

# Spielregeln Rennspiel-Action

Vor dem ersten Spiel sollten Sie die "Spielübersicht" auf der Rückseite dieses Blattes lesen. Die Abbildung zeigt einen Aufbau der Rennbahn, und Sie erfahren, worum es im Spiel geht. Die "Spielregel" 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 „Rennspiel-Action“-Profis finden Sie im „Bandenführer“.

## 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.

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 schnipsen 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 Schnipsen befand. Sein Zug ist damit beendet!  
Tip: Am besten lassen Sie nach dem Schnipsen 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 Rennspiel-Action-Technik

### 1. Das Schnipsen

Die Schnipstechnik des guten Rennspiel-Action-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.

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.

# Rennspiel-Action

Carabande



## Spielübersicht

1

Start frei für STW-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

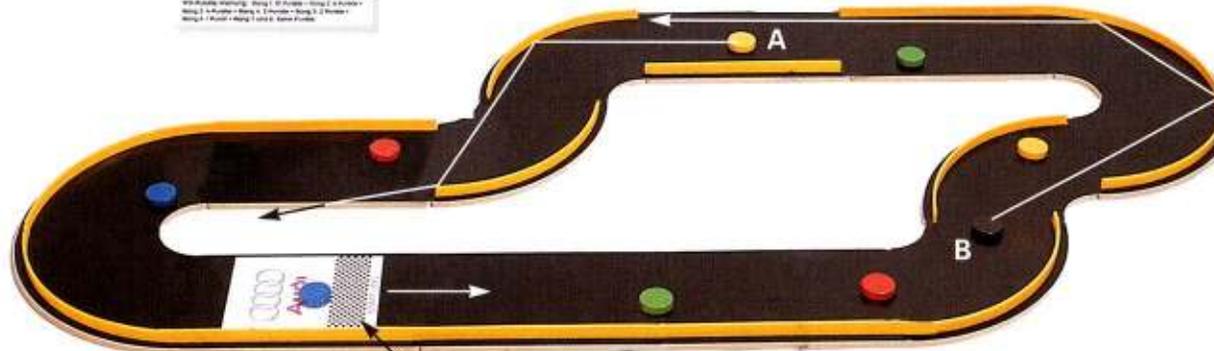
Aber Vorsicht! Durch die fehlenden Banden ergeben sich zahlreiche Lücken am Fahrbahnrand, an denen die Rennscheiben aus der Bahn fliegen können (A).



Abbildung 1:

Carabande		Wertungsblock	
Runde	Banden	1	2
1. Runde			
2. Runde			
3. Runde			
Wichtigste			
2. Punkte			
1. Runde			
2. Runde			
3. Runde			
Wichtigste			
2. Punkte			
3. Punkte			
Wichtigste			
2. Punkte			
3. Punkte			

← Wertungsblock



Start-/Ziellinie

Abbildung 2:



Abbildung 3:



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

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 schnipsen 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

# 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 eingekellt 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 vorbeiföhlenden Rennscheiben nicht beröhrt werden.
- Beröhrt 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 Spieleverlag, 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



# Carabande

## Wertungsblatt

Startnummer	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
WM-Punkte Gesamt								

WM-Punkte Wertung: Rang 1: 10 Punkte • Rang 2: 6 Punkte • Rang 3: 4 Punkte • Rang 4: 3 Punkte • Rang 5: 2 Punkte • Rang 6: 1 Punkt • Rang 7 und 8: keine Punkte.

# Carabande

## Wertungsblatt

Startnummer	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
WM-Punkte Gesamt								

WM-Punkte Wertung: Rang 1: 10 Punkte • Rang 2: 6 Punkte • Rang 3: 4 Punkte • Rang 4: 3 Punkte • Rang 5: 2 Punkte • Rang 6: 1 Punkt • Rang 7 und 8: keine Punkte.

# Carabande

## Wertungsblatt

Startnummer	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
WM-Punkte Gesamt								

WM-Punkte Wertung: Rang 1: 10 Punkte • Rang 2: 6 Punkte • Rang 3: 4 Punkte • Rang 4: 3 Punkte • Rang 5: 2 Punkte • Rang 6: 1 Punkt • Rang 7 und 8: keine Punkte.

# Carabande

## Wertungsblatt

Startnummer	1	2	3	4	5	6	7	8
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
1. Runde								
2. Runde								
3. Runde								
Rangfolge								
WM-Punkte								
WM-Punkte Gesamt								

WM-Punkte Wertung: Rang 1: 10 Punkte • Rang 2: 6 Punkte • Rang 3: 4 Punkte • Rang 4: 3 Punkte • Rang 5: 2 Punkte • Rang 6: 1 Punkt • Rang 7 und 8: keine Punkte.