

### Freikauf

Man kann sich während eines Zuges vom einem oder mehreren Würfeln freikaufen. Das kostet:

1 Silberstück für den 1. Würfel, 2 Silberstücke für den 2. Würfel, 3 Silberstücke für den 3. Würfel, und so fort ...

### Caramba Karte

Die Caramba-Karte ist als Hilfe gedacht. Sie gibt einen Überblick der Kosten, bezogen auf das jeweilige Rennen. Die gezahlten Silberstücke sind Teil des Spielgewinns und werden in die Schale gelegt.

**Achtung!** Bei jedem Zug muß immer mindestens ein Würfel geworfen werden.

### Private Geschäfte

Reiche Spieler können versuchen ärmere Spieler zu überreden, zusätzliche Würfel zu benutzen.

Zum Beispiel "Hier sind 10 Silberstückchen, wenn du mit einem Würfel mehr würfelst...".

### Spielziel

Wie schon gesagt, Ziel eines Rennens ist, die Gebietsgrenze der "MINA DE PLATA" nicht zu überqueren. Aber wenn es denn sein muß, dann lieber früher als später. Denn der Erste der ankommt, muß nur 1 Silberstück zahlen, der zweite 2, der dritte 3, und so weiter.

Die gezahlten Silberstücke sind Teil des Spielgewinns und werden in die Schale gelegt. Der Spieler, der sich als letzter noch auf dem Spielplan befindet gewinnt alle Chips in der Schale. Spielziel ist es, nach mehrere Rennen, die meisten Silberstücke zu besitzen.

### Inflation

**Achtung!** Alle Kosten die durch besetzte Felder, Freikauf und Zieleinlauf entstehen werden im 2. Rennen verdoppelt, im 3. verdreifacht, und so fort...!

### Pleite

Gehen während eines Rennens einem Spieler die Silberstücke aus, muß er zahlen soweit es ihm möglich ist und dieses Rennen weiterspielen ohne zu zahlen. Wenn er jedoch dieses Rennen nicht gewinnt, muß er ausscheiden... und das Spiel ist damit zu Ende.

### Spielende

Das Spiel währt solange, bis ein Spieler zum nächsten Rennen mangels Silberstücken nicht mehr antreten kann. Der in dem Moment reichste Spieler hat dann das Spiel gewonnen.

### Das Spiel für 2 & 3 Spieler

Die Regeln sind dieselben, doch jeder Spieler geht mit 2 Sombreros, 2 „Hinterhalt“ Chips und 60 Silberchips an den Start.

Bei 2 Spielern braucht man 4 Würfel, bei 3 Spielern 6 Würfel.

# CARAMBA!

von Alex Randolph



**AMIGO**

**Spieler: 2 - 6**

**Alter: 6 - 106 Jahre**

1 großer Spielplan	60 Silber-Chips
6 Sombreros in 6 Farben	12 Gold-Chips (1 Gold = 10 Silber)
6 Würfel (0-5)	1 Schale
6 "Hinterhalt"-Chip	6 Caramba Karte
6 "Hinterhalt"-Aufkleber	1 Spielanleitung
1 Hutband	

### Kurze Spielbeschreibung

1. Spielziel. Ziel eines Rennens ist es, das gefährliche Gelände der "Mina del Plata" NICHT zu überqueren. Sieger ist der Spieler, der sich noch auf der Strecke befindet, wenn alle anderen bereits angekommen sind. Er steckt den Gewinn ein. Ein Spiel erstreckt sich über mehrere Rennen.
2. Reihenfolge. Man zieht NICHT reihum, sondern immer entsprechend der Position auf dem Plan. Der Spieler an der Spitze zieht als Erster und würfelt mit einem Würfel; der hinter ihm zieht als Zweiter mit zwei Würfeln; der an dritter Stelle als Dritter mit drei Würfeln, usw.

### Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die sechs "Hinterhalt"-Aufkleber auf die sechs schwarzen-Chips geklebt werden. Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt und die Schale kommt auf den Plan neben das "MINA DE PLATA"-Schild. Das Hutband wird bereitgelegt und man braucht so viele Würfel, wie Spieler teilnehmen.

