

# BOULO MANIA®

Das strategische Würfel-Boulespiel  
Le jeu stratégique de la Pétanque aux dés  
The strategic dice-game of Pétanque



# BOULOMANIA<sup>®</sup>

## SPIELREGELN

BOULOMANIA\* ist ein strategisches Würfelspiel, das sich in seinem Regelwerk am französischen BOULE-Spiel Petanque orientiert. Es treten immer 2 Mannschaften gegeneinander an, die jeweils aus 1-4 Spielern bestehen können.

### **Zur Spielausstattung gehören:**

1 Spielbrett mit 2 Spielstandsanzeigern, 2 seitliche Ablagemulden (für noch nicht gespielte Kugeln), 1 zentrale Ablagemulde (für aus dem Spiel genommene Kugeln), 6 kleine Positionsmulden (1-6) für die Lage der Zielkugel und 12 grössere Positionsmulden (7-18) für die Lage der Spielkugeln, 1 kleine Zielkugel „Wutz“, „Schweinchen“, „Sau“, „cochonnet“ (frz.) aus Metall, 16 Spielkugeln (je 8 Kugeln pro Farbe), 3 Würfel.

### **Spielablauf:**

Zu Anfang wird ausgewürfelt, welche Mannschaft anfängt. Die höhere Augenzahl eines Würfels beginnt. Zunächst würfelt das beginnende Team A mit einem Würfel die Position der Zielkugel aus (Mulde 1-6) und platziert diese. Daraufhin erwürfelt Team A mit wahlweise 2 oder 3 Würfeln die Position ihrer ersten Spielkugel. Die Summe der Augenzahl gibt die Mulde an, in die die Kugel gelegt werden muss. Sollte die Summe der Augenzahl kleiner als 7 sein, ist die Kugel „verlegt“ und somit aus dem Spiel.

Nun ist Team B an der Reihe seine erste Spielkugel zu platzieren. Sofern Team B besser, d.h. näher zur Zielkugel platziert, ist Team A wieder an der Reihe. Schafft es Team B nicht beim ersten Mal, ist Team B weiter an der Reihe und zwar solange, bis eine seiner Spielkugeln näher platziert liegt als die beste gegnerische Kugel oder es keine Spielkugeln mehr zur Verfügung hat. Dann ist Team A wieder an der Reihe und so fort...

### **I. Spezialfall:**

Wenn Team A es nicht schafft, seine I. Spielkugel im Feld zu platzieren (d.h. Augenzahl unter 7), ist Team B an der Reihe. Gelingt dies Team B ebenfalls nicht, ist Team A wieder an der Reihe und sofort, bis eine Spielkugel auf dem Spielfeld platziert werden konnte. Danach gilt die normale Zugfolge.

## 2. Spezialfall:

Wird eine plazierte Kugel aus dem Feld geschossen und es befinden sich nach dem Schuss keine Spielkugeln im Feld, ist das Team, das gerade geschossen hatte, weiter an der Reihe. Sollte die darauffolgende Kugel nicht auf dem Spielfeld plaziert werden können, gilt sinngemäss der I. Spezialfall, wenn doch, gilt weiter die normale Zugfolge.

Wenn alle Kugeln beider Teams gespielt sind, (d.h. es müssen alle Kugeln ausgespielt werden!) werden die Punkte dieses Durchgangs (oder dieser Aufnahme) gezählt:

Die Mannschaft, die eine ihrer Spielkugeln am nächsten zur Zielkugel plazieren konnte, gewinnt die Aufnahme und bekommt soviel Punkte, wie Kugeln ihrer Mannschaft näher plaziert liegen, als die beste der gegnerischen Mannschaft. Es könnten also bis zu 8 Punkte in einer Aufnahme erreicht werden. Die Mannschaft, die die vorangegangene Aufnahme gewonnen hat, darf auch die nächste beginnen, indem sie die Position der Zielkugel auswürfelt.

Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft 13 Punkte erreicht hat.

