

# Die einfachen Boule-Regeln

## Die Mannschaften



Im weiteren Verlauf dieser Beschreibung spielt die Mannschaft **ROT** mit roten Kugeln gegen die Mannschaft **BLAU** mit blauen Kugeln.

## Vor dem Spiel

Zumeist per Münzwurf wird ausgelost, welche Mannschaft das Spiel anfängt, und wenn vorhanden, auch die Spielbahn auswählt. Das Los hat in den folgenden Beispielen die Mannschaft **ROT** gewonnen und beginnt.

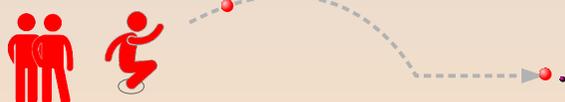
## Spielbeginn oder Beginn einer Aufnahme

Ein\*e Spieler\*in von **ROT** zeichnet einen Kreis (35-50cm Ø) auf den Boden oder es wird ein fester Wurfreif verwendet. Von diesem Kreis aus wird auf eine Entfernung von 6-10m gespielt. Bei jedem Wurf müssen sich beide Füße innerhalb des Kreises ohne überzutreten befinden und müssen den Bodenkontakt behalten, bis die geworfene Kugel den Boden berührt.

**ROT** wirft nun die Zielkugel (Schweinchen oder Sau). Misslingt dieser Wurf (z.B. zu kurz oder zu lang), darf **BLAU** die Zielkugel direkt auf dem Spielfeld in regulärer Entfernung positionieren.

## Die erste Kugel

**ROT** wirft nun eine Kugel so nah wie möglich an die Zielkugel.



Danach versucht **BLAU** näher an die Zielkugel heran zu kommen. Dies kann grundsätzlich auf zwei verschiedenen Varianten erfolgen:

**Legen** oder **schießen**.

## ● Legen

**BLAU** versucht seine Kugel näher an die Zielkugel zu legen als **ROT**.



## ● Schießen

**BLAU** versucht die Kugel von **ROT** durch einen gezielten Wurf zu entfernen.



## Wenn es gelingt ...

... ist wieder ein\*e Spieler\*in von **ROT** an der Reihe.

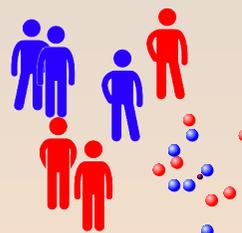


## Wenn es nicht gelingt ...

... muss **BLAU** so lange spielen, bis sie eine Kugel besser positioniert haben als **ROT**, oder bis sie keine Kugeln mehr hat.

## Das Ende einer Aufnahme.

Wenn alle Kugeln gespielt sind, hat die Mannschaft, dessen Kugel am nächsten an der Zielkugel ist, die Aufnahme gewonnen und es werden die Punkte gezählt (siehe **Punkte zählen**).



Bezüglich des Siegers muss natürlich Einvernehmen zwischen den Mannschaften bestehen (man sagt, der Gegner gibt die Punkte).

Der Gewinner zeichnet um die letzte Position der Zielkugel einen Kreis oder legt dort den Wurfreif ab und beginnt die nächste Aufnahme (siehe **Spielbeginn oder Beginn einer Aufnahme**).

## Punkte zählen.

Jede Kugel einer Mannschaft, die näher an der Zielkugel liegt, als die beste gegnerische Kugel, zählt als ein Punkt. Ist das nicht klar ersichtlich, muss gemessen werden. Dazu hat jede Mannschaft immer ein Maßband dabei. Damit werden in der Regel mindestens 1 Punkt und maximal 6 (bzw. 3 beim Tête-à-Tête) Punkte vergeben.

Im Beispiel hat **BLAU** mit 2 Punkten die Aufnahme gewonnen.

## Die folgenden Aufnahmen.

Die Mannschaft, die jeweils die letzte Aufnahme gewonnen hat, beginnt die nächste Aufnahme (weiter bei **Spielbeginn oder Beginn einer Aufnahme**).



## Das Ende eines Spiels.

Es werden so viele Aufnahmen gespielt, bis eine Mannschaft 13 Punkte (**ROT** im Beispiel) erreicht hat.

Was sich so einfach anhört, ist in der Praxis aber stets unterschiedlich, oftmals überraschend aber immer faszinierend. Der Spielverlauf lässt dabei sehr viel Raum für verschiedenste Spielzüge wie u.a. folgende:

- Gegnerische Kugel auf verschiedene Arten wegschießen.
- Eigene, gegnerische oder die Zielkugel verschieben.
- Andere Kugel zur Umlenkung verwenden (über bec spielen).
- Kugeln dem Gegner in den Weg legen.
- Eine enge, unübersichtliche Spielsituation auflockern.
- Die Zielkugel absichtlich ins Aus schießen.
- Unterschiedliche Aufschlagpunkte auf den Boden wählen.
- Mit seitlichem Effet spielen.

Damit wird dann aber auch die Taktik zu einem wichtigen Element. Oftmals ist ein taktischer Fehler gravierender als eine schlecht gelegte oder „verschossene“ Kugel.

Und wenn es dann am Ende einer Aufnahme noch mal ganz eng wird (z.B. beim Stand von 12:12) kann die mentale Stärke das Spiel entscheiden.

