>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>SUFFE<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Die Mutter aller Spiele. "Suffe" ist mindestens 20 Jahre alt und wurde schon bei den alten Germanen gespielt. Wird in der Jetztzeit ständig, auch neben den anderen Spielen praktiziert. Simples Regelwerk, globale Eignung und zeitlose, ortsungebundene Durchführbarkeit sind die Kriterien für den Brüller unter den Kegelspielen. Suffe wird sofort nach Eintreffen der ersten Kegelbrüder begonnen und endet erst wenn der letzte Kegelbruder die Kneipe verlässt. Hier sind wir auch schon beim Gewinner des Abends. Wenn man von einem, auf allen Vieren kriechenden Urviech noch von Gewinner sprechen kann.

Nun aber zum Spielverlauf:

jeder Kegelbruder ist immer an der Reihe. Keiner muss sich scheuen am Spiel teilzunehmen. Spielpausen sind nicht eingeplant, müssen aber immer wieder aufgrund unqualifizierter "Balljungen", auch Kellnerin genannt, in Kauf genommen werden. Diese Phasen werden gerne zur Entleerung der Spieletanks auf den dafür vorgesehenen Lokalitäten genutzt. Das Spielgerät ist schnell abgenutzt und wird vom "Balljungen" wie schon erwähnt mal mehr oder weniger zügig gegen ein Neues ausgetauscht. Zum guten Ton zählt, dass jeder Kegelbruder mindestens einmal am Abend beim "Balljungen" einen Spielgerätetausch anfordert. Hier sind Planungs- und Koordinationsgeschick gefordert. Auf den Sieger des Spiels wurde schon zu Beginn der Anleitung eingegangen. Aber auch hier im Kegelsport gilt: "Der Star ist die Mannschaft" und von egoistischen Anwallungen wie Bestellungen von so genannten "ZwiBi's" ist abzusehen. Jedoch verfallen die so genannten Profis in dieser Disziplin immer häufiger diesen unseriösen Abwandlungen des "Suffe". Neben dem eingangs erwähnten Spielende können noch andere Umstände zum Ende des Spiels führen.

Ein Abbruch der Partie ist in folgenden Fällen anzuraten:

- wenn der Spieler das Spielgerät auf das Mobiliar der Kegelbahn anwendet.
- wenn der Spieler in Spielpausen das Entleeren der Tanks auf der Kegelbahn vornimmt
- wenn der Spieler in einen komatösen Zustand verfällt.
- wenn der Spieler die Kosten des Spielgeräts nicht mehr tragen kann.

Spaßfaktor: 10
Geschick: 1