweder die Trefferanzahl oder die Punkte der Treffer. Als Steigerung bei guten Schützen geht bei Fehlschuss die Reihe an den nächsten Schützen, auch wenn noch nicht alle 3 Pfeile abgegeben wurden.

## Variante „Hausnummer“:

Die Pins werden vom ersten Schützen mit 3 Pfeilen beschossen. Die Werte werden in Reihenfolge der Pfeile zu einer Hausnummer zusammengestellt.

## Hinweis:

Die „10“ entspricht dem Wert „0“. Schießt der Schütze „5“, „10“, „2“ ergibt dies eine Hausnummer von „502“. Der nächste Schütze gibt vor der Schussabgabe an, ob seine Hausnummer höher oder tiefer liegt und gibt dann seine 3 Pfeile ab.

(Variante für Profis: Der Schütze, der seine Pfeile bereits zur Hausnummer geformt hat, bestimmt ob der nächste Schütze darüber oder darunter bleiben muss.)

Fehlschüsse werden als ungünstigste Zahl mitgewertet, d.h. bei der Suche nach dem kleinsten Wert als „9“ und beim größten Wert als „0“. Liegt die geschossene Hausnummer nicht in der richtigen Richtung der Vorhersage, scheidet der Schütze aus. Der Schütze der übrig bleibt, gewinnt das Match.

# Geburtstagstorte – Kalorienfrei für Bogenschützen



Bestell-Nr.:  
8013 V

**Anzahl der Teilnehmer:**  
2 bis 5 Spieler je Auflage

**Anzahl der Bogenaufgaben:**  
mindestens 1 Stück

**Sonstiges:**  
Süße Geburtstagstorte oder Geburtstagskuchen und je eine Kuchengabel pro Schütze für die Variante „Tortenschlacht“

**Ablauf:**  
Auf der Geburtstagstorte sind 9 Zierblumen und 6 Kerzen mit verschiedenen Punktzahlen das Ziel. Die Schützen schießen reihum je einen Pfeil pro Runde. Das Geburtstagskind beginnt und „schneidet“ mit seinem ersten Pfeil die Torte an.

**Wertung:**  
Ziel ist es, eine Zierblume zu treffen. Bereits getroffene Zierblumen sind ungültig und werden nicht gewertet. Sind alle Zierblumen getroffen, werden die Kerzen „ausgeblasen“.  
Jede getroffene Zierblume bzw. Flamme wird mit einem Punkt belohnt. Sind alle Ziele getroffen wird der Spielstand gewertet. Der Spieler mit der größten Trefferzahl gewinnt. Als Steigerung bei guten Schützen (bzw. für Compound-Schützen) zählt nur das Zentrum der Zierblume.

**Variante:**  
Es werden die Werte zusammen gezählt. Sieger ist der Schütze mit der höchsten Punktzahl. Fehlschüsse werden mit 3 Punkten Abzug bestraft.

**Variante: „Reihe“:**  
Die Ziele werden aufsteigend nach ihrem Wert beschossen. Dazu hat jeder Schütze pro Durchgang 3 Pfeile. Erst wenn das Ziel mit dem Wert „1“ getroffen wurde, darf das Ziel mit Wert „2“ beschossen werden. Hat zum Beispiel der erste Schütze die Werte „1“ und „2“ und „3“ getroffen, darf der nächste Schütze mit dem Ziel „4“ starten usw. Gewertet werden entweder die Trefferanzahl oder die Punkte der Treffer.

Als Steigerung bei guten Schützen geht bei Fehlschuss die Reihe an den nächsten Schützen, auch wenn noch nicht alle 3 Pfeile abgegeben wurden.

**Variante: „Tortenschlacht“:**  
Hierzu wird eine Torte (Kuchen) und eine Kuchengabel benötigt. Es können beliebig viele Schützen teilnehmen. Das Geburtstagskind fängt an und schießt bis zu 3 Pfeile.

Verfehlen alle drei Pfeile des Geburtstagskinds das Ziel, schießt der nächste Teilnehmer einen Pfeil. Wird eines der 15 Ziele getroffen, darf der Schütze beginnen und solange die Torte essen, bis der nächste Teilnehmer ein Ziel trifft und ihn ablöst.

# Osterhase – Bunte Eier für treffsichere Schützen



Bestell-Nr.:  
8005 V

**Anzahl der Teilnehmer:**  
2 bis 5 Spieler je Auflage

**Anzahl der Bogenaufgaben:**  
mindestens 1 Stück

**Sonstiges:**  
bemale Ostereier, Schokohasen und Startgeld für Variante „Jugendkasse“

**Ablauf:**  
Auf der Bogenaufgabe sind 15 bunte Ostereier verteilt. Es können bis zu 5 Schützen jeweils 3 Pfeile abgeben. Gewertet werden nur „unbeschossene“ Eier. Wird ein Ei getroffen, erhält der Schütze ein bunt bemaltes Osterei als Preis.

Trifft er mit allen drei Pfeilen jeweils ein Ei, kann als Sonderpreis ein kleiner Schokohase dazu gegeben werden. Als Steigerung wird bei guten Schützen (oder Compound-Schützen) nur der Dotter gezählt.

## **Variante „Farbe“:**

Es sind Eier in 7 verschiedenen Farben verteilt. Nur wer mit seinen 3 Pfeilen zwei gleichfarbige Eier trifft, erhält einen Preis (z.B. ein Osterei).

## **Variante „Reihe“:**

Die Ziele werden aufsteigend nach ihrem Wert beschossen. Dazu hat jeder Schütze pro Durchgang 3 Pfeile. Erst wenn das Ziel mit dem Wert „1“ getroffen wurde, darf das Ziel mit Wert „2“ beschossen werden.

Hat zum Beispiel der erste Schütze die Werte „1“ und „2“ und „3“ getroffen, darf der nächste Schütze mit dem Ziel „4“ starten usw. Gewertet werden entweder die Trefferanzahl oder die Punkte der Treffer.

Als Steigerung bei guten Schützen, geht bei Fehlschuss die Reihe an den nächsten Schützen, auch wenn noch nicht alle 3 Pfeile abgegeben wurden.

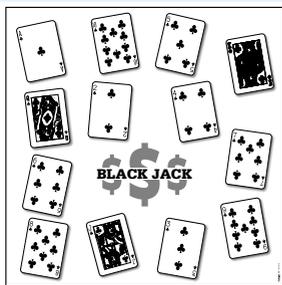
## **Variante „Jugendkasse“:**

Da „wertvolle Preise“ gegeben werden, ist ein kleines Startgeld, wie z.B. 0,50 EUR für Kinder und 1,00 EUR für Erwachsene, überlegenswert.

## **Variante „Hasentreffer“:**

Auf süße Hasen schießt man nicht, jeder Pfeil der den Hasen trifft, wird in Höhe der Einlage „bestraft“, die Jugendkasse freut sich...

# Poker – „Showdown“ mal mit dem Bogen



**Bestell-Nr.:**  
**8018 V**

## **Anzahl der Teilnehmer:**

2 oder 3 Spieler plus Kartengeber („Dealer“)

## **Anzahl der Bogenauflagen:**

2 Stück „Black-Jack“-Auflagen

## **Sonstiges:**

2 Sätze Spielkarten (nur Pik),  
20 Jetons je Spieler als Spielgeld,  
Ablage für die Einsätze und nicht ausgegebene Karten

## **Ziel des Spiels:**

Das Ziel des Pokerspiels ist es, die höchste aus 5 Karten bestehende „Pokerhand“ zu erreichen, die aus zweimal drei gemeinschaftlichen Wertungspfählen und aus je zwei Spielkarten je Spieler gebildet wird.

**Achtung:** jede Karte darf nur einmal getroffen (gewertet) werden!

## **Ablauf:**

Es wird ein Kartengeber („Dealer“) und die Reihenfolge der Spieler bestimmt. Der Dealer mischt 2 Kartensätze PIK. Es werden die Grundeinsätze („Blind“) von einem Jeton von jedem Spieler getätigt.

Jeder Spieler gibt nacheinander einen Pfeil auf einer der beiden nebeneinander liegenden Auflagen ab und erhält danach vom Dealer verdeckt eine Karte. Nach Prüfen der verdeckten Karte hat jeder Spieler die Möglichkeit auszusteigen oder einen weiteren Jeton zu setzen.

Danach gibt jeder Spieler nacheinander seinen zweiten Pfeil auf einer der beiden Auflagen ab und erhält vom Dealer verdeckt seine zweite Karte. Nach Prüfen der zweiten verdeckten Karte hat jeder Spieler die Möglichkeit auszusteigen oder einen weiteren Jeton zu setzen. Bei zwei Spielern erfolgt eine dritte Schießrunde. Im Idealfall hat jeder Pfeil seine eigene Karte getroffen.