**Bemerke!** Die Würfel haben keine "6" und eine blanko Seite.

Jeder Spieler bekommt:

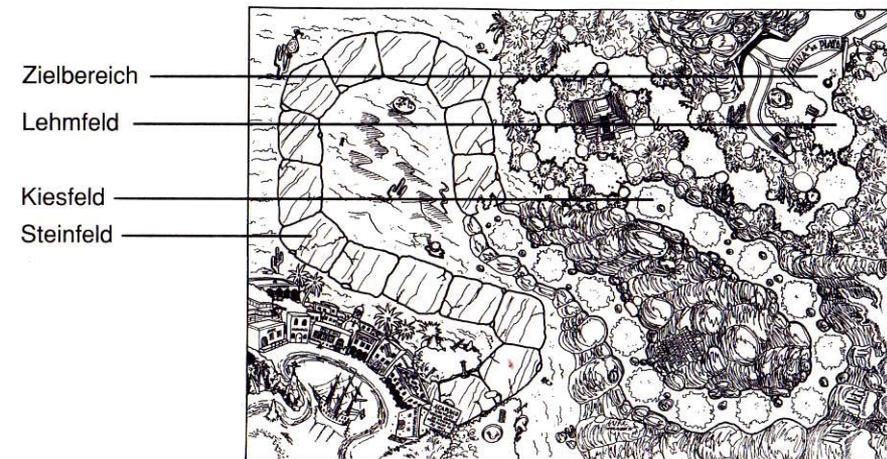
- o 1 Sombrero,
- o 1 "Hinterhalt"-Chip
- o 2 Gold und 10 Silberchips
- o 1 Caramba-Karte

### Spielverlauf

Die Sombreros und ihre Besitzer bewegen sich so langsam wie möglich auf ihr Ziel, den gefährlichen Bereich der "Mina de Plata" zu. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. In den folgenden Rennen beginnt jeweils der Sieger des vorigen Rennens, dann folgt der Zweitplatzierte und so weiter. Der Erste setzt seinen Sombrero auf ein beliebiges Stein-, Kies- oder Lehmfeld, weit entfernt oder nahe dem Ziel, wohin er will. Die anderen Spieler machen dann reihum das gleiche.

### Spielplan

Man erinnere sich beim Setzen seines Sombreros an das Spielziel und die Zugreihenfolge. Der vorderste Sombrero bekommt das Hutband übergestülpt. Er beginnt die erste Runde mit einem Würfel.



### Spielzüge

Während des gesamten Rennens zieht immer der Erstplatzierte (der Nächste zur Mine) Spieler, zuerst mit 1 Würfel, dann der Zweitplatzierte mit 2 Würfeln, dann der Drittplatzierte mit 3 Würfeln, usw.

**Wichtig!** Um nicht durcheinander zu kommen, wird das Hutband benützt. **Vor dem Würfeln** muß der, der an der Reihe ist, das Hutband von seinem Sombrero auf den Sombrero des nach ihm platzierten stülpen. Damit ist immer angezeigt, welcher Spieler als nächster am Zug ist. Der Letzte in der Reihe stülpt das Hutband dem Ersten über. Sollte der Letzte beim anschließenden Würfeln **alle** überholen- auch den mit dem Hutband- muß er sich das Band selbst wieder aufsetzen und ist sofort wieder an der Reihe. Mit 1 Würfel, da er jetzt der Erste ist.

### Hinterhalt



Vor einem Zug (gewöhnlich des ersten) kann man wegelagernden Pistoleros eine Tip geben und einen Hinterhalt legen. Dazu legt man seinen "Hinterhalt"-Chip auf ein beliebiges freies Feld. Dort bleibt er bis **alle** Sombreros über einen Chip hinweg gezogen sind.

Dann darf er von einem Spieler, aber nur **vor** seinem Zug wieder aufgenommen und auf ein beliebiges freies Feld gelegt werden.

Endet der Zug eines Spielers auf einem "Hinterhalt"-Chip, dann muß er gleich nochmal würfeln, und zwar mit 3 Würfeln, wenn der Hinterhalt auf einer grauen Steinplatte liegt, 2 Würfeln, wenn er auf einem gelben Kiesfeld liegt und 1 Würfel, wenn er auf einem braunen Lehmfeld liegt.

### Besetzte Felder

Landet ein Sombrero am Ende eines Zuges auf einem anderen Sombrero, so erhält der Besitzer des oberen sofort 1 Silberstück zur Begrüßung, vom Besitzer des unteren Sombreros. Der Besitzer des oberen Sombreros muß aber sofort mit **einem Würfel** nochmal würfeln und weiterziehen. Würfelt er dabei "0", wird die Aktion wiederholt, d.h. der untere zählt wieder und der obere muß wieder würfeln.