

A Lesen Sie bitte erst die Punkte 1 - 9 dieser Übersicht der Reihe nach durch. Auf der Rückseite dieses Blattes finden Sie dann die vollständige Spielregel (B).

Carabande

Spielübersicht

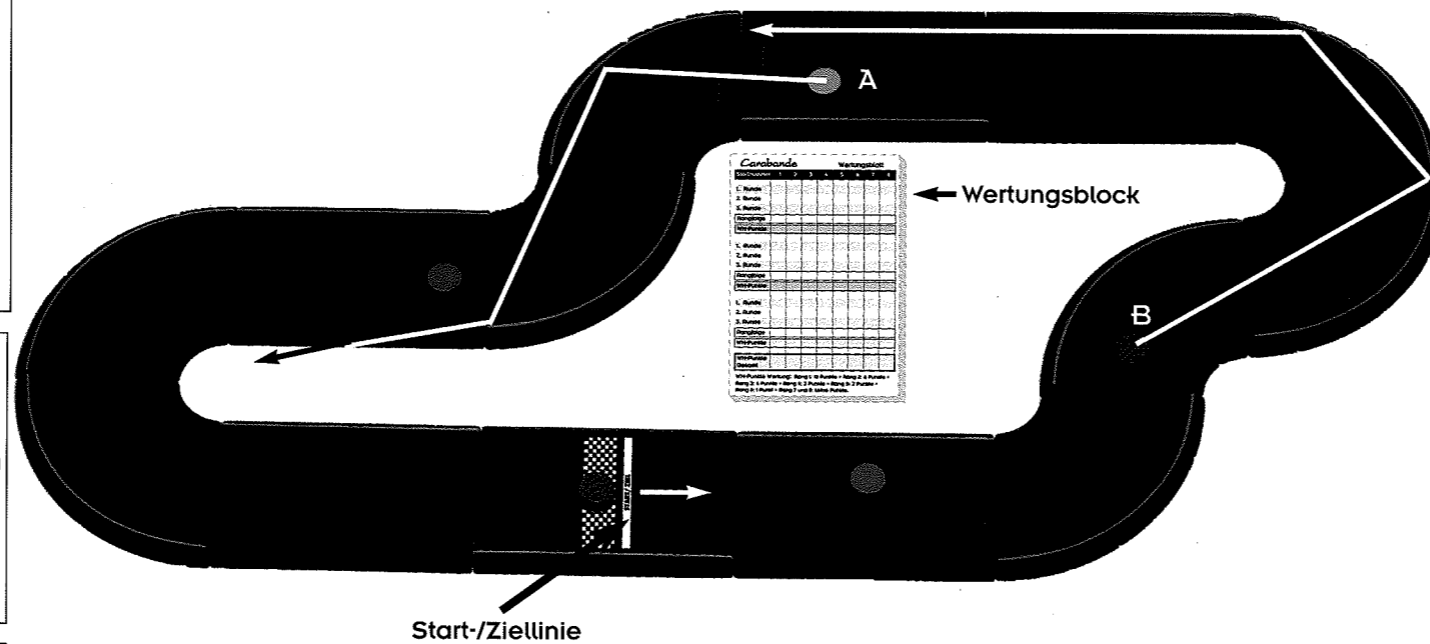


1
Start frei für Formel 1-Piloten mit Fingerspitzengefühl. Denn bei diesem rasanten Geschicklichkeitsspiel werden die bunten Rennflitzer mit den Fingern geschnipst. (siehe Abb. 1)

2
Vor jedem Rennen können Sie die Bahn beliebig neu zusammensetzen. Eine besondere Bedeutung für einen spannenden Rennverlauf kommt den Banden zu. In jedes Bahnteil wird nur eine davon gesteckt. (siehe Abb. 2)

3
Ob Sie die Banden innen oder außen oder abwechselnd anbringen, bleibt Ihrem eigenen Geschmack überlassen. Wir empfehlen für das erste Spiel, die hier abgebildete Bahn nachzubauen.

4
Aber Vorsicht! Durch die fehlenden Banden ergeben sich zahlreiche Lücken am Fahrbahnrand, an denen die Rennscheiben aus der Bahn fliegen können (A).