Sind weniger als 5 zählende Karten auf den zwei Scheiben getroffen, werden reihum solange Pfeile abgegeben, bis diese Mindesttrefferzahl von 5 Wertungskarten auf den Scheiben zusammen erreicht ist.

Es erfolgt eine finale Bierrunde, bei der zwei Jetons „zum Sehen“ gesetzt werden können oder ausgestiegen werden kann. Dann folgt der „Showdown“, jeder Spieler deckt seine zwei geheimgehaltenen Karten auf. Es erfolgt die Wertung der „Pokerhand“ aus den zwei individuellen Spielkarten gemeinsam mit den von den Pfeilen getroffenen 5-6 Karten.

Bilden 5 Pfeile alleine die höchste „Pokerhand“, wird der „Pot“ mit den Jetons unter den im Spiel verbliebenen Schützen geteilt („Split Pot“).

## **Wertung:**

Pokerhände von der höchsten zur niedrigsten Hand:

### **Royal Flush**

(Reihenfolge: Ass, König, Dame, Bube, Zehn)

### **Vierling** (vier gleiche Karten)

### **Full House** (Drilling + ein Paar)

### **Straight**

(„Straße“ von 5 aufeinander folgenden Karten – Assen können hoch oder niedrig sein)

### **Drilling**

### **Zwei Paare**

### **Ein Paar**

### **High Card**

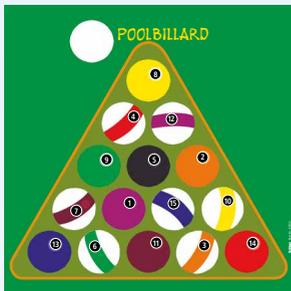
(höchste Karte: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, etc.)

Gleiche Pokerhände werden mit der höchsten Karte gewertet (z.B. ein Paar „Damen“ schlagen ein Paar „Achter“). Bei der nächsten Runde wird die Reihenfolge der Schützen verändert und die Dealer-Position neu besetzt.

## **Variante „No limits“:**

Bei der finalen Bierrunde kann ein Spieler alle seine Jetons einsetzen. Das wird „All-in“ genannt. Kann ein Mitspieler mangels Jetons nicht mitgehen, wird er nicht gezwungen aus dem Spiel um den Pot zu gehen. Setzt er alle seine Jetons ein, wird der überschüssige Betrag des Einsatzes dem anderen Spieler zurück gegeben.

# Poolbillard – Kugeln versenken



Bestell-Nr.:  
8010 V

## Anzahl der Teilnehmer:

2 Spieler je Auflage

## Anzahl der Bogaufgaben:

mindestens 1 Stück

## Sonstiges:

evtl. ein Schreibblock zum Abstreichen  
der getroffenen Kugeln.

## Ablauf:

Jeder Schütze gibt einen Pfeil auf die weiße Kugel ab. Wer näher am Zentrum liegt, darf wählen, ob er auf die 7 ganzen oder 7 halben Kugeln schießen will und den ersten Pfeil abgeben. Wird die richtige Art von Kugel getroffen, setzt der Schütze den Beschuss der Scheibe mit der nächsten Kugel fort. Verfehlt sein Pfeil das Ziel oder trifft die Kugel des anderen Spielers, wechselt der Spieler.

## Wertung:

Ziel ist es, mit möglichst wenigen Pfeilen alle eigenen Kugeln zu treffen. Bereits getroffene Kugeln sind ungültig und werden nicht gewertet. Die „schwarze Fünf“ hat eine Sonderstellung, wird keiner Gruppe der Kugeln zugeordnet und darf erst beschossen werden, wenn ein Spieler alle seine Kugeln getroffen hat.

Wer zuerst alle seine Kugel und zusätzlich die „schwarze Fünf“ getroffen hat, ist Gewinner. Wer zu früh die „schwarze Fünf“ getroffen hat, hat diese Runde verloren.

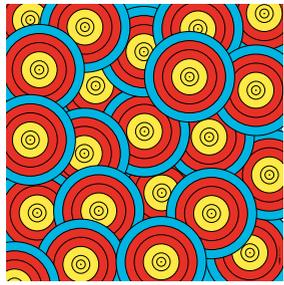
## VARIANTE „jede Kugel zählt“:

Werden Kugeln des Gegenspielers getroffen, gehen diese in die Wertung des Gegenspielers ein und verschaffen ihm einen Vorteil auf dem Weg zum Sieg.

## VARIANTE „Reihe“:

Die vollen Kugeln müssen nach Ihrer Reihe mit den Nummern 1/2/8/9/11/13/14 von dem einen Spieler und die halben Kugel von seinem Gegenspieler in der Reihenfolge 3/4/6/7/10/12/15 getroffen werden. Wird die falsche Kugel getroffen oder der Pfeil geht vorbei, wechselt der Spieler.

# Scheibensalat – Eine wilde Mischung



Bestell-Nr.:  
8014 V

## Anzahl der Teilnehmer:

1 bis 3 Spieler je Auflage

## Anzahl der Bogenauflagen:

mindestens 1 Stück

## Sonstiges:

Spektiv zur Scheibenbeobachtung

## Ablauf:

Auf der Krüger-Bogenauflage sind 22 Bogenzentren wild gemischt. Jeder Schütze schießt abwechselnd seine Pfeile:

- bei zwei Schützen werden 3 Durchgänge mit insgesamt 18 Pfeilen auf eine Auflage geschossen.
- bei drei Schützen werden 2 Durchgänge mit insgesamt 18 Pfeilen auf eine Auflage geschossen.

Ziel ist es, nur bisher unbeschossene Scheibenzentren zu treffen. Die Werte werden addiert. Von einem Schützen doppelt getroffene Zentren werden nur einfach mit dem niedrigeren Ringwert gewertet. Der Schütze mit der höchsten Ringzahl gewinnt.

## Variante:

Als Steigerung bei guten Schützen, kann der Doppeltreffer eines Zentrums komplett als ungültig gewertet werden.

## Variante „Duell“:

Strategische Variante mit zwei Bogenschützen auf einer Auflage. Es werden abwechselnd 6 Pfeile geschossen und anschließend gewertet. Der zurückliegende Schütze darf nach den 6 Pfeilen entscheiden, ob er 1 oder 2 oder 3 weitere Pfeile abgibt. Der nach 6 Pfeilen führende Schütze kann entscheiden, ob er mit derselben Anzahl an Pfeilen mitgeht oder den Wettkampf beendet, um einen eventuellen Punktverlust durch Doppeltreffer zu vermeiden.

## Variante „Trefferzahl“:

Jeder Bogenschütze schießt auf seiner eigenen Auflage. Es werden reihum abwechselnd die Pfeile geschossen. Wer einen Doppeltreffer auf einem Scheibenzentrum hat, scheidet aus. Gewinner ist der Schütze mit der höchsten Anzahl abgegebener Pfeile ohne Doppeltreffer.

## VARIANTE „Trefferansage“:

Jeder Schütze schießt auf seiner eigenen Auflage. Es wird reihum das zu beschießende Scheibenzentrum angesagt und von allen Schützen die Pfeile darauf abgegeben. Wird das richtige Scheibenzentrum getroffen, erhält der Schütze einen Punkt. Sieger ist der Schütze mit den meisten Punkten.

## Alternative:

Es werden die Ringwerte der richtig getroffenen Scheibenzentren gewertet. Sieger ist der Schütze mit dem höchsten Ringergebnis.

# Vier gewinnt



Bestell-Nr.:  
8000 V

## Anzahl der Teilnehmer:

2 Schützen je Auflage

## Anzahl der Bogenauflagen:

1 Stück

## Sonstiges:

Vorteilhaft sind 6-10 Pfeile je Schütze.

## Ziel des Spiels:

Jeder der beiden Schützen versucht 4 beieinander liegende Zahlenfelder zu treffen. Diese können horizontal, vertikal und diagonal getroffen werden. Der andere Schütze versucht die Reihe zu unterbrechen und seinerseits eine Reihe von 4 Zahlen aufzubauen.

## Ablauf:

Die Schützen schießen auf einer Auflage nacheinander im Wechsel Ihre Pfeile. Können oder Glück bestimmt, wer zuerst seine Vierer-Reihe aufgebaut hat und das Spiel gewinnt. Pfeile in bereits getroffene Felder werden nicht gewertet.

Das Spiel endet unentschieden, falls die Felder so getroffen wurden, dass keine Reihe von 4 Pfeilen mehr entstehen kann.

