

Boulen in Jaderberg



An der Berliner Straße in Jaderberg ist mit Unterstützung durch LEADER-Mittel ein schöner Bouleplatz entstanden. Das Boulespiel kann man eigentlich das ganze Jahr über betreiben. Am Donnerstagnachmittag kommt regelmäßig eine Gruppe zusammen, die sich auch über Neuzugänge oder gelegentliche Gäste freut. Hier kann man von erfahrenen Spielern nicht nur die Spielregeln lernen, sondern auch einiges zur Wurftechnik und Taktik. Auf der Website

www.monsieurboule.de findet man zum Beispiel von Monsieur Boule die Boule Spielregeln leicht erklärt. Man muss aber nicht alle Ratschläge ernstnehmen wie das Spielende mit einem guten Cognac beschließen. Auf Geselligkeit wird jedenfalls großer Wert gelegt.

MR



1 Die Mannschaften

- Triplette: 3 Spieler gegen 3 Spieler
- Doublette: 2 Spieler gegen 2 Spieler
- Tête-à-Tête: 1 Spieler gegen 1 Spieler



2 Spielstart auslösen

Welche Mannschaft beginnt wird ausgelost, z.B. per Münzwurf. Und die Mannschaft welche das Spiel beginnt nennen wir nun 'A' die zweite 'B'



3 Kreis ziehen und Zielkugel legen

Einer der Spieler aus Mannschaft 'A' zieht nun mit dem Fuß einen Kreis auf dem Boden, aus welchem nun geworfen/gelegt wird. Er wirft nun die Zielkugel (auch "Schweinch" genannt) aus diesem Kreis, und zwar in eine Entfernung von 6m-10m.



4 Die erste Kugel

Die erste Kugel wird nun ebenfalls von einem Spieler aus der Mannschaft 'A' gespielt. Er muss versuchen seine Kugel so nah wie möglich an der Zielkugel zu platzieren.



5 Spielverlauf (eine Runde nennt man "Aufnahme")

Jetzt muss Mannschaft 'B' versuchen eine Kugel näher an der Zielkugel zu platzieren, entweder bis das gelingt oder sie keine Kugeln mehr haben. Dann ist wieder Mannschaft 'A' am Zug bis sie den Punkt gewinnt oder alle Kugeln gespielt sind, usw. Wenn eine Mannschaft keine Kugeln mehr hat, spielt die andere auch noch alle Kugeln zu Ende.



6 Punkte zählen

Die Mannschaft, deren Kugel am nächsten an der Zielkugel liegt gewinnt. Sie erhält so viele Punkte, wie die Anzahl der Kugeln die besser liegen als die beste Kugel der anderen Mannschaft. Die Mannschaft, die eine Aufnahme gewinnt, wirft die Zielkugel aus einem neuen Wurfkreis. Der neue Wurfkreis wird dort gezeichnet wo zuvor die Zielkugel lag.

Wer zuerst 13 Punkte erreicht hat ist der Sieger.



So spart man sich das Bücken