5
Schießen Sie Ihre eigene Rennscheibe oder den Renner eines Mitspielers von der Bahn, verlieren Sie einen Spielzug und müssen zur Aufholjagd ansetzen.

6
Mit etwas Übung können Sie die Bahn nutzen, um weite Strecken zurückzulegen (B).

7
Um besser schnippsen zu können, dürfen Sie mit der schwarzen Abstandsscheibe eine Rennscheibe ein Stück von der Bande oder von anderen Flitzern abrücken. (siehe Abb. 3)

8
Jedesmal, wenn Sie eine Runde geschafft haben, kreuzen Sie das auf dem Wertungsblock an.

9
Wer nach 3 Runden die Nase vorn hat, ist Sieger.

Abbildung 1:



Abbildung 2:

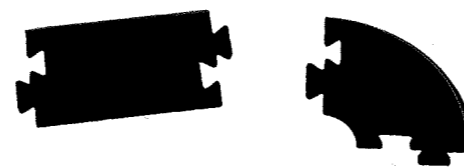
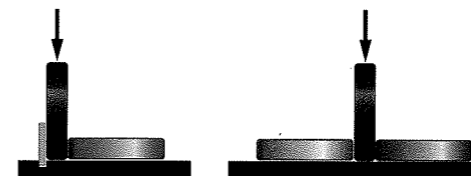


Abbildung 3:



B Carabande

Spielregel

Vor dem ersten Spiel sollten Sie die "Spielübersicht" (A) auf der Rückseite dieses Blattes lesen. Die Abbildung zeigt einen Aufbau der Rennbahn, und Sie erfahren, worum es im Spiel geht. Die "Spielregel" (B) auf dieser Seite enthält alle Regeln, die Sie für das Spiel benötigen. Nachdem Sie diese durchgelesen haben, können Sie sofort beginnen. Die besonderen Regeln für Carabande-Profis finden Sie im „(Cara)Bandenführer“(C).

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden die Rennscheiben mit Aufklebern versehen (siehe Aufkleberbogen).
- Die Bahnteile werden gemeinsam beliebig zu einer geschlossenen Rennstrecke zusammengesetzt.
- Die Bandenstücke werden in die seitlichen Schlitz gesteckt. (Die langen Banden kommen in die Kurventeile, die kurzen in die Geraden.)
- Die schwarze Abstandsscheibe und der Wertungsblock werden in die Tischmitte gelegt. Außerdem wird noch ein Stift benötigt.
- Jeder Spieler erhält eine Rennscheibe. Der jüngste bekommt die 1 und beginnt. (Bei 2 bis 4 Spielern kann jeder Spieler auch mit zwei Scheiben spielen. Dann erhält jeder die beiden Rennscheiben einer Farbe.)

Spielverlauf

1. Jedes Rennen geht über 3 Runden.
2. Der Spieler mit Startnummer 1 legt seine Rennscheibe direkt vor die Start-/ Ziellinie und schnipst sie mit dem Finger so weit wie möglich über die Bahn. Danach folgen alle anderen in der Reihenfolge ihrer Startnummern. Also danach die 2, dann die 3 usw.
3. Wurden alle Rennscheiben der Reihe nach einmal bewegt, ist der Spieler mit der Startnummer 1 wieder an der Reihe. Dabei ist es egal, ob sich seine Spielscheibe nach der ersten Schnipsrunde an erster, in einer mittleren oder gar an letzter Position befindet. Nach Startnummer 1 ist wieder die Nummer 2 dran, dann die Nummer 3 usw.
4. Hat ein Spieler die Ziellinie mit dem vollen Umfang seiner Rennscheibe überquert und damit eine Runde geschafft, so kreuzt er dies sofort auf dem Wertungsblock in der für seine Rennscheibe gültigen Spalte an. Hat er die zweite Runde hinter sich, dann kreuzt er dies wiederum sofort an.
5. Wer nach drei Runden die Nase vorn hat, ist Sieger.

Besonderheiten im Spielverlauf

- a) Abstand schaffen**
- Mit Hilfe der schwarzen **Abstandsscheibe** ist es erlaubt, die **eigene** Rennscheibe etwas von der Bande oder von anderen Scheiben abzusetzen (ca. 1 cm), um die Rennscheibe besser schnippen zu können.