## Variante: „Tic-Tac-Toe“:

Die Bingo-Auflage wird so gefaltet aufgehängt, dass nur 9 Zahlenfelder sichtbar sind. Hier ist dann eine Reihe von 3 Pfeilen in horizontaler, vertikaler oder diagonalen Richtung auf den Zahlenfeldern zu erzielen. Pfeile in bereits getroffene Felder werden nicht gewertet.

Das Spiel endet unentschieden, falls die Felder so getroffen wurden, dass keine Reihe von 3 Pfeilen mehr entstehen kann.

## Tipps:

Falls die Ziele für Anfänger zu klein sind, hilft eine umgedrehte Bogenauflage auf der 9 große Felder eingezeichnet werden.

X	O	X
O	X	O
O	O	X

X	O	
	X	
O	X	O

## Abbildung:

X = Pfeil Schütze A

O = Pfeil Schütze B

# Bogen-Kniffel – Lass die „Fünfe“ gerade sein



Bestell-Nr.:  
8019 V

## Anzahl der Teilnehmer:

2 - 4 Spieler

## Anzahl der Bogenaufgaben:

je Spieler eine „Würfel“-Aufgaben

## Sonstiges:

5 Würfel mit Würfelbecher, Kniffelblock aus dem Schreibwarenhandel, Stift und Zettel

## Ziel des Spiels:

In 13 Runden sind die 13 verschiedenen Wertungen des Kniffelblocks auszufüllen. Werden im oberen Teil 63 oder mehr Punkte erzielt, gibt es einen Bonus von 35 Punkten. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

## Ablauf:

Jeder Spieler muss mit 3 Pfeilen und 2 Würfeln je eine von 13 vorgegebenen Figuren treffen bzw. würfeln, je Runde eine Figur, wobei die Reihenfolge ihm selbst überlassen ist. **ACHTUNG:** Jedes der drei Felder der 10 Würfeln darf je Runde nur einmal getroffen (gewertet) werden!

Zuerst gibt jeder der Spieler drei Pfeile ab. Es werden die Würfelauflagen bzw. die Fehlschüsse der drei Pfeile auf einem Zettel notiert. Dann gehen die Spieler an einen Würfeltisch. Je nach Anzahl der mit den Pfeilen getroffenen Würfelfelder würfelt der Spieler mit 2-5 Würfeln.

Mit 2 Würfeln, falls er drei reguläre Treffer landen konnte und mit 5 Würfeln, wenn er keinen regulären Treffer hatte. Der Spieler darf pro Runde bis zu 3x würfeln und dabei bei jedem Wurf ihm passende Würfel zur Seite legen und mit den verbleibenden Würfeln weiter würfeln.

Nach spätestens 3 Würfen muss eine Figur eingetragen oder falls dies nicht gelingt bei einer frei gewählten Figur „null Punkte“ eingetragen werden.

Die höchste Wertung ist der „Kniffel“ mit 5 gleichen Würfelauflagen. Ist das Kniffelfeld schon ausgefüllt (mit 50 Punkten oder „0“) muss der Kniffel als „Joker“ in jedem beliebigen Feld mit dem entsprechenden Wert eingetragen werden.

In den Feldern des oberen Bereichs werden die Augenwerte des Kniffels eingetragen.

## Variante „Ohne würfeln“:

Die Spieler spielen das Spiel ohne zu würfeln. Jeder Spieler gibt je Runde auf die Würfelfelder 5 Pfeile ab. Verpasst ein Pfeil sein Ziel darf der Schütze einen weiteren Pfeil als Zusatzchance abgeben. Dann erfolgt die Wertung, auch wenn nicht 5 Würfeln getroffen wurden. **ACHTUNG:** Jedes der drei Felder der 10 Würfeln darf je Runde nur einmal getroffen (gewertet) werden!

## Variante „Strenges Kniffel“:

Bei dieser Variante werden die Kästchen von oben beginnend (Einsen) der Reihe nach bis zum letzten Feld (Chance) ausgespielt. Alle Felder werden gemäß ihren Werten ausgefüllt, einzig ein Kniffel beim letzten Feld (Chance) wird abweichend mit 100 Punkten belohnt.

## Variante „Ansprache Kniffel“:

Bei dieser Variante muss der Spieler in jeder Runde nach drei abgegebenen Pfeilen laut ansagen, auf welches Ergebnis er abzielen will. Erst dann darf er würfeln, bzw. weitere Pfeile abgeben. Ein Ergebnis darf nur dann eingetragen werden, wenn das angesagte Ziel erreicht wurde. Sonst ist in dem Feld eine „0“ einzutragen.

# Weihnachtsbaum – Geschenke für Bogenschützen



Bestell-Nr.:  
8012 V

**Anzahl der Teilnehmer:**  
bis 3 Spieler je Auflage

**Anzahl der Bogenauflagen:**  
mindestens 1 Stück

**Sonstiges:**  
Eine weihnachtliche Stimmung durch passende Dekoration, Plätzchen und Musik passen zum Jahresabschluss vor Weihnachten. Geschenke werden ausgeschossen oder „gewichtet“.

**Ablauf:**  
Auf dem Weihnachtsbaum sind 9 Kugeln mit verschiedenen Punktzahlen das Ziel. Nach Leistungsstand werden die Kugeln einer Farbe an je einen Schützen verteilt. Der Anfänger erhält die gelben Kugeln und der leistungsstärkste Schütze die roten Kugeln. Ziel ist es, mit möglichst wenigen Pfeilen alle Kugeln der eigenen Farbe und möglichst keine Kugel der anderen Schützen zu treffen. Die Schützen schießen reihum je einen Pfeil pro Runde.

**Wertung:**  
Jeder Pfeil in einer Kugel ist einen Punkt wert. Dabei ist es unerheblich von welchem Schützen der Pfeil abgegeben wurde. Sieger ist der Schütze mit den meisten Punkten auf seinen Kugeln. Treffer in den Paketen werden mit einem Punktabzug bestraft, denn die Geschenke werden nicht vorab ausgepackt.

## **Variante „Werte“:**

Die Schützen schießen reihum ihre Pfeile auf eine beliebige freie Kugel. Der jüngste Schütze startet den ersten Durchgang. Jede Kugel darf pro Durchgang nur einmal beschossen werden. Die Werte der Kugeln werden aufaddiert.

Sieger ist der Schütze mit der höchsten Punktzahl. Fehlschüsse werden mit 3 Punkten Abzug bestraft. Den nächsten Durchgang startet der Schütze mit der niedrigsten Punktzahl.

## **Variante „Reihe“:**

Die Ziele werden aufsteigend nach ihrem Wert beschossen. Dazu hat jeder Schütze pro Durchgang 3 Pfeile. Erst wenn das Ziel mit dem Wert „1“ getroffen wurde, darf das Ziel mit Wert „2“ beschossen werden. Hat zum Beispiel der erste Schütze die Werte „1“ und „2“ und „3“ getroffen, darf der nächste Schütze mit dem Ziel „4“ starten usw. Gewertet werden entweder die Trefferanzahl oder die Punkte der Treffer.

Als Steigerung bei guten Schützen geht bei Fehlschuss die Reihe an den nächsten Schützen, auch wenn noch nicht alle 3 Pfeile abgegeben wurden.

## **Variante „Kerzen ausblasen“:**

Als Erweiterung zu den obigen Spielen werden, nachdem alle Kugeln getroffen wurden, die Kerzen ausgeblasen. Jeder Treffer auf einer Kerze (Flamme, Lichtschein) wird mit einem Zusatzpunkt belohnt. Den Abschluss bildet der Schuss in den Stern.

## **Variante „Bogen-Wichteln“:**

Es können bis zu 9 Schützen auf einer Auflage schießen. Jeder der Schützen bringt ein verpacktes Geschenk mit, das vom Schießleiter geheim mit einer Nummer zwischen 1 und 9 markiert wird.

Die Schützen schießen reihum ihre Pfeile auf eine beliebige freie Kugel. Der jüngste Schütze startet den ersten Durchgang. Sobald der Schütze eine Kugel getroffen hat, merkt er sich seine Kugel und geht aus dem Spiel. Der nächste Schütze ist an der Reihe.

Wenn alle Kugeln getroffen wurden, geht es an die Geschenkeverteilung. Unter Freude (oder Enttäuschung) werden die hoffentlich passenden Geschenke ausgepackt.

**TIPP:** Kommen weniger als 9 Schützen zusammen, werden vom Schießleiter überzählige Kugeln gesperrt und dies den Teilnehmern angesagt.

