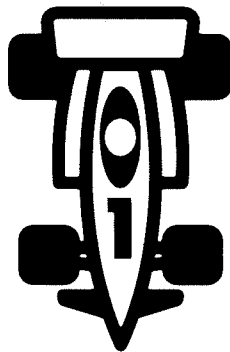


Carabande

C



(Cara)Bandenführer

Achtung: Dies ist *nicht* die Spielregel!

Sondern ergänzend zu der Spielregel für das Familienspiel finden Sie hier die besonderen Regeln für Carabande-Profis.

Spielmaterial

- | | |
|--------------------------|---|
| 6 Geraden-Bahnteile | 8 Rennscheiben in vier verschiedenen Farben |
| 10 Kurven-Bahnteile | 1 schwarze Abstands- bzw. Schikanenscheibe |
| 6 kürzere Geraden-Banden | 1 Bogen mit 2 x 8 Aufklebern |
| 10 längere Kurven-Banden | 1 Wertungsblock a 100 Seiten |

Profi-Regeln

Die **CARABANDE-Profi-Variante** unterscheidet sich vom Familienspiel in zwei wesentlichen Punkten:

1. Profis schaffen keinen Abstand

- Die Rennscheiben müssen grundsätzlich so gespielt werden, wie sie gerade liegen. Das heißt: Es darf unter **keinen** Umständen Abstand geschaffen werden. Auch nicht, wenn eine Rennscheibe sich noch so ungünstig an einer Bande „festgesetzt“ hat!
- Abstand darf auch dann nicht geschaffen werden, wenn eine Rennscheibe von anderen Scheiben so eingekeilt ist, daß sie praktisch nicht nach vorn gespielt werden kann, weil von hinten eine andere Rennscheibe so weit auf „Tuchföhlung“ näher gerückt ist, daß man den Finger nicht zum Schnipsen zwischen beide Scheiben bringen kann.

2. Profis fahren mit "Schikane"

- Die schwarze Scheibe wird in der Profi-Variante als **Schikanescheibe** eingesetzt. Das heißt: Die schwarze Scheibe wird zu Beginn irgendwo auf die Bahn gesetzt und darf von den vorbeiflitzenden Rennscheiben nicht berührt werden.
- Berührt ein Spieler mit seiner Rennscheibe die Schikanescheibe, so ist sein Zug ungültig. Er muß seine Rennscheibe sofort wieder auf die Position zurücklegen, wo sie vorher gestanden hat. Sein Zug ist damit beendet.
- Wurde die Schikanescheibe in ihrer Position durch Anrempeln verändert, so wird sie nicht wieder in die Ausgangsposition zurückversetzt, sondern bleibt dort, wo sie hingeschoben wurde.

Profis punkten nach WM-Wertung

Wer Lust hat, über einen längeren Zeitraum hinweg zu ermitteln, wer der absolute Carabande-Champion ist, für den empfehlen wir unsere Langzeitwertung nach WM-Punkten. Das funktioniert natürlich nur, wenn sich für WM-Rennen immer wieder die gleichen Carabande-Spieler zusammenfinden.

Und so errechnen sich die WM-Punkte:

Platz 1: 10 Punkte
Platz 2: 6 Punkte
Platz 3: 4 Punkte
Platz 4: 3 Punkte

Platz 5: 2 Punkte
Platz 6: 1 Punkt
Platz 7: kein Punkt
Platz 8: kein Punkt

Profis kämpfen um die Pole-Position

Wie im wirklichen Rennen, so haben auch bei CARABANDE Spieler, die früher starten, einen leichten Vorteil gegenüber den Spielern, die später ins Rennen gehen. Um in den Genuß dieses Startvorteils zu kommen, können Sie vor dem eigentlichen Rennen in einem Wettschnipsen um die Startnummern kämpfen, indem sie die Pole-Position ermitteln.

Pole-Position-Auswahl, wenn jeder nur eine Rennscheibe hat:

Auswahlverfahren bei zwei bis drei Spielern:

- Spieler 1 setzt eine Rennscheibe vor die Startlinie und versucht, sie mit einem einzigen Schnipser so weit wie möglich zu bringen. Die Rennscheibe bleibt liegen und Spieler 2 folgt. Auch er setzt nun eine Rennscheibe vor die Startlinie und schnipst sie so weit wie möglich. Dann folgt Spieler 3 und versucht das gleiche.
- Wessen Scheibe auf der Bahn am weitesten gekommen ist, der erhält die Scheibe mit der Startnummer 1 und beginnt das eigentliche Rennen. Wer am zweitweitesten gekommen ist, erhält die Startnummer 2, der dritte die Startnummer 3. - Wie im wirklichen Rennen, so hat auch hier der Teilnehmer mit der Startnummer 1 zunächst einen ganz leichten Vorteil durch seine Pole-Position.