- Dazu wird die Abstandsscheibe **hochkant** zwischen Bande und Rennscheibe oder zwischen zwei Rennscheiben geschoben.
- Ein größerer Abstand als durch die Scheibenbreite darf dabei **nicht** entstehen.
- Die Rennscheibe eines anderen Spielers, von der man Abstand nimmt, darf dabei in ihrer Position **nicht** verändert werden.

b) Berühren anderer Rennscheiben

Grundsätzlich ist es nicht verboten, mit der eigenen Rennscheibe die Rennscheiben anderer Mitspieler anzuschleifen und dadurch deren Position auf der Rennbahn zu verändern.

c) Wenn Rennscheiben von anderen aus der Bahn geworfen werden

- Wird die Rennscheibe eines Mitspielers aber so stark "angerempelt", daß sie von der Rennbahn fliegt, dann ist der Zug **ungültig**.
- Der „Rempler“ muß seine Rennscheibe sofort wieder auf die Position zurücklegen, auf der sie sich vor dem Schnippen befand. Sein Zug ist damit beendet!
Tip: Am besten lassen Sie nach dem Schnippen die Hand generell so lange auf der Bahn, bis Ihre Rennscheibe stehenbleibt und klar ist, daß keine andere Scheibe herausgeschossen wurde.
- Der durch den Rempler von der Bahn geworfene Spieler darf seine Rennscheibe umgehend dort wieder einsetzen, wo sie vor dem Rempeln gestanden hatte..

d) Wenn eine Rennscheibe durch eigenes Verschulden von der Bahn gerät

- Schnipst ein Spieler seine eigene Rennscheibe so, daß sie von der Bahn gerät, ist sein Zug ebenfalls **ungültig** und damit beendet.
- Auch in diesem Fall muß er seine Rennscheibe sofort wieder auf die Position zurücklegen, auf der sie sich vorher befunden hat.

e) Wenn eine Rennscheibe durch eigenes Verschulden auf den Kopf fällt

- Schnipst ein Spieler seine eigene Rennscheibe so, daß sie sich überschlägt und mit dem Aufkleber nach unten auf der Bahn liegen bleibt, dann muß er im nächsten Zug **aussetzen**.
- Wenn er das nächste mal an der Reihe ist, dreht er **nur** seine Rennscheibe wieder auf die richtige Seite.
- Es ist zulässig, daß die Rennscheibe, während sie auf dem Kopf liegt, durch Anschleifen in ihrer Position verändert wird.
- Sollte die Rennscheibe durch Rempeln von der Bahn fliegen, während sie auf dem Kopf liegt, wird sie - mit dem Kopf nach unten - dort wieder eingesetzt, wo sie vor dem Rempeln gelegen hat.

Spielende

- Sobald der erste Spieler die **dritte Runde** geschafft hat, ist das Rennen für ihn beendet. Dieser Spieler ist Sieger.
- Die anderen Spieler fahren noch ihre Plazierungen aus, bis alle Rennscheiben im Ziel sind.

Tips zur Carabande-Spieltechnik

1. Das Schnippen

Die Schnipstechnik des guten Carabande-Spielers ähnelt weitgehend jener Technik, die für das indische Carrom angewandt wird. Man schnipst mit der Fingernagelseite des Fingers. Dabei bleibt es dem einzelnen Spieler überlassen, ob er dazu den Zeigefinger, den Mittelfinger oder gar den Daumen verwendet. In jedem Falle sollte der schnipsende Finger ganz dicht an der Rennscheibe angesetzt werden, weil ansonsten der "Schmettereffekt" ziemlich groß ist und man sich dicke Finger holen kann. Die Rennscheibe muß stets wirklich geschnipst werden. Auch die leichteste Form von Schieben ist untersagt!

2. Über Bande spielen

Geübte Carabande-Spieler entwickeln im Lauf der Zeit eine besondere Geschicklichkeit, ihre Rennscheiben so von den Banden abprallen oder an den Banden entlanggleiten zu lassen, daß sie mit einem einzigen Schnipser ziemlich beachtliche Strecken überbrücken können. Gute Banden- bzw. Karambolage-technik ist auch gefragt, wenn es gilt, sich bei scheinbar ganz ungünstiger Position noch optimal im Rennen zu halten.