# Clown – Fange zwei gleiche Bälle



Bestell-Nr.:  
8015 V

**Anzahl der Teilnehmer:**  
bis 5 Spieler je Auflage

**Anzahl der Bogauflagen:**  
mindestens 1 Stück

**Sonstiges:**  
5 mit den Farben der Bälle (gelb, rot, grün, weiß und orange) markierte Boxen gefüllt mit Kleingewinnen.

Eine zusätzliche Box mit Hauptgewinnen.

Für die Variante „Jugendkasse“ wird ein Startgeld erhoben.

**Ablauf:**  
Auf der Bogaufgabe sind 11 bunte Bälle verteilt. Jede Farbe ist mit zwei Bällen und rot mit drei Bällen vertreten. Es können bis zu 5 Schützen jeweils 2-3 Pfeile abgeben. Gewertet werden nur pro Durchgang „unbeschossene“ Bälle, in denen bisher kein Pfeil steckt.

Wird mit maximal 3 Pfeilen ein Ball getroffen erhält der Schütze einen Kleingewinn aus der Box mit der Farbe des Balls.

Trifft er mit zwei Pfeilen jeweils einen Ball derselben Farbe, kann er einen dritten Pfeil auf einen roten Ball abgeben. Trifft auch dieser Pfeil erhält der Schütze einen Hauptgewinn.

Als Steigerung wird bei sehr guten Schützen (oder Compound-Schützen) der Treffer nur gewertet, wenn der schwarze Punkt im Ball getroffen wurde.

## **Variante „Jugendkasse“:**

Da „wertvolle Preise“ gegeben werden ist ein kleines Startgeld wie 0,50 EUR für Kinder und 1,00 EUR für Erwachsene überlegenswert.

## **Variante „Clowntreffer“:**

Auf den Clown schießt man nicht, jeder Pfeil der den Clown trifft wird in Höhe der Einlage „bestraft“, die Jugendkasse freut sich...

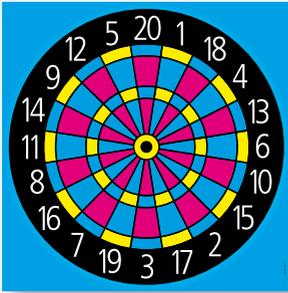
## **Variante „Reihe“:**

Die Bälle werden aufsteigend nach ihrem Wert beschossen. Dazu hat jeder Schütze pro Durchgang 3 Pfeile. Erst wenn der Ball mit dem Wert „1“ getroffen wurde, darf der Ball mit dem Wert „2“ beschossen werden.

Hat zum Beispiel der erste Schütze die Werte „1“ und „2“ und „3“ getroffen, darf der nächste Schütze mit dem Ziel „4“ starten usw. Gewertet werden entweder die Trefferanzahl oder die Punkte der Treffer.

Als Steigerung bei guten Schützen geht bei Fehlschuss die Reihe an den nächsten Schützen, auch wenn noch nicht alle 3 Pfeile abgegeben wurden.

# Bogen-Dart – Alle ins Bull's Eye



Bestell-Nr.:  
8011 V

## Anzahl der Teilnehmer:

1-2 Spieler je Auflage

## Anzahl der Bogaufgaben:

mindestens 1 Stück,  
beim Gruppenspiel pro Team je 1 Auflage

## Sonstiges:

12 Pfeile pro Schütze,  
Dartspiel mit Wurf Pfeilen für Variante „Doppelspiel“

## Ablauf und Wertung:

Jeder Spieler kann bis zu 12 Pfeilen innerhalb von 5 Minuten abgeben. Die Wertung geht von 301 auf 0 Punkte. Gewertet wird in folgender Reihenfolge:

- niedrigste Punktzahl zur Null (idealerweise 0 Punkte), überzählige Punkte werden negativ zur „0“ gewertet.
- geringste Schußzahl auf der Dartscheibe (idealerweise 6 Pfeile)

Werden mehrere Felder von einem Pfeil angerissen, gilt das Feld mit dem geringsten Wert.

## Variante „Einfachwertung“:

„Doppel-Wertungsfelder“ und „Triple-Wertungsfelder“ zählen nur einfach. Das schwarze und gelbe Bull's Eye in der Mitte wird mit „0 Punkten“ gewertet. Es wird von 121 herunter gespielt.

## Variante „Ansaage“:

Es wird in der Spielvariante „Einfachwertung“ eine Zahl zwischen 21 und 105 festgelegt. Diese Zahl sollte möglichst erreicht werden. Erschwerend ist, dass jedes Zahlenfeld nur einmal getroffen (gewertet) werden darf.

So kann der minimale Wert 21 mit den Wertungsfeldern 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 bzw. der maximale Wert 105 mit den Wertungsfeldern 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15 erreicht werden. Sieger ist der Spieler mit dem geringsten Abstand (darunter oder darüber) zur angesagten Zahl. Besteht Punktgleichheit unter den Spielern gewinnt der Spieler mit der geringeren Anzahl von Pfeilen.

## Variante „Gruppenspiel Reihe“:

Eine Mannschaft besteht aus drei Schützen, die je Durchgang hintereinander von einer Ziellinie je 3 Pfeile abgeben. Die Ziele werden aufsteigend nach ihrem Wert beschossen. Erst wenn das Ziel mit dem Wert „1“ getroffen wurde, darf das Ziel mit Wert „2“ beschossen werden.

Hat zum Beispiel der erste Schütze die Werte „1“ und „2“ und „3“ getroffen, darf der nächste Schütze mit dem Ziel „4“ starten usw. Ziel ist es alle Wertungsfelder von 1 bis 20 zu treffen. Sieger ist die Mannschaft, die dies mit den wenigsten Pfeilen erreicht.

Als Steigerung bei guten Schützen geht bei einem Fehlschuss die Reihe an den nächsten Schützen, auch wenn noch nicht alle 3 Pfeile abgegeben wurden.

Eine Limitierung der Schießzeit bringt Schwung in den Wechsel.

## Variante „Doppelspiel“:

Bei dieser Version wirft der Spieler zusätzlich 6 Pfeile auf eine reguläre Dartscheibe. Hier wird von 301 Punkten heruntergezählt. Gewinner ist der Spieler der am nächsten an der „Null“ ist.

Für die Gesamtwertung werden die Punkte der Schießscheibe und der regulären Dartscheibe zusammengezählt. Der Teilnehmer mit der geringsten Punktzahl ist Gewinner und kann mit einem Preis geehrt werden.

# Schachbrett – Jedes Feld zählt

10	-40	40	-30	30	-20
-20	50	-60	60	-50	10
20	-60	70	-80	60	-20
-20	60	-80	70	-70	20
10	-90	80	-90	80	-60
-20	30	-40	40	-30	10

Bestell-Nr.:  
8020 V

## Anzahl der Teilnehmer:

empfohlen sind bis 5 Spieler je Auflage

## Anzahl der Bogauflagen:

mindestens 1 Stück

## Sonstiges:

Notizblock und ggf. Taschenrechner für die Resultate. Kleingewinne für die Teilnehmer. Für die Variante „Jugendkasse“ wird ein Startgeld erhoben.

## Ablauf:

Auf der Bogauflage ist ein Schachbrett mit 36 Feldern mit verschiedenen Werten verteilt. Schwarze Felder haben positive Zahlen und weiße Felder negative Zahlen. Einige Eckpunkte der Zahlenfelder haben zusätzlich hohe Sonderwerte. Jeder Schütze gibt nacheinander 3 Pfeile auf das Schachbrett ab.

## Wertung:

Gewertet werden die Punkte der Felder, die von den Pfeilen berührt werden. So addieren sich die Punkte, wenn eine Linie zwischen zwei Feldern oder die Ecken von vier Feldern getroffen werden. Eine Ausnahme bieten die Sonderwerte – werden sie berührt, zählen nur diese Punkte.

## Wertungsbeispiele:

1. Pfeil trifft Linie weisses Feld -80 und schwarzes Feld 60 = -20 Punkte
2. Pfeil trifft Ecke der weissen Felder -60 und -30 und der schwarzen Felder 80 und 10 = 0 Punkte
3. Pfeil berührt das Sonderfeld in der Mitte der Scheibe = 100 Punkte  
Gesamt-Punktzahl:  $-20 + 0 + 100 = 80$  Punkte

Gewinner ist der Schütze mit der höchsten Punktzahl. Er darf sich als erster einen Preis aussuchen. Dann wählen die Nächstplatzierten ihre Preise aus.

## Variante „Lucky Looser“:

Der Schütze mit den niedrigsten Punkten darf als Zweiter seinen Preis auswählen.

