

CASABLANCA

Spielanleitung

© Alex Randolph

Alle Rechte, einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen:
F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & Co. KG, München.



Casablanca

Spielzubehör

1 Spielplan 35 Prämienkarten
4 Spielfiguren Spielgeld
14 Würfelchips

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt diese in eine beliebige Kuppel (spitzzulaufende weiße Fläche) über einem der Symbole auf dem Spielplan.

Spielgeld

Es wird mit 50 \$ Spielgeldscheinen gespielt. Jeder Spieler erhält 2.000 \$. Von dieser Summe gibt jeder Spieler 700 \$ als Einsatz in den Pott (Mittelfeld des Spielplanes) und ist damit spielberechtigt. Übriggebliebenes Spielgeld kommt auch in den Pott.

Spielfiguren

Der Spielplan wird aufgelegt. Darauf befindet sich ein rundes Innenfeld, umrahmt von 28 grünen, runden Feldern. Über jedem dieser Felder steht auf weißem Grund ein Symbol. Es gibt 7 verschiedene Symbole, jedes Symbol wiederholt sich 4mal.

Zahlen-Chips

14 runde Chips mit roter Rückseite und Zahlenwerten 0-6. Jedes Zahlensymbol kommt 2mal vor. Ein Spielleiter, welcher von den Mitspielern für die erste Runde gewählt wird (in den folgenden Runden ist es der jeweilige Gewinner) mischt die Zahlenchips und reiht sie verdeckt, wahllos auf die runden, grünen Felder unterhalb der Symbole. Dann nimmt jeder Spieler einen dieser Chips, sieht ihn sich an und legt ihn verdeckt beiseite. Diese Chips sind für die gesamte Runde nicht mehr im Spiel. Das gibt jedem Teilnehmer den Vorteil, eine Zahl, die sich nicht mehr im Spiel befindet, zu kennen.

Spielkarten

35 Prämienkarten, je 5 mit den Symbolen des Spielplanes.

Der Spielleiter mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler 3 Karten. Falls ein Spieler 3 Karten des gleichen Symbols erhält, gibt er eine davon zurück und zieht eine neue. Die übriggebliebenen Karten werden nochmals gemischt, dann wird der Stapel, mit dem Bild nach oben, in das Innenfeld gelegt. (Diese 3 Karten berechtigen noch nicht zu Prämien aus dem Pott).

Spielziel

Ziel jedes Teilnehmers ist es, möglichst viel Geld zu gewinnen, indem er Prämienkarten erwirbt und Wetten abschließt, wann immer der Verdacht aufkommt, daß gemogelt wird. Jeder Spieler versucht als Erster 4 Prämienkarten mit dem gleichen Symbol zu erwerben. Der Spieler, dem das zuerst gelingt, erhält den gesamten Pott und beendet das Spiel.

Spielablauf

1. Start

Das Spiel beginnt mit dem Spieler zur Linken des Spielleiters und setzt sich im Uhrzeigersinn fort.

2. Das Ziehen

Jeder Spieler versucht bei jedem Zug eine Prämienkarte zu erwerben, indem er mit seiner Spielfigur auf ein Symbolfeld zieht, welches dem Symbol der aufliegenden Karte entspricht. Um zu spielen, hebt er

- a) einen Chip auf, liest, ohne daß die anderen Spieler es sehen, die Zahl ab und sagt diese oder auch eine andere Zahl zwischen 0 bis 6 an, die er dann mit seiner Figur ziehen wird. Den Chip legt er dann auf ein anderes freies grünes Feld so ab, daß man ihn bei Einspruch sofort wiederfinden kann.
 - b) Der Spieler bewegt nun seine Figur in Uhrzeigerrichtung so viele Felder weiter, wie er angesagt hat. Wenn er Null ansagt, bleibt die Figur einfach stehen.
 - c) Der Spieler fragt: „Erhebt jemand Einspruch?“
-

-
- d) Wenn kein Einspruch erfolgt, wird der Chip wieder in die Reihe eingefügt.

3. Prämienkarten

Wenn die Spielfigur auf einem Symbol landet, welches mit der aufliegenden Prämienkarte identisch ist (oder wenn diese Spielfigur schon bei diesem Symbol steht und Null angesagt war) und wenn kein Einspruch erhoben wurde, darf der Spieler die oberste Karte an sich nehmen und zu seinen anderen Karten legen. Anschließend nimmt sich der Spieler den Gewinn vom Pott und zwar wie folgt: Wenn es die erste eines Symbols ist, 100 \$; ergibt sich ein Paar mit dem gleichen Symbol, 200 \$; bei der 3. Karte, 300 \$. Bei der 4. Karte erhält der Spieler den gesamten Pott und beendet das Spiel.

