

BOULO MANIA®

DE SPELREGELS

BOULOMANIA® is een strategisch spel met dobbelstenen dat zich in zijn regels aan het Franse BOULE-spel Pétanque oriënteert.

Er spelen altijd 2 teams tegen elkaar, iedere team bestaat uit 1 tot 4 spelers.

Tot de inrichting van het spel behoren:

1 spelbord met aangevers voor de stand van de wedstrijd, 2 opbergbakken (voor nog niet gespeelde kogels), 1 centrale opbergbak (voor uit het spel genomen kogels), 6 kleine positiebakken (1 tot 6) voor de doelkogel en 12 grotere positiebakken (7 tot 18) voor de positie van de speelkogels, 1 kleine doelkogel, 'zwijntje', 'biggetje' of 'cochonnet' (Frans) uit metaal, 16 speelkogels (8 kogels per kleur) en 3 dobbelstenen.

Het verloop van het spel:

Eerst wordt er om gedobbeld welk team begint. De hogere ogen van één dobbelsteen beginnen. Eerst dobbelt het beginnende team A met één dobbelsteen om de positie van de doelkogel (bak 1 tot 6) en plaatst deze. Daarna dobbelt het team A met (facultatief) 2 of 3 dobbelstenen om de positie van zijn eerste speelkogel. De som van de punten geeft de bak aan, waar de kogel geplaatst moet worden. Als de som van de ogen kleiner is dan 7, is de kogel uit het spel.

Nu is het team B aan de beurt om zijn eerste speelkogel te plaatsen. Als het team B beter plaatst, dat wil zeggen dichterbij de doelkogel, is team A weer aan de beurt. Als team B niet met de eerste kogel erin slaagt, is team B verder aan de beurt en dit totdat één van zijn speelkogels dichterbij de doelkogel geplaatst is dan de beste kogel van de tegenpartij of totdat team B geen speelkogels meer ter beschikking heeft. Dan is team A weer aan de beurt en zo voort ...

Als alle kogels van beide teams gespeeld zijn, worden de punten van deze ronde geteld.

Het team dat één van zijn speelkogels het dichtst bij de doelkogel kon plaatsen, wint de ronde en krijgt zoveel punten als er kogels van zijn team dichterbij de doelkogel liggen dan de beste kogel van de tegenpartij. Er kunnen dus maximaal 8 punten in één ronde gehaald worden. Het team dat de voorafgaande ronde gewonnen heeft mag ook de volgende beginnen, door om de positie van de doelkogel te dobbelen. Het spel is ten einde als één team 13 punten gehaald heeft.

Het 'afschieten' van speelkogels:

Uit tactische redenen is het af en toe nodig, goed geplaatste kogels van de tegenpartij uit het spel te schieten. Voor het schieten wordt maar één dobbelsteen gebruikt. Het team moet precies aankondigen op welke kogel geschoten zal worden. Als een 1, 2 of 3 gedobbeld wordt, is de kogel gemist en een zogenaamd 'gat' geschoten. De schietkogel wordt uit het spel genomen en de kogel van de tegenpartij blijft in zijn positie. Als een 4 gedobbeld wordt, dan is de kogel van de tegenpartij alleen aangeraakt (een zogenaamd 'schampschot') en wordt één bak in de rechte richting van het spel vooruitgeplaatst. De schietkogel wordt uit het spel genomen. Als een 5 gedobbeld wordt, dan is een treffer geplaatst. De kogel van de tegenpartij en de eigen kogel worden uit het spel genomen. Een 6 is een voltreffer, dan wordt de kogel

van de tegenpartij uit het spel genomen en de eigen kogel op de plaats van de kogel van de tegenpartij gezet (,carreau sur place').

Speciale situatie:

Als de kogel die afgeschoten moet worden op veld 12 of 13 direct naast de doelkogel ligt, wordt bij een gedobbelde 4 niet alleen de kogel van de tegenpartij, maar ook de doelkogel één bak (in rechte richting!) vooruitgeplaatst. Als de kogel die afgeschoten moet worden op veld 11 direct naast de doelkogel ligt, worden bij een gedobbelde 4 de speelkogel én de doelkogel er uitgedrukt.

Het ,afschieten' van de doelkogel:

Het kan soms raadzaam zijn de doelkogel er uit te schieten, dat kan alleen met een gedobbelde 6. De schietkogel wordt uit het spel genomen.

2 situaties, waarin het afschieten van de doelkogel raadzaam kan zijn:

Situatie A: De tegenpartij heeft geen speelkogels meer tot zijn beschikking, het eigen team echter meer dan één. Als in deze situatie de doelkogel er uit geschoten wordt, tellen alle speelkogels van het eigen team die nog niet gespeeld zijn (verminderd met de schietkogel) voor punten.

Situatie B: Als het eigen team van mening is dat de lopende ronde niet meer gewonnen kan worden, kan het besluit de doelkogel afteschieten om een nieuwe ronde te verkrijgen. Het is overigens niet raadzaam, de doelkogel met de laatste speelkogel er uit te schieten als de tegenpartij nog over speelkogels beschikt, omdat dan de nog niet gespeelde kogels van de tegenpartij voor punten tellen (zie situatie A).

Het plaatsen van de speelkogel:

Als men bij het plaatsen van de speelkogels een veld dobbelt dat al door een eigen kogel of een kogel van de tegenpartij bezet is, wordt de daar liggende kogel 1 veld in de richting van het spel vooruitgeplaatst. Als ook het volgende veld bezet is, wordt ook de volgende kogel één veld verder geplaatst. Op deze manier kunnen ook kogels er uitgedrukt worden.

Kogels die zich op veld 8, 13 of 16 bevinden, kunnen bij het plaatsen facultatief rechtuit of schuin verplaatst worden.

Als men bij het plaatsen van de speelkogels met 2 dobbelstenen dobbelt, bijvoorbeeld om de velden 13 tot 18 uit te sluiten, dan kan men bij een doublet (beide dobbelstenen met dezelfde ogen) ook een passend doelkogelveld bezetten – mits dit nog niet bezet is (voorbeeld: bij 2 x 4 punten of veld 8 of doelkogelveld 4).

Speelkogels die op doelkogelvelden liggen, kunnen door plaatsen niet verschoven en bij het afschieten alleen met een 5 of 6 verwijderd worden.

Veel plezier met BOULOMANIA®!