## Variante „Sei positiv!“:

Es zählen nur die schwarzen positiven Felder mit ihren Punktwerten und die Sonderfelder. Schüsse auf weiße Felder werden als Fehlschuss gewertet.

## Variante „Jugendkasse“:

Da „wertvolle Preise“ gegeben werden ist ein kleines Startgeld wie 0,50 EUR für Kinder und 1,00 EUR für Erwachsene überlegenswert.

# Schachbrett – Schwarz-Weiß-Spiel

10	-40	40	-30	30	-20
-20	50	-60	60	-50	10
20	-60	70	-80	60	-20
-20	60	-80	70	-70	20
10	-90	80	-90	80	-60
-20	30	-40	40	-30	10

Bestell-Nr.:  
8020 V

## Anzahl der Teilnehmer:

2 Spieler oder 2 Teams je Auflage

## Anzahl der Bogenauflagen:

mindestens 1 Stück

## Ablauf:

Auf der Bogenauflage ist ein Schachbrett mit 18 schwarzen Feldern und 18 weißen Feldern verteilt. Der erste Pfeil des ersten Schützen (ersten Mannschaft) bestimmt, ob schwarze oder weiße Felder von ihm beschossen werden müssen.

Sein Gegner übernimmt dann die andere Farbe. Die Schützen geben im Wechsel Pfeile auf das Schachbrett ab.

## Wertung:

Gewinner ist der Schütze (die Mannschaft), der als erster alle Felder seiner Farbe getroffen hat. Sein Gegner kann auch zum Sieg beitragen, indem er Felder seines Gegners trifft.

Alle Treffer müssen klar gesetzt sein. Pfeile, die mehrere Felder oder die Sonder-Wertungsfelder in den Ecken berühren, werden nicht gewertet.

# Mensch ärgere Dich nicht!



Bestell-Nr.:  
8019 V

## Anzahl der Teilnehmer:

3 bis 4 Spieler

## Anzahl der Bogenauflagen:

eine „Würfel“-Auflage

## Sonstiges:

„Mensch ärgere Dich nicht“-Brettspiel

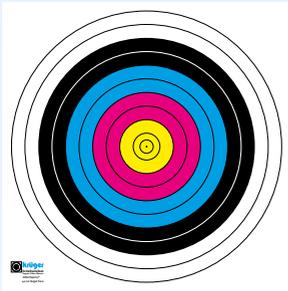
## Ablauf:

Man spielt mit einem handelsüblichen „Mensch ärgere Dich nicht“ nach den üblichen Spielregeln. „Gewürfelt“ wird mit Pfeilen auf der „Würfel“-Auflage. Entsprechend der getroffenen Würfelfläche wird die Spielfigur weitergezogen.

## Achtung:

Jedes der drei Felder der 10 Würfel darf je Spielrunde nur einmal getroffen (gewertet) werden! Bei Fehlschüssen verbleibt der Spieler auf seinem Feld.

# Pyramide



## Anzahl der Teilnehmer:

beliebig, beim Teamspiel 3 Schützen je Auflage

## Anzahl der Bogenauflagen:

1 Stück FITA Auflage pro Schütze/Team.  
Die Größe der Auflage ist abhängig von der Distanz und dem Leistungsniveau der Schützen.

## Sonstiges:

Papier mit Stift zum Zeichnen der Pyramide und abstreichen der Treffer.

## Es wird eine Pyramide mit 6 Stufen vorbereitet:

```
    5
   6 6
  7 7 7
 8 8 8 8
9 9 9 9 9
10 10 10 10 10
```

## oder schwieriger, weil außermittig:

```
    1
   2 2
  3 3 3
 4 4 4 4
5 5 5 5 5
6 6 6 6 6 6
```

Weitere Variationen sind Pyramiden nur aus geraden Werten oder nur aus ungeraden Werten.

## Bei Anfängern empfiehlt sich eine Farben-Pyramide:

```
      W
     W W
    S S S
   G G G G
  R R R R R
 B B B B B B
```

*W=Weiß S=Schwarz B=Blau R=Rot G=Gelb*

## Ziel des Spiels:

Jeder der Schützen versucht mit seinen Pfeilen den Ringwert eines noch offenen Feldes zu treffen. Ziel ist es alle Felder der Pyramide mit möglichst wenig Pfeilen auszustreichen.

Durch die dezentralen Ringwerte wird das bewusste Vorhalten beim Zielvorgang trainiert. Das hilft bei Wettkämpfen mit starkem Wind.

## Variante „Profi“:

Bei leistungsstarken Schützen kann die Scheibe noch mit Hilfe von Schnüren in Sektoren eingeteilt werden. Die Werte zählen dann nur, falls sie innerhalb des vom Trainer angesagten Sektors liegen.

## Variante „Team“:

Das Pyramidenspiel bietet sich auch für einen Team-Spiel an, bei dem 3 Schützen des Teams abwechselnd auf die Scheibe schießen.

# Aufsteiger-Duell



## Anzahl der Teilnehmer:

gerade Zahl an Teilnehmern, empfohlene Anzahl der Paare 4-6 (also 8 oder 10 oder 12 Schützen)

## Anzahl der Bogenauflagen:

1 Stück FITA Auflage pro Paar. Die Größe der Auflage ist abhängig von der Wettkampfdistanz oder dem Leistungsniveau der Schützen.

## Ablauf:

Es bilden sich Paare. Jedem Paar wird für sein erstes Duell eine Scheibe zugewiesen.

Es wird eine Anzahl von Passen festgelegt. Empfohlen sind die doppelte Anzahl im Verhältnis zu der Anzahl der Paare (5 Paare = 10 Passen).

Jeder Schütze eines Paares schießt auf seine Scheibe eine Passe aus 3 (oder 6) Pfeilen. Die Ringzahl wird gewertet, bei Ringgleichheit gewinnt der Schütze mit dem Pfeil, der am nächsten zur Scheibenmitte steht. Ist kein Unterschied auszumachen wird eine Münze geworfen, um den Sieger des Duells festzulegen.

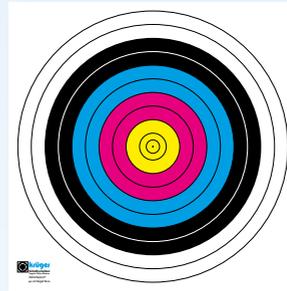
Der Sieger des Duells, darf für die nächste Passe auf die nächste Scheibe rechts von ihm wechseln. Der Verlierer des Duells wechselt auf die nächste Scheibe links von ihm.

Der Sieger der ganz rechten Scheibe bleibt dort. Ebenso bleibt der Verlierer der ganz linken Scheibe.

## Ziel des Spiels :

Gewinner sind die beiden Schützen, die nach Ende aller Passen auf der ganz rechten Scheibe stehen.

# Dreieckswertung



## Anzahl der Teilnehmer:

3 Schützen je Auflage

## Anzahl der Bogenauflagen:

1 Stück FITA Auflage  
(Größe abhängig von der Distanz)

## Sonstiges:

Schnur.

Es empfiehlt sich, dass jeder Schütze mindestens 4 Pfeile pro Durchgang zur Verfügung hat.

## Ziel des Spiels:

Jeder der Schützen versucht so viele Pfeile wie möglich in ein Dreieck aus Pfeilen zu schießen. Jeder Pfeil im Dreieck zählt einen Punkt.

Das Spiel endet, wenn eine vorher vereinbarte Anzahl von Pfeilen (Runden) geschossen wurde.

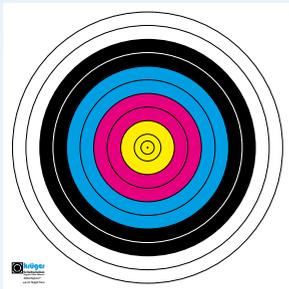
## Ablauf:

Jeder der 3 Schützen schießt auf der Auflage nacheinander einen Pfeil. So entsteht irgendwo auf der Auflage ein ungleichmäßiges Dreieck, das mit einer Schnur um die Pfeile markiert wird.

Anschließend schießen alle Schützen im Wechsel möglichst alle 3 Pfeile in das markierte Dreieck. Die Treffer werden mit einem Punkt belohnt. Dann wird das Spiel mit einem neuen Dreieck fortgesetzt.

## TIPP:

Werden die Pfeile des Dreiecks etwas außerhalb der Mitte platziert, wird das Spiel noch anspruchsvoller.



## Unter Druck – Ergebnisvorgabe

### Anzahl der Teilnehmer:

beliebig

### Anzahl der Bogenauflagen:

1 Stück FITA Auflage pro Schütze.

Die Größe der Auflage ist abhängig von der Wettkampfdistanz oder dem Leistungsniveau der Schützen.