Auswahlverfahren bei vier Spielern:

- Spieler 1 setzt eine Rennscheibe vor die Startlinie und versucht, sie mit einem einzigen Schnipser so weit wie möglich zu bringen. Dann folgt Spieler 2: Auch er setzt nun eine Rennscheibe auf die Startlinie und schnipst sie so weit wie möglich. Der Sieger dieses Duells trägt dann ein weiteres Wettschnipsen gegen den Sieger des zweiten Duells (zwischen Spieler 3 und Spieler 4) aus.
- Die jeweiligen Sieger der beiden Duelle machen untereinander die Startposition 1 und 2 aus. - Die Verlierer der beiden Duelle kämpfen in einem weiteren Wettschnipsen um die Startpositionen 3 und 4.

Auswahlverfahren bei fünf Spielern:

- Wie bei vier Spielern, nur daß eine Vorrunde mit nur zwei Konkurrenten, und die andere Vorrunde mit drei Konkurrenten ausgetragen wird. Wer in der Dreiergruppe letzter wird, erhält automatisch die Startnummer 5. - Der zweite aus der Dreiergruppe kämpft mit dem Verlierer der Zweiergruppe um Startnummer 3 und 4. Die beiden Gruppensieger tragen das Rennen um Startnummer 1 und 2 aus.

Auswahlverfahren bei sechs Spielern:

Wie bei vier Spielern, nur daß jetzt anstelle von zwei Zweiergruppen drei Zweiergruppen gebildet werden. Die Verlierer jeder Gruppe tragen dann das Rennen um die Startnummern 4, 5 und 6, die drei ersten das Rennen um die Startnummern 1, 2 und 3 aus.

Auswahlverfahren bei sieben Spielern:

- Es werden zwei Zweiergruppen und eine Dreiergruppe gebildet. Der letzte der Dreiergruppe erhält automatisch die Startnummer 7. Ansonsten geht es weiter wie im Auswahlverfahren bei sechs Spielern.

Auswahlverfahren bei acht Spielern:

- Es werden vier Zweiergruppen gebildet. Die jeweiligen Gruppensieger bilden untereinander noch einmal zwei Zweiergruppen. Die Sieger dieser zwei Zweiergruppen tragen ein weiteres Wettschnipsen um Startposition 1 und 2 aus; die Verlierer der zwei Gruppen schnipsen um Startposition 3 und 4.

- Die jeweiligen Verlierer der vier Zweiergruppen bilden untereinander ebenfalls zwei Zweiergruppen. Die Sieger dieser zwei Zweiergruppen tragen ein Wettschnippsen um Startposition 5 und 6 aus; die Verlierer der zwei Gruppen schnippsen um Startposition 7 und 8.

Pole-Position-Auswahl, wenn jeder zwei Rennscheiben hat:

Die Auswahl erfolgt genauso wie in den oben beschriebenen Auswahlverfahren für 2 bis 3 und für 4 Spieler.

Bei zwei Spielern

erhält der Gewinner die Startposition 1 und für seine zweite Rennscheibe die Position 3. Der Verlierer erhält die Startposition 2 und für seine zweite Rennscheibe die Startposition 4.

Bei drei Spielern

erhält der Gewinner die Startposition 1 und für seine zweite Rennscheibe die Position 3. Der Zweite erhält die Startposition 2 und für seine zweite Rennscheibe die Startposition 4. Der Verlierer erhält die Startposition 3 und für seine zweite Rennscheibe die Startposition 6.

Bei vier Spielern

erhält der Gewinner die Startposition 1 und für seine zweite Rennscheibe die Position 5. Der zweite erhält die Startposition 2 und für seine zweite Rennscheibe die Startposition 6. Der dritte erhält die Startposition 3 und für seine zweite Rennscheibe die Startposition 7. Der Verlierer erhält die Startposition 4 und für seine zweite Rennscheibe die Startposition 8.



Liebe Spielfreunde,
wir freuen uns, daß Sie sich für ein Spiel von Goldsieber entschieden haben.
Denn diese bedeuten kurzweilige und abwechslungsreiche Unterhaltung, an der Sie lange Freude haben werden. Wenn Sie noch irgendwelche Fragen, Wünsche oder Anregungen haben, dann schreiben Sie uns einfach. Viel Vergnügen wünscht Ihnen

Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth

Der Autor:

Jean du Poël lebt mit seiner Frau in der Nähe von Oldenburg. Dort betreibt der Graphik-Designer einen eigenen kleinen Spielverlag, in dem er vor allem Spiele mit historischem Hintergrund veröffentlicht. Mit seinem rasanten Aktionsspiel „Carabande“ erscheint erstmals eine seiner Ideen in einem größeren Verlag.

Fotos: Fotostudio Zirn

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH

© 1996
Simba Toys
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