4. Herausforderung

Spannung und Reiz von „Casablanca“ besteht darin, daß Mogeln und Bluffen Erfolg und Gewinn versprechen. Man sagt Zahlen an, die nicht dem Chip entsprechen um sich wertvolle Prämienkarten zuzuspielen. Man kann natürlich auch dabei ertappt werden. Ein Mitspieler kann einen Spieler herausfordern, indem er ganz einfach sagt: „Das glaube ich nicht“ oder laut die angesagte Zahl anzweifelt. Jeder Spieler darf Einwand erheben, aber es darf nur eine Herausforderung pro Zug erfolgen. Bei mehreren gleichzeitigen Herausforderungen hat der Spieler den Vorrang, der dem Herausgeforderten im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Ein Herausforderer muß seine Herausforderung sofort mit einer Geldwette verbinden, d. h. mindestens 100 \$.

Der Herausgeforderte hat 2 Möglichkeiten:

- a) Er kann sofort seinen Zug rückgängig machen und zugeben, daß er versucht hat, zu mogeln. Er muß aber zur Strafe 50 \$ in den Pott zahlen. Der Chip wird

nicht aufgedeckt. Der Herausforderer behält sein Geld.

- b) Der Herausgeforderte nimmt die Wette an, d. h. er besteht darauf, daß er die Wahrheit gesagt hat. Er kann mit der Summe des Herausforderers gleichziehen oder auch diese um das Doppelte, Dreifache oder beliebig überbieten und damit den Herausforderer kontern.

Dem Herausforderer seinerseits bieten sich folgende Möglichkeiten:

- a) Er kann sich zurückziehen und verliert seinen Einsatz an den Gegner;
- b) er kann die Herausforderung annehmen. Der Herausgeforderte muß nun seinen Zahlenchip aufdecken. Wenn dieser der Ansage entspricht, gewinnt er. Wenn er gemogelt hat, verliert er.
- c) Es kann, genau wie im Pokerspiel, die Wette gesteigert werden, bis einer der beiden Spieler gleichzieht oder sich zurückzieht. Egal wer gewinnt, der Sieger der Wette erhält:
- die Gesamtsumme der Wette und die Prämienkarte, um welche gespielt wurde und die dazugehörige Prämie aus dem Pott oder
 - die Gesamtsumme der Wette und eine beliebige Karte des Verlierers und die entsprechende Prämie aus dem Pott.

5. Mehrere Spielfiguren können gleichzeitig auf einem Feld stehen.

6. Einmal, aber nur einmal im Ablauf eines Spieles kann ein Spieler verlangen, daß die Zahlenchips gemischt und im Kreis neu aufgelegt werden.

7. Der Kartenstapel

Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, wird ein neuer Stapel folgendermaßen gebildet: Jeder Spieler gibt seine Einzelkarten d. h.

Kartensymbole von denen er nur 1 Exemplar hat, wieder ab. Diese Karten werden dann vom Spielleiter gemischt und wieder aufgelegt. Das Spiel geht weiter.

8. Das Geld

Geht einem Teilnehmer während des Spielens das Geld aus, kann er, wenn er an der Reihe ist, bis zu zwei Karten für je 200 \$ an die Bank zurückgeben. Diese Karten werden unter den Stapel gelegt. Hat er weder Geld noch Karten übrig, scheidet er aus. Wenn ein Spieler „alles auf eine Karte“ setzen muß, d. h. sein gesamtes „Vermögen“ an Spielgeld, so „darf diese Summe nicht von einem reicheren“ Spieler überboten werden.

9. Ende einer Runde

Das Spiel endet sobald ein Spieler 4 Prämienkarten mit gleichen Symbolen erworben hat und er damit den Pott gewinnt. Die Spieler zählen ihr Geld. Sieger ist, wer das meiste Geld gewonnen hat.

10. Bei einer neuen Runde wird das Spielgeld neu verteilt.



**DAS GROSSE, AKTUELLE
QUALITÄTS-PROGRAMM
MIT TRADITION.**

**F. X. SCHMID
HAT SEIT 1860
EINIGES IN'S SPIEL GEBRACHT:**

**SPIELKARTEN
KINDER-KARTENSPIELE
QUARTETTE, PUZZLES
GESELLSCHAFTSSPIELE
FAMILIENSPIELE
KINDERSPIELE**