### Ablauf:

Jeder Schütze schießt auf seine Scheibe eine Pässe aus 3 Pfeilen. In der ersten Runde müssen mindestens 20 Ringe erreicht werden.

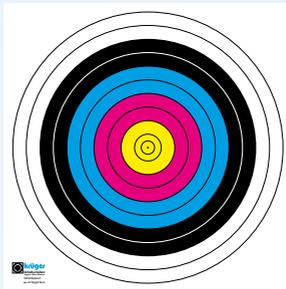
In der zweiten bis 6. Runde erhöht sich das Mindestergebnis um jeweils zwei Ringe, so dass bei 6. Runde die Maximalzahl von 30 Ringen gefordert ist. Erreicht der Schütze die in der Runde geforderte Mindestringzahl nicht, scheidet er aus.

### Ziel des Spiels:

...ist es im Spiel zu bleiben. Es ist ein psychologisches Training, das auf den Umgang mit Druck durch Ringvorgaben des Gegners im Wettkampf vorbereiten soll.

### Profi-Variante:

Nur der Schütze bleibt im Spiel, der die geforderte Ringzahl der Runde genau erfüllt.



## Unter Druck – Stechfeil

### Anzahl der Teilnehmer:

beliebig

### Anzahl der Bogenauflagen:

1 Stück FITA Auflage

Die Größe der Auflage ist abhängig von der Wettkampfdistanz oder dem Leistungsniveau der Schützen.

### Ablauf:

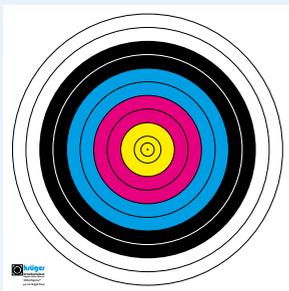
Ein kurzes Duell um die Entscheidung zwischen zwei Schützen. Geschossen wird nur ein Pfeil.

Wer den Pfeil dichter zur Scheibenmitte platziert (Millimeter genaue Messung) gewinnt und zieht in die nächste Runde ein.

### Ziel des Spiels :

...ist es im Spiel zu bleiben. Das letzte Duell bringt den Matchgewinner. Ein psychologisches Training, das auf den Umgang mit dem Druck des Moments vorbereiten soll. Bei diesem Duell gibt es keine zweite Chance!

# Halbe Scheibe



**Anzahl der Teilnehmer:**  
beliebig

**Anzahl der Bogenaufgaben:**  
1 Stück in der Mitte gefaltete FITA Auflage pro Schütze.  
Die Größe der Auflage ist abhängig von der Wettkampfdistanz oder dem Leistungsniveau der Schützen. Mut und Strategie sind gefragt beim Wettkampfspiel auf die halbe Scheibe.

**Ablauf:**  
Die Teilnehmer schießen beispielsweise 30, 60 oder 36 Wertungspfeile. Mutige Schützen werden vielleicht das halbierte Gold anzielen, laufen aber Gefahr, die halbe Scheibe zu verfehlen und einen Fehltreffer einzukassieren.

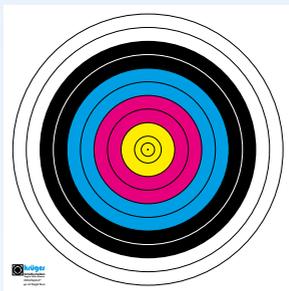
Andere Strategien gehen auf Nummer sicher und zielen lieber auf die roten Halbringe, werden aber möglicherweise weniger 10er und 9er auf dem Ergebniszettel notieren.

**Ziel des Spiels:**  
Mut und die Fähigkeit zum Anhalten neben dem Scheibenzentrum werden bei dem simplen Spiel „Halbe Scheibe“ trainiert.

Als Spielführer können Sie die Anordnung der halben Scheibe nach jeder Passe variieren, indem die Auflage mal horizontal und mal vertikal ausgerichtet wird.

**Profi-Variante:**  
Steigern Sie die Anforderung an die Spielteilnehmer, indem Sie aus der halben Scheibe eine Viertel-Scheibe machen. (Quelle: Faszination Bogen 01/2018)

# Alle ins Gold



**Anzahl der Teilnehmer:**  
beliebig

**Anzahl der Bogenaufgaben:**  
1 Stück FITA Auflage pro Schütze.  
Die Größe der Auflage ist abhängig von der Wettkampfdistanz oder dem Leistungsniveau der Schützen.

**Ablauf:**  
Die Teilnehmer schießen parallel je 6 Wertungspfeile. Nach der Passe werden alle Pfeile die nicht im Gold stecken gezogen.

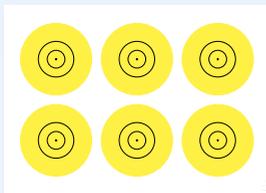
Der Schütze versucht diese restlichen Pfeile im nächsten Durchgang ins Gold zu bringen.

Die Runde endet, wenn der erste Schütze alle Pfeile im Gold untergebracht hat. Die anderen Schützen zählen ihre verbliebenen Pfeile, jeder Pfeil zählt einen Punkt, der dem Gewinner der Runde gut geschrieben wird.

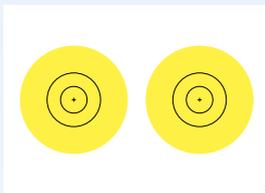
Es können auch mehrere Schützen eine Runde gewinnen und erhalten alle die gleiche Punktzahl. Es können eine abgemachte Rundenzahl oder eine Punktezahl das Spiel beenden.

**Profi-Variante:**  
Steigern Sie die Anforderung an die Spielteilnehmer, indem alle Pfeile in der Zehn stecken müssen. (Quelle: Faszination Bogen 01/2018)

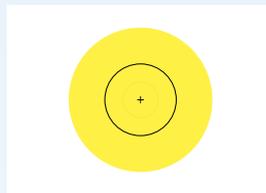
# Klebezentren – Schlangenlinie



Bestell-Nr.: 8045



Bestell-Nr.: 8065



Bestell-Nr.: 8085

## Anzahl der Teilnehmer:

Teams mit 2 bis 3 Spielern je Auflage

## Anzahl der Bogenauflagen:

Pro Team je eine alte beschossene Wettkampfauflage in beliebiger Größe. Diese Auflage wird umgedreht und mit verschiedenen großen in Schlangenlinien angebrachten Selbstklebepunkten auf der Rückseite beklebt.

- **Selbstklebepunkte 8 cm für 40er Auflage**  
(Krüger Art. Nr. 8045)
- **Selbstklebepunkte 12 cm für 60er Auflage**  
(Krüger Art. Nr. 8065)
- **Selbstklebepunkte 16 cm für 80er Auflage**  
(Krüger Art. Nr. 8085)

## Ablauf:

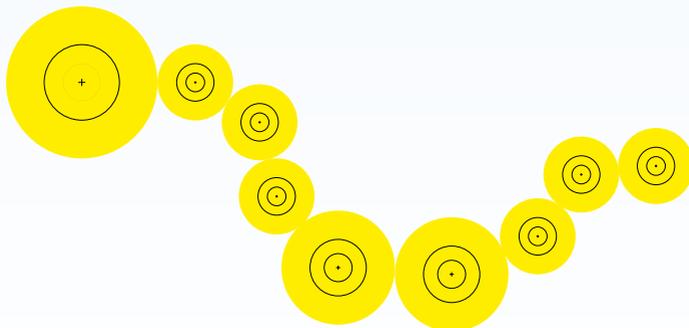
Wir gehen auf Schlangenjagd. Vom Kopf (größter Klebespot) beginnend, werden die Spots von jedem Team nach der Reihe beschossen. Verfehlt ein Pfeil den richtigen Spot, muss das Team wieder am Kopf starten.

Als Steigerung wird bei guten Schützen (oder Compound-Schützen) nur der innerste Ring gewertet gezählt.

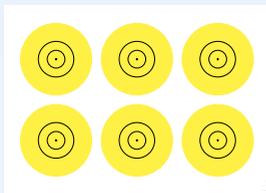
Das Team, das als erstes alle Spots in der korrekten Reihenfolge geschossen hat, gewinnt.

## TIPP:

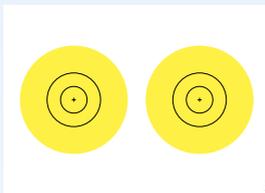
Natürlich lassen sich auch viele andere Figuren mit den Klebepunkte kreieren. Beliebte sind Bälle, Sanduhren, Weihnachtsbäume etc.



