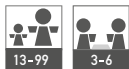


Booray!



Spielregeln

Booray (auch bekannt als Bourré) wurde in Louisiana, USA, populär und breitete sich später im ganzen Land aus. Es handelt sich um ein Stichspiel mit Pokerelementen, bei dem der moderate Einsatz bei schlechten Karten rasant anwachsen kann. In kurzer Zeit kann man ein Vermögen gewinnen – aber genau so schnell alles verlieren.

Spielmaterial

52 französische Spielkarten im Louisiana-Stil

108 Banknoten „Booray-€“

Spielziel

Als erster 400 Booray-€ zu gewinnen oder als einziger Spieler nicht Bankrott gehen.

Vorbereitungen

Jeder Spieler bekommt 200 Booray-€ in folgenden Werten:

4 x 1€-Schein, 3 x 2€-Schein, 2 x 5€-Schein, 4 x 10€-Schein

2 x 20€-Schein, 2 x 50€-Schein

Ein Kartengeber wird bestimmt. Dieser mischt die Karten gründlich und lässt den Spieler rechts von ihm abheben. Jeder Spieler setzt 1 Booray-€ ein, indem er eine 1€-Karte in die Mitte legt, in den sogenannten „Pott“.

Der Geber teilt an jeden Spieler verdeckt und einzeln 5 Karten aus. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt und die oberste Karte aufgedeckt. Die Farbe dieser Karte ist die Trumpffarbe in der folgenden Runde.



Spielablauf

Spielen oder Passen

Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand. Beginnend mit dem Spieler links neben dem Geber erklären die Spieler nacheinander, ob sie diese Runde mitspielen oder lieber passen möchten, abhängig von der Stärke ihres Blattes. Wer geringe Chancen sieht, einen Stich zu machen, wird eher passen.

Die Spieler, die passen, geben ihre Karten zurück und sind in dieser Runde nur Zuschauer. Der Geber legt die Karten wieder unter den Stapel. Der Einsatz bleibt natürlich im Pott.

Die Spieler, die spielen möchten, können jetzt Karten tauschen. Sie können eine, mehrere oder auch alle Karten an den Geber zurückgeben und bekommen die gleiche Anzahl neue Karten vom Stapel zurück. Die zurückgegebenen Karten werden unter den Stapel gelegt.

Passen alle Spieler bis auf einen, gewinnt dieser sofort den Pott und die nächste Runde beginnt.

Karten ausspielen

Hat jeder der aktiven Spieler seine endgültigen Karten, beginnt der erste links neben dem Geber das Spiel, indem er eine seiner Karten ausspielt, d.h. er „spielt auf“ zum ersten Stich. Danach spielen die anderen Spieler reihum ebenfalls eine ihrer Karten aus, und zwar nach folgenden Regeln.

1. Die vom ersten Spieler aufgespielte Farbe muss von allen „bedient“ werden, d.h. die nachfolgenden Spieler müssen eine Karte derselben Farbe ausspielen wie die der ersten Karte. Es kann eine höhere oder niedrigere Karte sein.
2. Kann ein Spieler die aufgespielte Farbe nicht bedienen, weil er keine Karte dieser Farbe auf der Hand hat, muss er eine Trumpfkarte ausspielen, sofern er welche hat.
3. Hat er keine Karte der aufgespielten Farbe und auch keine Trumpfkarte, darf er eine beliebige Karte der anderen Farben ausspielen.

Stiche gewinnen

Haben alle aktiven Spieler eine Karte ausgespielt, ist der Stich komplett. Den Stich gewinnt der Spieler, der die höchste Karte der aufgespielten Farbe gespielt hat, es sei denn, ein oder mehrere Spieler hätten eine Trumpfkarte gespielt. Dann gewinnt der Spieler, der die höchste Trumpfkarte dazugegeben hat. Der Spieler, der den Stich gewonnen hat, nimmt die Karten zu sich.