### „Schiessen“ von Spielkugeln:

Aus taktischen Gründen ist es manchmal erforderlich, gegnerische gut plazierte Kugeln aus dem Spiel zu „schiessen“. Zum Schiessen benutzt man nur einen Würfel. Es muss genau angesagt werden, auf welche Kugel geschossen werden soll. Würfelt man eine 1, 2 oder 3, hat man die Kugel verfehlt und ein sogenanntes „Loch“ geschossen. Die Schusskugel wird aus dem Spiel genommen und die gegnerische Kugel verbleibt auf ihrer Position. Würfelt man eine 4, so hat man die gegnerische Kugel nur gestreift (sog. „Schrappschuss“) und sie wird eine Mulde in gerader Spielrichtung weiterbewegt. Die Schusskugel wird aus dem Spiel genommen. Würfelt man eine 5, so hat man einen Treffer gelandet. Gegnerkugel, sowie die eigene Schusskugel werden aus dem Spiel genommen. Eine 6 bedeutet Volltreffer: die gegnerische Kugel wird aus dem Spiel genommen und die eigene Schusskugel wird an die Stelle der gegnerischen gesetzt, („carreau sur place“).

### Spezialfall:

Liegt die zu schiessende Kugel auf den Feldern 12 oder 13 direkt neben der Zielkugel, wird bei einer gewürfelten 4 nicht nur die gegnerische Kugel, sondern auch die Zielkugel um ein Feld (in gerader Spielrichtung!) weiterbewegt. **Ausnahme:** Ist das folgende Zielkugelfeld von einer Spielkugel belegt (s. Legen der Spielkugeln), wird bei einer gewürfelten 4 nur die getroffene Kugel ein Feld weiterbewegt. Die Zielkugel verbleibt auf ihrem Feld. Liegt die zu schiessende Kugel auf dem Feld 11 direkt neben der Zielkugel, werden bei einer gewürfelten 4 die Spielkugel sowie die Zielkugel ins Aus gedrückt.

## **„Schiessen“ der Zielkugel:**

Manchmal kann es ratsam sein, die Zielkugel ins Aus zu schießen, was man nur mit einer gewürfelten 6 erreichen kann. Die Schusskugel wird aus dem Spiel genommen.

### **2 Fälle, in denen das Schiessen der Zielkugel angeraten sein kann:**

**Fall A:** Die gegnerische Mannschaft hat keine Spielkugeln mehr zur Verfügung, die eigene Mannschaft jedoch noch mehrere. Wird in dieser Situation die Zielkugel ins Aus geschossen, zählen alle Spielkugeln der eigenen Mannschaft, die noch nicht gespielt sind (abzgl. der Schusskugel), als Punkt.

**Fall B:** Wenn die eigene Mannschaft der Ansicht ist, die laufende Aufnahme nicht mehr gewinnen zu können, kann sie sich dazu entschließen, die Zielkugel zu schießen, um so die laufende Aufnahme abubrechen und eine Neuaufnahme zu erzwingen. Mit der letzten Spielkugel die Zielkugel ins Aus zu schießen, wäre allerdings nicht zu empfehlen, wenn der Gegner noch über Spielkugeln verfügt, denn dann zählen seine noch nicht gespielten Kugeln als Punkte für ihn, (siehe Fall A).

## **„Legen der Spielkugeln“:**

Würfelt man beim Legen der Spielkugeln auf ein Feld, das bereits von einer eigenen oder gegnerischen Spielkugel besetzt ist, wird die dort liegende Kugel um 1 Feld in Spielrichtung verschoben. Sollte das folgende Feld auch besetzt sein, wird auch die folgende Kugel ein Feld weiterbewegt. Es können **so** auch Kugeln ins Aus gedrückt werden.