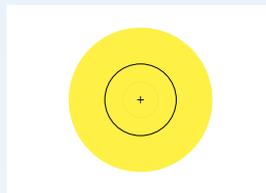
# Klebezentren – Glücksschießen



Bestell-Nr.: 8045



Bestell-Nr.: 8065



Bestell-Nr.: 8085

## Anzahl der Teilnehmer:

Beliebig, es empfiehlt sich zur einfachen Auswertung pro Scheibe 3 Schützen.

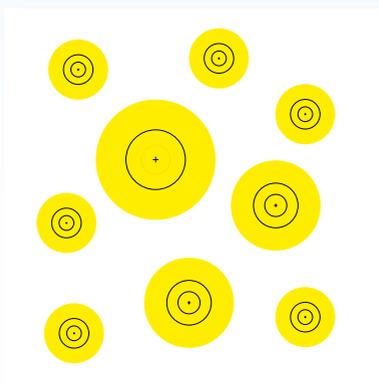
## Anzahl der Bogenauflagen:

Pro Scheibe je eine Wettkampfauflage in beliebiger Größe. Diese Auflage wird umgedreht und mit verschiedenen Selbstklebepunkten auf der Rückseite frei verteilt beklebt.

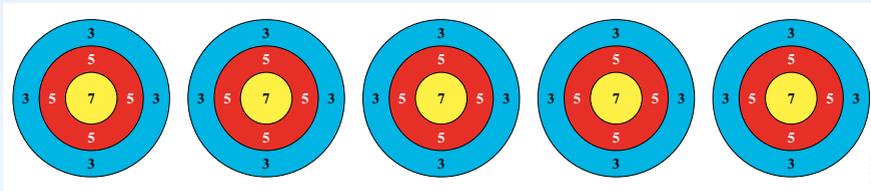
- **Selbstklebepunkte 8 cm für 40er Auflage**  
(Krüger Art. Nr. 8045)
- **Selbstklebepunkte 12 cm für 60er Auflage**  
(Krüger Art. Nr. 8065)
- **Selbstklebepunkte 16 cm für 80er Auflage**  
(Krüger Art. Nr. 8085)
- Würfel zur Bestimmung der Platzierung bei gleichen Ringergebnissen

## Ablauf:

Die Auflage wird mit der Vorderseite sichtbar (Klebpunkte sind unsichtbar) mit 1-3 Pfeilen pro Schütze und Durchgang beschossen. Die Pfeile jedes Schützen werden auf der Auflage markiert. Nach Abschluss der Runde wird die Scheibenauflage abgenommen. Die Werte der durch Zufall getroffenen Klebspots werden zusammen gezählt. Sieger ist der Schütze mit der höchsten Punktzahl. Bei Ringgleichheit entscheidet ein Würfel über die Platzierung.



# Biathlon – für Blasrohr oder Bogen



Bestell-Nr.: 8390 V

## Anzahl der Teilnehmer:

abhängig von der Anzahl der Scheiben

## Anzahl der Scheibenaufgaben:

je Teilnehmer 1 Stück

## Sonstiges:

Es muss ein Laufparcour (ggf. auch eine kurze Straf-  
runde) festgelegt werden, dessen Länge abhängig von  
der Kondition der Teilnehmer gewählt wird und vier-  
mal zu durchlaufen ist. Für alle Varianten mit Zeitzu-  
schlag oder Zeitgutschrift braucht es einen Zeitneh-  
mer mit Stoppuhr, Stift, Zettel und Taschenrechner  
beim Start/Ziel Bereich.

## Ablauf und Wertung:

Der Biathlon startet mit einer Laufrunde, die am  
Schießstand unterbrochen wird. Dort sind Blasrohre  
bzw. Bögen mit ihren Pfeilen deponiert.

Auf der Auflage sind 5 Scheiben mit drei Wertungs-  
zonen 7-5-3 Punkte horizontal angeordnet.

Je nach Leistungsstand muß die vereinbarte Wer-  
tungszone (z.B. mindestens eine „5“) der 5 Scheiben  
nach jeder Laufrunde mit dem Blasrohr oder dem  
Bogen getroffen werden. Anfänger schießen auf die  
gesamte Scheibe – von Profis wird eine „7“ abver-  
langt. Verfehlt ein Pfeil das Ziel geht es in die Straf-  
runde oder es gibt einen Zeitzuschlag.

Nach dem Schießstand geht es wieder auf die nächste  
Laufrunde. Es empfiehlt sich nicht mehr als 4 Lauf-  
runden mit 3 Schießeinlagen durchzuführen, da die  
Pfeile auf den Scheiben aus Sicherheitsgründen wäh-  
rend des Wettbewerbs nicht gezogen werden sollten.  
Sieger ist der Teilnehmer mit der schnellsten Zeit nach  
der abschließende Laufrunde (inklusive Zeitzuschlag/  
Zeitgutschrift).

## Variante „Nachladen“:

Der Schießstand darf zur nächsten Laufrunde erst  
dann verlassen werden, wenn alle 5 Scheiben mindes-  
tens je einmal korrekt getroffen wurden.

Bei dieser Variante sind pro Durchgang 5 Reserve-  
pfeile vorzusehen. Reichen die 5 „Nachlader“ nicht,  
um alle 5 Scheiben zu treffen, scheidet der Teilnehmer  
aus dem Wettbewerb aus.

## Variante „Dynamische Wertung“:

Die zu treffenden Wertungszonen nehmen an Schwie-  
rigkeit von Runde zu Runde ab. Beim ersten Schieß-  
durchgang sind die Wertungszonen „7“ zu treffen,  
beim zweiten Durchgang mindestens die Wertungs-  
zonen „5“ und in der finalen Schießrunde reicht der  
Treffer auf den Scheiben mit mindestens der „3“. So  
wird dem ansteigenden Puls Rechnung getragen.

## Variante „Punktwerte“:

Die Werte der getroffenen Wertungszonen werden  
aufaddiert. Teilnehmer mit dem Maximalwert von  
 $5 \times 7 \times 3 = 105$  Punkte erhalten eine maximale Zeitgut-  
schrift, die etwa einer durchschnittlichen Laufrunde  
entspricht.

Die Zeitgutschrift reduziert sich je fehlendem Punkt-  
wert um  $1/60$  der maximalen Zeitgutschrift. Teilneh-  
mer mit dem Minimalwert von  $5 \times 3 \times 3 = 45$  Punkten  
erhalten somit keine Zeitgutschrift mehr.

# Blasrohr (20 abwärts – Countdown zur Null)

## Anzahl der Teilnehmer:

beliebig

## Anzahl der Blasrohrauflagen:

1 Stück pro Spieler

## Sonstiges:

Schreibblock & Stift,  
Spektiv zur Scheibenbeobachtung

## Ablauf:

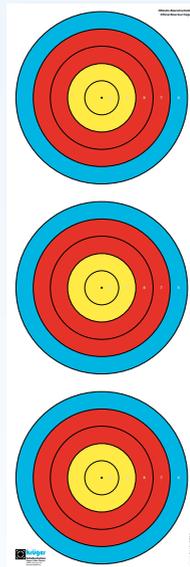
Jeder Schütze hat zu Beginn des Spiels 20 Punkte auf seinem Ergebnisblock stehen. Jeder schießt der Reihe nach einen Pfeil.

Die erzielten Zahlenwerte werden von den 20 Startpunkten abgezogen, um auf null zu kommen. Sollte eine höhere Punktezahl mit einem Schuß erreicht werden als benötigt, um auf null zu kommen, so wird dieser Schuss nicht gewertet und man bleibt auf seinen bisherigen Punkten stehen.

Der Schütze der zuerst exakt null erreicht, gewinnt das Spiel. Jede Platzierung wird ausgeschossen. Der letzte muss den Stand aufräumen oder sonstige unangenehme Sachen erledigen.

## Variante:

Sollten Schützen innerhalb eines Durchganges die gleiche Restpunktzahl erreicht haben, fangen diese Schützen wieder bei 20 an. Diese Variante kann länger dauern.



Bestell-Nr.: 8395 V



Bestell-Nr.: 8030 V/13

## Spaß im Verein – das Set zum Ausprobieren

Sie haben nun in unserem Heft die Beschreibungen von Spielen für eine große Anzahl von Bogen-Glücks-scheiben gelesen.

Vielleicht haben diese Anregungen Ihnen Lust gemacht, das eine oder andere Spiel in Ihrem Verein auszuprobieren.

Dafür haben wir ein Set mit 13 verschiedenen Glücksscheiben zu einem Sonderpreis aufgelegt.

## Spaßturnier – der etwas andere Wettkampf

Aus dem Angebot an Schießspielen lassen sich Spaßturniere zusammenstellen, die als Fünf-, Sieben- oder Zehnkampf „olympisches Flair“ bekommen.

