>>>>>>>>>>>>>>> Einsacken <<<<<<<<<<<<<<<<

Es werden zwei Teams gebildet. Beliebt sind Konstellationen wie: FC-Fans gegen Gladbach Fans oder Doof gegen Schlau, Nüchtern gegen Besoffen, Schwul gegen Hetero, der Phantasie sind da keine Grenzen gesetzt. Auf beiden Seiten sollte in etwa die gleiche Anzahl von Spielern sitzen. Wer beginnt ist egal und beeinflußt den Spielverlauf eigentlich nicht. Trotzdem sollte man bei 2 - 6 Kölsch diesen Sachverhalt ausdiskutieren. Für beide Parteien werden auf geeigneter Unterlage (z.B Kreidetafel) je ein Sack aufgemalt, den es gilt mit Punkten zu füllen. Hierbei bitte den besten Sackmaler aus jeder Partei wählen. Jetzt beginnt man der Reihe nach zu werfen. Ein Team ist solange an der Reihe bis es einsackt. Ha, das wär zu einfach. Natürlich ist die Kalle der natürliche Feind des Keglers. Auch ist es verpönt eine fünf zu werfen. In beiden Fällen wechselt das Wurfrecht zur anderen Gruppe. Erreicht eine Mannschaft als erste die 51 Punkte und das als Punktlandung, versteht sich, so geht sie als Sieger vom Platz. Wirft man hingegen zuviel, so bleibt der letzte Punktestand bestehen und das Wurfrecht wechselt. Ach ja, eingesackt werden darf jederzeit, sobald man über die 11 Punkte Grenze drüber ist. Einsacken darf immer nur der gerade werfende Spieler. Er sollte über genügend Charakterfestigkeit verfügen um sich von seinen Mitspielern nicht beeinflussen zu lassen. Nicht eingesackte Punkte sind nach beschriebenen Fehlwürfen im Nirvana verrschwunden. Eingesackte Punkte werden im aufgemalten Sack notiert, um Streitigkeiten zu vermeiden. Unprofessionell sind Einsackverweigerungen bei 50 Punkten. Hier sind schon jahrelange Freundschaften in die Brüche gegangen.

Tipps für Profis:

- die nicht werfende Mannschaft sollte neben intensivem Bierkonsum versuchen durch psychologische Kriegsführung den Gegener zu irritieren. Beliebt sind hier verbale Angriffe auf introvertierte Gegenspieler. Nicht besonders geschätzt hingegen sind Wurfgeschoßatacken jeglicher Art (Bierdeckel, gläser etc.) die neben bösen Verletzungen auch schnell wüste Beschimpfungen vom Zaun brechen können.

- Das Spiel "Einsacken" sollte in mehreren, vom Tennis abgeleitet, Sätzen gespielt werden. 2 oder 3 - Satz Matches haben sich als sehr ideal erwiesen. Oft kommt es so zu spannenden Finalspielen mit unbeschreiblichen Jubel und Fluchszenen bis hin zu unkontrollierten Massenschlägereien nach dem entscheidenden Wurf.

Der empfohlene Alkoholpegel liegt bei 1 - 2,8 Promille. Aber auch außerhalb dieser Grenzwerte sollten Spieler nicht vom Spiel ausgeschlossen werden.

Spaßfaktor: 10
Geschick: 6