

# S K O M A G E R R E G L E R

## *Idé*

Det gælder om at score så mange point i et stød som muligt og/ eller forhindre modstander i at score.

Spilleren støder et stød af 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 i hul.

### **UDLÆG:**

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

### **POINT:**

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

Keglerne skal altid sættes på plads.

### **FEJLSTØD ("SKÆVE"):**

Ved fejlstød tilskrives alle point ("skæve") modstanderen.

Generelt gælder, at højeste straf for et stød er "6 skæve + antal scorede points".

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
Væltet kegle	2 point
Rød bal i kegler før hvid bal rammes	6 skæve + antal scorede point
Rød bal i kegler efter at ramt bande – men ikke hvid bal ("nakkebal")	6 skæve + antal scorede point
Væltet kegle med kø, hånd eller maskine efter at have ramt stød bal	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 hvid bal	6 skæve + antal scorede point
Hvid bal røres med køen ("touche")	6 skæve + antal scorede point

Keglerne skal altid sættes på plads.

### **AFSLUTNING:**

Spilet kan kun afsluttes ved at spilleren vælter kegler, eller hvis modstanderen laver de fornødne skæve.

### **PARSKOMAGER:**

I parskomager skiftes man til at støde, dvs. hold A/spiller 1.. hold B/spiller 1 .. hold A/ spiller 2..osv.

**Gò kamp!**