

# Doppelwutz

Ein Spiel für 2-3 Boule-Spieler.

Dieses Spiel eignet sich sehr gut dazu, bei nur 3 anwesenden Spielern einen spannenden Spielverlauf zu garantieren, bei dem außer Kugelwurfgeschick auch Taktik gefragt ist. Es eignet sich ebenfalls für zwei Spieler, die abseits vom üblichen Tête-à-Tête Spiel eine neue Variante des Boule-Spiels ausprobieren möchten.

Benötigt werden pro Spieler 3 Boule-Kugeln. Darüber hinaus sind zwei Zielkugeln (pfälzisch: Wutz) und ein Wurfkreis erforderlich.

Ziel:

Ziel des Spieles ist es, die eigenen Kugeln möglichst nah an die Wutz (egal welche!) zu platzieren.

Wer am Ende der Aufnahme, d.h. wenn alle Boule-Kugeln geworfen sind, am nächsten an einer Zielkugel liegt, erhält einen Punkt. Liegen zwei eigene Kugeln am nächsten, erhält man zwei Punkte, usw. Es ist möglich, maximal 6 Punkte in einer Aufnahme zu erzielen.

Spielbeginn:

Bei Spielbeginn wirft ein beliebiger Spieler aus dem Wurfkreis gleichzeitig beide Wutze.

Ein gültiger Wutz-Wurf ist erfolgt, wenn mindestens eine der beiden Zielkugeln im Boule-Kugelwurfbereich von 6-10 Meter liegt.

Der Spieler, der die beiden Wutze geworfen hat, wirft seine erste Kugel zu einer beliebigen Wutz. Danach wirft einer der beiden übrigen Spieler ebenfalls seine erste Kugel zu einer beliebigen Wutz und danach, falls zu dritt gespielt wird, auch noch der dritte Boule-Spieler.

Nachdem jeder der Spieler seine erste Boule-Kugel geworfen hat, ist derjenige dran, der keinen Punkt liegen hat. Falls zwei Spieler keinen Punkt haben (bei drei Spielern), ist derjenige dran, der am weitesten von einer Wutz entfernt liegt.

Aufnahmeende:

Wenn alle Boule-Kugeln geworfen wurden, ist die Aufnahme beendet. Die erzielten Punkte werden gezählt und dem Punktestand der Spieler hinzuaddiert.

Danach wirft derjenige erneut die Wutze, der keinen Punkt in der Aufnahme gemacht hat, bzw. falls zwei Spieler keinen Punkt gemacht haben, derjenige, der am weitesten vom Punkt entfernt liegt.

Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der als erster 13 Punkte erreicht.