

17. 2. 2007

Boule mit kleinen Hindernissen – MauMau-Petanque® !!

Warum ist eigentlich noch keiner drauf gekommen ?– Präzisionssport trifft Kartenglück !

In den letzten Jahren wurden wir immer wieder mal gefragt, warum wir an Fasching kein Turnier veranstalten. Der Wunsch war uns wie (fast) immer Befehl, doch sollte unserer nach Meinung solch ein Turnier kein Standardturnier sein.

Nach einem kleineren Brainstorming resp. Braincrashing hoffen wir ein hinreichend Schräges und dem Anlass angemessenes Turnier anbieten zu können:

MauMau-Petanque®

Kommet zuhauf ! – Es gibt Musssiggg und völlig überraschenderweise etwas zu Essen und Trinken.

Narrenkappen dürfen getragen werden, doch es herrscht strengstes Büttredenverbot (ausgenommen die Turnierleitung).

Weiterhin gibt es einen **Publikumswettbewerb** : Wer die abgedrehteste Version eines Karnevalsschlagers mitbringt (als CD oder Livevortrag) erhält einen Sonderpreis !!!

Es werden 4-5 Runden gespielt, Näheres zum Modus am 17.2.

Nachtrag 13.12. 06

Aus Spass wird Ernst !!!

Wir sind von unserer Idee des MauMau Petanque so überzeugt, dass wir beschlossen, dieser neuen verheissungsvollen Sportart einen seriösen institutionellen Rahmen zu geben. So kam dieser Tage in Langenselbold zur Gründung des **Deutschen Karten und Petanque Verbandes** (DKuPV). Wir glauben, dass dieser Verband den deutschen Petanquesport revolutionieren wird – die Karten im Boulesport werden neu gemischt werden müssen !!

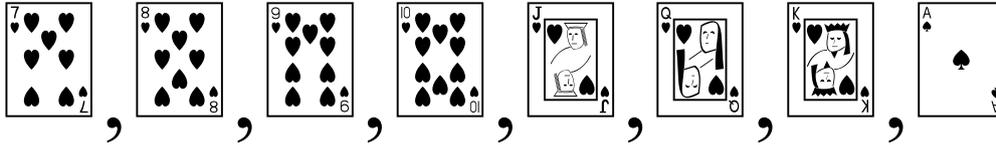
Nach einer ausführlichen Internetrecherche (mind. 5 Min.) stellten wir fest, dass weder in Deutschland noch in Europa MauMau-Petanque gespielt wird. So können wir am 17.2. 2007 auch den **Titel** eines **Deutschen** bzw. **Europameisters** im **MauMau-Petanque** ausspielen !

Wenn das mal kein Ansporn ist dieses Turnier zu besuchen !

(Recherchen im Welt resp. Galaktischen Masstab laufen derzeit noch)

Offizielle Spielregeln MauMau-Petanque des DKuPV

1. Vor Beginn des Spiels werden die Karten gemischt, jedes Team zieht eine Karte. Wer die höhere Karte hat fängt an und wirft das Schweinchen.
(Rangfolge der Karten : 7,8,9,10, Bube, Dame, König,As)



2. Vor dem Spielen jeder Kugel wird eine Karte gezogen.

- Ist der Kartenwert der gezogenen Karte , ,  oder , wird die Kugel normal gespielt.

- Wird eine  (Lucky Seven) gezogen, so spielt der Spieler seine Kugel und darf gleich danach eine weitere zusätzliche Kugel spielen. Es können also mehr als 6 Kugeln pro Team im Spiel sein.

- Wird eine  (Bad Eight) gezogen, so darf der Spieler seine Kugel nicht spielen. Die Kugel wird aus dem Spiel genommen und darf in dieser Aufnahme nicht mehr gespielt werden (ausser es wird eine  gezogen).

- Wird ein  (Schweinelegerbube) gezogen, so darf der Spieler vor dem Spielen seiner Kugel das Schweinchen versetzen. Er darf das Schweinchen nicht näher als 6 m zum Wurfkreis, 1 m zum hinteren Ende und 50 cm zu den Seitenbegrenzungen legen, falls es sich nicht schon dort befindet. Ansonsten darf das Schweinchen überallhin gelegt werden.
Achtung : Wird der Bube als letzte Karte in einer Aufnahme gezogen, so verliert er seine Wirkung und wird als normale Karte gespielt. Der Bube wird, wie man in Fachkreisen sagt, „entmannt“.

- Wird eine  (Queen's Carreau) gezogen, so darf der Spieler seine Kugel gegen die beste im Spiel befindliche Kugel des Gegners austauschen.
- Sind alle Karten gezogen, wird neu gemischt und das Spiel geht weiter.