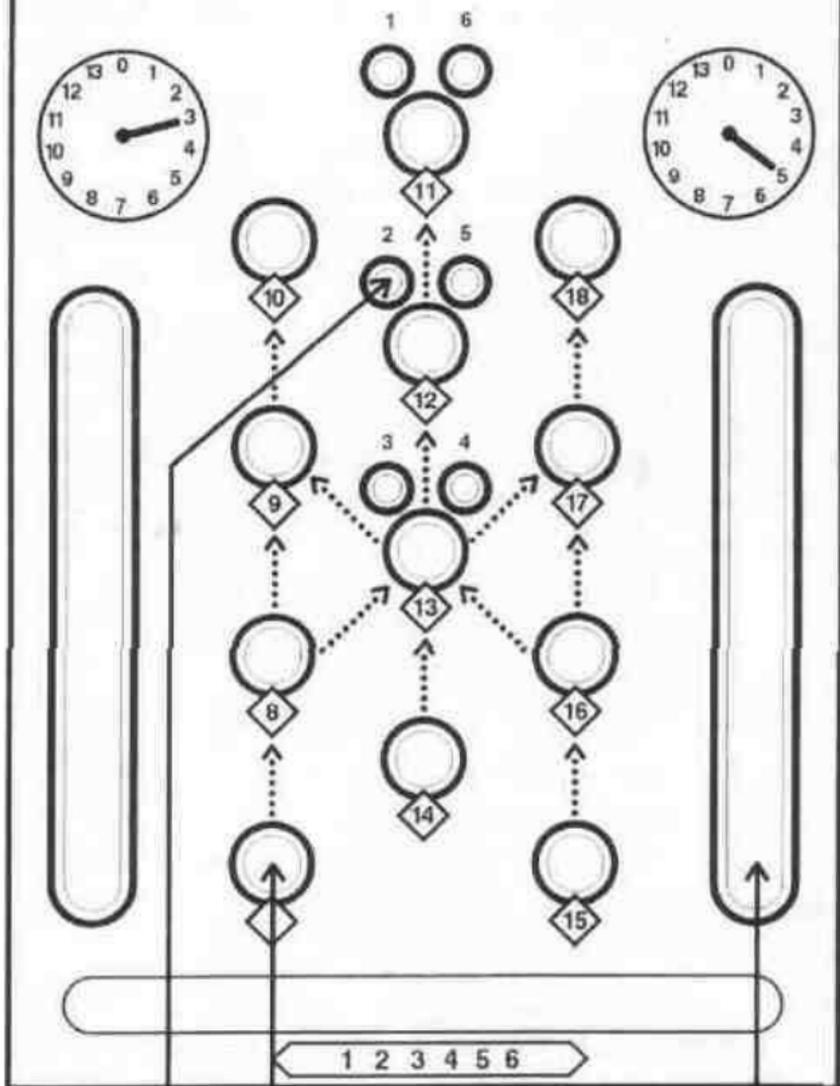
**Kugeln, die sich auf den Feldern 8, 13 und 16 befinden, können beim Legen wahlweise gerade oder schräg verschoben werden.**

Wenn man beim Legen der Spielkugeln mit 2 Würfeln würfelt, um beispielsweise die Felder 13 bis 18 auszuschließen, so kann man bei einem Pasch (beide Würfel mit gleicher Augenzahl) auch ein entsprechendes Zielkugelfeld belegen, sofern dieses noch nicht besetzt ist (Beispiel: bei 2 x 4 Augen entweder Feld 8 oder Zielkugelfeld 4).

Spielkugeln, die auf den Zielkugelfeldern plaziert werden, können durch Legen nicht verschoben werden und beim Schiessen nur durch eine 5 oder 6 entfernt werden.

Viel Spass mit BOULOMANIA®!

# BOULO MANIA®



Positionsfeld  
der Zielkugel  
(Position 1-6)

Positionsfeld für eine gespielte  
Kugel, je nach Punktezahl  
der 2-3 Würfel (Position 7-18)

Ablagefläche  
für  
8 Spielkugeln



Spielrichtung

**BOULO  
MANIA®**

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet  
(Kleinteile können verschluckt werden).

Alle Urheber- und Vervielfältigungsrechte vorbehalten.  
Eingetragenes Marken- und Warenzeichen.

Autor: Bernd Matz  
Herstellung und Vertrieb:

**BOULES  
MATZ!**

BOULES MATZ  
Inhaber: Bernd Matz  
Bellerslohstr. 4 • D-58452 Witten  
Tel.: (0)23 02/2 37 30  
Fax: (0)2302/23798