

Skomager spilleregler

Ide:

Det gælder om at score så mange point som muligt i et stød, og/eller samtidig forhindre modstanderen i at score. Spilleren støder et stød ad gangen efter tur, indtil distancen er opnået. En bal skal i bande hver gang der stødes - uanset om der spilles rødt eller blegt. Rød/hvid bal uden for spillefladen betragtes som bal i hul.

Udlæg:

Spillerne afgør, hvem der skal begynde, idet man støder en bal mod den øverste bande. - Spilleren, hvis bal ligger nærmest den nederste bande, lægger ud.

Points:

- Væltet kegle 2 point
- Konge væltet alene 6 point
- Rødt eller blegt 4 point
- Hvid bal i hul 2 point
- Hvid bal vælter alle kegler i et gennemløb 16 point

Fejlstød (»skæve«)

Ved fejlstød tilskrives alle point (»skæve«) modstanderen. Generelt gælder, at højeste straf for et stød er »6 skæve + antal scorede point«.

- Rød bal vælter kegler efter at have ramt hvid bal og bande, eller er blevet nakket ind = antal scorede point.
- Rød bal i hul = 2 skæve + antal scorede point.
- Rød bal i kegler før hvid bal rammes = 6 skæve + antal scorede point.
- Rød bal vælter kegler efter at have ramt hvid bal men ikke bande = 6 skæve + antal scorede point.
- Rød bal vælter kegler efter at have ramt bande, men ikke hvid bal (»nakkebal«) = 6 skæve + antal scorede point.
- Væltet kegle med kø, hånd eller maskine efter ramt stødbal = 6 skæve + antal scorede point.
- Direkte stød i kegler med hvid eller rød bal = 6 skæve + antal scorede point.
- Ingen bal rammer banden = 6 skæve + antal scorede point.
- Stødbal rammer ikke en hvid bal = 6 skæve + antal scorede point.
- Hvid bal røres med køen (»touche«) = 6 skæve + antal scorede point.

Afslutning:

Spillet kan kun afsluttes ved, at spilleren vælter kegler, eller hvis modspilleren laver det fornødne antal »skæve«.
Der er ikke efterstød.