### Ablauf:

Die Platzierung bestimmt die Punktezahl für jeden einzelnen Glücksscheiben-Wettbewerb. Sind 20 Teilnehmer bei einem Unterwettbewerb gemeldet, erhält der Sieger 20 Punkte und der letzte 1 Punkt.

Je nach Modus müssen alle Glücksscheiben-Unterwettbewerbe geschossen und gewertet werden, oder es reicht eine Auswahl der besten Ergebnisse. Werden z.B. 13 Glücksscheiben angeboten, könnte der Teilnehmer seine besten 5 gültigen Unterwettbewerbe anrechnen lassen.

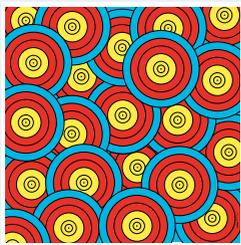
Da nicht alle Scheiben geschossen werden müssen, kann die Punktezahl für die Platzierung bei den verschiedenen Scheiben variieren.

Sieger des Turniers ist der Schütze mit der höchsten Gesamtpunktezahl aus den gewerteten Einzelplatzierungen. Bei Punktgleichheit entscheidet ein Stechpfeil über die Platzierung.

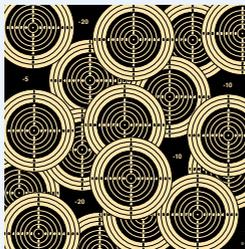
Schreiben Sie ein offenes Spaß-Scheiben-Turnier aus, freuen wir uns über Ihre Mitteilung. Eventuell stiftet Krüger sogar einen kleinen Preis.

Kontakt: Joachim Seibold  
(j.seibold@best-targets.com)

# Mehrworten-Turnier – Gemeinsames verbindet



Bestell-Nr.: 8014 V (Bogen)



Bestell-Nr.: 9080 (LG)



Bestell-Nr.: 9081 (LP)

In viele Schützenvereinen haben sich in den letzten Jahren eigene Bogensportabteilungen gegründet. Um das gemeinsame Vereinsleben zu stärken bieten sich Disziplin übergreifende Spaßturniere an.

Krüger hat diesem Trend Rechnung getragen und bietet folgende Motive als Bogenaufgabe und Druckluftwaffenscheiben an:

## Bingo:

Art. 8000 V = Bogen

Art. 9200 = Luftgewehr/Luftpistole

## Osterhase:

Art. 8005 V = Bogen

Art. 9330 = Luftgewehr/Luftpistole

## Poolbilliard:

Art. 8010 V = Bogen

Art. 9300 = Luftgewehr/Luftpistole

## Scheibensalat:

Art. 8014 V = Bogen

Art. 9080 = Luftgewehr

Art. 9081 = Luftpistole

## Clown:

Art. 8015 V = Bogen

Art. 9220 = Luftgewehr

## Bowling:

Art. 8017 V = Bogen

Art. 9310 = Luftgewehr/Luftpistole

## Black Jack:

Art. 8018 V = Bogen

Art. 9090 = Luftgewehr/Luftpistole

## Würfel:

Art. 8019 V = Bogen

Art. 9025 = Luftgewehr/Luftpistole

## Schachbrett/Karoscheibe:

Art. 8020 V = Bogen

Art. 9015 = Pistole 25/50m und Gewehr 50/100m

Art. 9000 = Luftgewehr

Art. 9001 = Luftpistole

## Hinweis:

Bogenscheiben-Auflagen lassen sich auch hervorragend für Pistole 25 m nutzen.

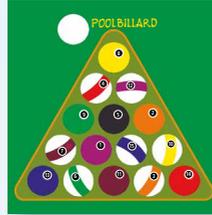
# Bogen-Glückscheiben



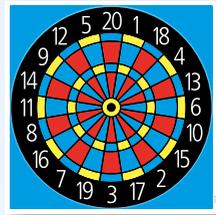
**Bingo**  
Bestell-Nr.: 8000 V  
(42,5 x 42,5 cm)



**Osterhase**  
Bestell-Nr.: 8005 V  
(63 x 63 cm)



**Poolbillard**  
Bestell-Nr.: 8010 V  
(42,5 x 42,5 cm)



**Dart**  
Bestell-Nr.: 8011 V  
(63 x 63 cm)



**Tannenbaum**  
Bestell-Nr.: 8012 V  
(63 x 63 cm)



**Geburtstag**  
Bestell-Nr.: 8013 V  
(63 x 63 cm)



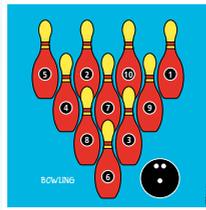
**Scheibensalat**  
Bestell-Nr.: 8014 V  
(63 x 63 cm)



**Clown**  
Bestell-Nr.: 8015 V  
(63 x 63 cm)



**Luftballon**  
Bestell-Nr.: 8016 V  
(63 x 63 cm)



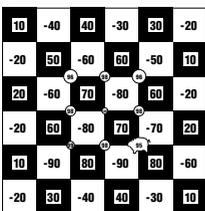
**Bowling**  
Bestell-Nr.: 8017 V  
(42,5 x 42,5 cm)



**Black Jack**  
Bestell-Nr.: 8018 V  
(63 x 63 cm)



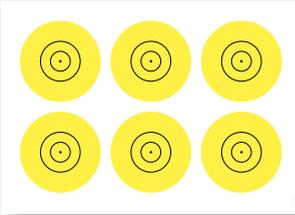
**Würfel**  
Bestell-Nr.: 8019 V  
(63 x 63 cm)



**Karo**  
Bestell-Nr.: 8020 V  
(63 x 63 cm)

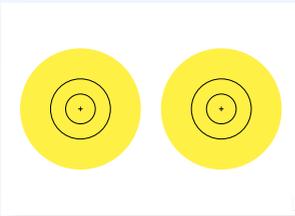


**Bogen-Glückscheiben-Satz**  
Bestell-Nr.: 8030 V/13  
(1 Satz = 10 Scheiben à 63 x 63 cm und 3 Scheiben à 42,5 x 42,5 cm)



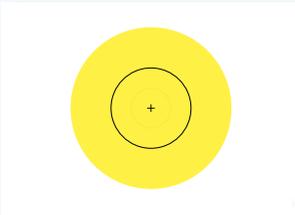
## 8 cm für 40er Auflage

Bestell-Nr.: 8045  
(60 Klebepunkte auf 10 DIN A4-Bogen)



## 12 cm für 60er Auflage

Bestell-Nr.: 8065  
(20 Klebepunkte auf 10 DIN A4-Bogen)

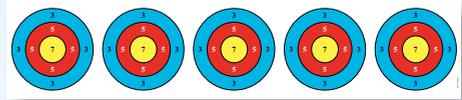


## 16 cm für 80er Auflage

Bestell-Nr.: 8085  
(10 Klebepunkte auf 10 DIN A4-Bogen)

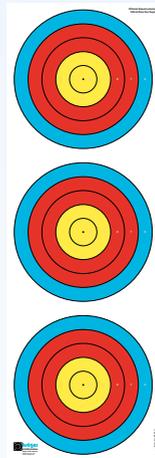
## Gesellige Schießabende für Groß & Klein

Die Neuauflage der Ideensammlung „Gesellige Schießabende“ liefert den Gewehr- und Pistolenschützen eine Vielzahl von Anregungen und Tipps für die Gestaltung von abwechslungsreichen und vergnüglichen Treffen in Ihrem Schützenhaus. Alle Wettbewerbe sind mit normalen Vereinsequipment und kleiner Helferzahl bei geringem Aufwand durchzuführen.



## Mehrfachauflage Blasrohr, Ring 7-5-3

Bestell-Nr.: 8390 V  
(100 x 21,6 cm)



## Mehrfachauflage Blasrohr, Ring 6-10

Bestell-Nr.: 8395 V  
(22 x 66 cm)





Weitere Schießspiele finden  
Sie auf unserer Homepage  
[www.krueger-scheiben.de](http://www.krueger-scheiben.de)  
im Download-Bereich.



**krüger**  
Schießscheiben  
Targets · Cibles · Blancos



**Krüger Druck+Verlag GmbH & Co. KG**  
Marktstraße 1 · 66763 Dillingen/Saar  
Telefon +49(0)68 31/975-118  
Telefax +49(0)68 31/975-115  
E-Mail: [schiess-scheiben@kdv.de](mailto:schiess-scheiben@kdv.de)  
Online-Shop: [www.krueger-scheiben.de](http://www.krueger-scheiben.de)