Den Einsatz bekommen

Der Spieler mit den meisten Stichen bekommt den gesamten „Pott“.



Mindestens 3 Stiche reichen dazu immer aus, 2 Stiche nur dann, wenn 3 weitere Spieler jeweils nur einen Stich bekommen.

Bei Gleichstand (Stichverteilung 2 – 2 – 1 oder seltener 1 – 1 – 1 – 1 – 1), bekommt kein Spieler den Einsatz, der Pott wird „eingefroren“. Die nächsten Einsätze erhöhen dann den Pott entsprechend.

„Booray“ gehen

Wenn ein Spieler in einer Runde keinen Stich macht, ist er „Booray“ gegangen. Das sollte man unbedingt vermeiden, denn alle Spieler, die in einer Runde keinen Stich gemacht haben, müssen als Einsatz für die nächste Runde den Betrag setzen, der bei der vorigen Runde im Pott war.



Waren also mit 4 Spielern in der ersten Runde 4 Booray-\$ im Pott, müssen die, die keinen Stich bekommen haben, für die nächste Runde nicht 1, sondern 4 Dollar setzen. Wenn im weiteren Verlauf des Spiels dann vielleicht 25 Dollar im Pott waren, kostet „Booray“ gehen schon 25 Dollar als nächsten Einsatz.

Bankrott gehen

Wer nicht mehr genug Booray-\$ hat, um den Einsatz für die nächste Runde zu machen, legt seine restlichen Dollar in den Pott und erklärt seinen Bankrott. Der Spieler scheidet aus.

Das Spiel gewinnen

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler nach mehreren Runden seine 200 Dollar verdoppelt hat.

Dieser Spieler ist der Gewinner des Spiels.

Variationen

Wie bei fast allen Kartenspielen gibt es auch bei Booray zahlreiche Regelvarianten. Wenn die Spieler eine oder mehrere übernehmen möchten, sollte das vor dem Spiel klar vereinbart werden.

Doppelter Einsatz

Es wird von allen Spielern der normale Einsatz von 1 Booray-\$ gezahlt. Zusätzlich zahlt jeder Spieler, der nicht passt, einen weiteren Dollar.

Die Trumpfkarte übernehmen

Der Kartengeber kann die aufgedeckte Trumpfkarte übernehmen. Er muss dafür eine Karte ablegen bzw. bekommt beim Kartentauschen eine Karte weniger zurück.

Sicheres Blatt

Wenn ein Spieler in jedem Fall 3 Stiche machen und den Pot gewinnen wird, hat er ein Sicheres Blatt und muss zusätzliche Regeln befolgen:

- wenn er aufspielt, muss er seinen höchsten Trumpf aufspielen;
- wenn er trumpfen muss, muss er seinen höchsten Trumpf ausspielen;
- wenn er als letzter spielt, muss er den Stich gewinnen, wenn er das bei Einhaltung der Bedien- und Trumpfregel kann.

Ein Sicheres Blatt ist z.B. eines mit Trumpf - A - K - D oder Trumpf - K - D - B - 10 - 9 - 8. Auch wenn einer die ersten 3 Stiche gewonnen hat, gelten für ihn die zusätzlichen Regeln.

Limitierter Einsatz

Der Pott kann rasant anwachsen, besonders, wenn z.B. 2 Spieler in einer Runde „Booray“ gehen. Deshalb können die Spieler vor Beginn des Spiels vereinbaren, den Einsatz zu begrenzen, z.B. auf höchstens 20 Booray-\$. Das Spiel dauert dann etwas länger, aber weniger Spieler gehen „Booray“.

Blatt mit 4 Karten

Bei 3 oder 4 Spielern kann man auch mit nur 4 Karten spielen. Das erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass in jeder Runde ein Spieler „Booray“ geht.



Deutschland Vertrieb über:
Winning Moves Deutschland GmbH
Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf
www.winning-moves.de



⚠ Achtung:

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren,
da Kleinteile verschluckt werden können.
Erstickungsgefahr.

