

biber

Crossboule 6er-Set



Anleitung

Beim Crossboule wird an den Grundregeln des Boccia festgehalten, nur ist die Wahl des Spielortes beliebig. Es wird nicht zwingend in Mannschaften gespielt. Ein Punkt wird erzielt, wenn die eigene Kugel am nächsten an der Zielkugel platziert werden konnte. Liegen beide Kugeln eines Spielers am nächsten an der Zielkugel, so gewinnt der Spieler zwei Punkte.

Im Gegensatz zum Pétanque gibt es keine ungültigen Zielkugeln. Die Runde wird gespielt, egal ob die Zielkugel verdeckt, unter Wasser oder auch weit mehr als 10 Meter entfernt liegt. Der Gewinner eines Punktes wirft die Zielkugel in eine frei wählbare Richtung und bestimmt den weiteren Spielort. Ungewöhnliche Gelände (sehr unebenes Terrain, Wasser oder Ähnliches) sind dabei durchaus erwünscht und fordern die Kreativität der Spieler heraus. Auf diese Art und Weise bewegt sich die Crossboule-Runde quer durch den öffentlichen Raum.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, die eigenen Kugeln so nahe wie möglich an die kleine Zielkugel (Schweinchen) heranzubringen. Wer 13 Punkte erreicht, gewinnt einen Satz. Der Spieler, der als Erster 2 Sätze gewonnen hat, gewinnt das Match. Im seltenen Fall eines Gleichstandes, der nur in Kombination mit Combos möglich ist, wird weitergespielt, bis es einen eindeutigen Sieger gibt.

Bei Crossboule kann jeder gegen jeden oder ein Team von je 2 oder 3 Spielern gegen ein anderes Team spielen. Das Teamspiel ist am Ende dieser Spielanleitung erklärt.

Jeder gegen jeden

Jeder Spieler erhält drei Kugeln im gleichen Design. Zuerst wird der Startbereich markiert. Dann wirft der jüngste Spieler das Schweinchen. Anschließend wirft jeder Spieler seine erste Kugel. Falls das Schweinchen vom Startbereich aus nicht zu sehen ist, dürfen die Spieler erst nach dem ersten eigenen Wurf nachsehen, wo die Zielkugel liegt. Der Spieler, der am weitesten

vom Schweinchen entfernt ist, wirft die nächste Kugel. Der Abstand der Kugeln zueinander wird von Kugelrand zu Kugelrand bestimmt. Haben alle Spieler ihre drei Kugeln geworfen, werden die Punkte gezählt (siehe Punkte/Combos), die sich jeder merkt (oder gegebenenfalls aufgeschrieben werden). Der Spieler mit den wenigsten Punkten darf das Schweinchen für die neue Runde auswerfen und einen neuen Startbereich markieren. Haben mehrere Spieler gleich wenig Punkte, wirft der jüngste von ihnen das Schweinchen.

Wichtig! Wer das Schweinchen wirft, darf die Wurfart und Modifikationen festlegen, wie die Kugeln in dieser Runde geworfen werden: z.B. „Alle werfen mit links“ oder „In dieser Runde werden alle Kugeln zum Schweinchen (wie beim Kegeln) gerollt“ oder „Nur Bälle, die von einer Wand abprallen, werden gewertet“.

1. K.O. werfen

Falls ein Spieler eine Kugel (a) so auf eine gegnerische Kugel (d) wirft, dass sie darauf liegen bleibt, so ist die bedeckte Kugel (d) K.O. und so lange von der Wertung ausgeschlossen, wie Kugel (a) auf ihr liegt. Wird im Laufe der Runde Kugel (a) heruntergeworfen, ist Kugel (d) wieder im Spiel.

Punkte

Der Spieler, der mit mindestens einer Kugel am nächsten zum Schweinchen liegt, bekommt für jede Kugel, die näher als eine gegnerische Kugel zum Schweinchen liegt, 1 Punkt. Falls mehrere Spieler ihre Kugeln gleich nah geworfen haben, bekommt jeder Spieler Punkte. Bei direkter Berührung mit dem Schweinchen bekommt jeder Spieler die Punkte für seine Combo.

Combos

Combos sind bestimmte Gruppierungen/Formationen, die man mit den Kugeln bei Kontakt mit dem Schweinchen bilden kann und für die es Extrapunkte gibt. Es gibt folgende Combos:

2. Der Kontakt (2 Punkte)

Für einen Kontakt einer eigenen Kugel mit dem Schweinchen erhält man 2 Punkte.

3. Der Wurm (3 Punkte)

Um die Punkte für einen Wurm zu erhalten, muss man mit einer seiner Kugeln (a) das Schweinchen berühren und eine zweite eigene Kugel (b) muss die Kugel (a) berühren.

4. Die Schlange (6 Punkte)

Aus einem Wurm wird eine Schlange, wenn auch die dritte eigene Kugel (c) die Kugel (b) berührt.

5. Die Pyramide (6 Punkte)

Um die Punkte für eine Pyramide zu bekommen, muss man mit einer eigenen Kugel (a) das Schweinchen berühren. Kugel (b) und Kugel (c) des Spielers müssen dabei Kugel (a) berühren.

6. Die Blume (6 Punkte)

Berühren alle eigenen Kugeln das Schweinchen, gibt es für diese „Blume“ 6 Punkte.

7. King of the hill (5 Punkte)

Wer seine Kugel (a) auf dem Schweinchen platziert, erhält als „King of the hill“ 5 Punkte.

Besonderheiten

- Im Gegensatz zum klassischen Boulespiel ist im Crossboule c³ jede Wurftechnik erlaubt.
- Das gesamte dreidimensionale Gelände ist durch die Spieler frei bestimmbar.
- Die Zielkugel (das Schweinchen) darf beliebig weit geworfen werden.

Das Team-Spiel

Um Crossboule in Teams zu spielen, benötigt ihr weitere Crossboule-Sets. Ein Team kann dabei auch Kugeln des gleichen Designs verwenden. Die Spieler teilen sich in Teams zu je 2 oder 3 Spielern auf. Jeder Spieler erhält 3 Kugeln (bei 3er-Teams 2 Kugeln) im gleichen Design. Die Spieler eines Teams entscheiden selbstständig, wer zu welchem Zeitpunkt eine Kugel wirft, wenn ihr Team am Zug ist. Gespielt wird ansonsten nach den gleichen Regeln wie oben beschrieben.

