

Karambolage

Ein taktisches Würfelspiel für zwei bis sechs Personen ab 12 Jahren.

Es geht darum, drei „Billard-Kugeln“ unter geschickter Ausnutzung der gewürfelten Augenzahlen so zu ziehen, daß sich alle drei nacheinander berühren und auf möglichst günstigen Punktfeldern zum Stillstand kommen. Wer eine Serie schafft, gewinnt zusätzliche Punktprämien. Die beste Punktzahl entscheidet das Spiel.

Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, setzt die drei Kugeln auf beliebige Felder ohne Punkte (Nullfelder) und eröffnet das Spiel mit dem ersten Zug.

Dazu wird mit allen vier Würfeln gewürfelt. Die Augenzahl der Würfel bestimmt, auf welche Felder gezogen werden darf. Gezogen wird nur in gerader Linie und zwar senkrecht, waagrecht und diagonal über eine beliebige Anzahl von Feldern. Die Kugeln müssen jedoch auf ein Feld ziehen, das der Augenzahl eines Würfels entspricht. Das Überspringen einer anderen Kugel ist nicht erlaubt. Nach dem Lauf einer Kugel muß der Würfel mit der verwendeten Augenzahl beiseite gelegt werden. Auf ein Nullfeld kann man mit beliebiger Augenzahl ziehen. Auch in diesem Fall muß jedoch dann ein Würfel beiseite gelegt werden.

Punkte gewinnt man nur, wenn bei einem Zug alle vier Würfel verwertet und alle drei Kugeln berührt werden. Diese Bedingung wird entweder dadurch erfüllt, daß die zuerst gespielte (angespielte) Kugel die zweite und die dritte berührt oder die zweite Kugel nach ihrer Berührung mit der ersten die dritte Kugel anstoßt.

Als Berührung gilt jede Position, bei der die Kugeln auf benachbarten Feldern stehen. Zu diesen Feldern zählen auch die diagonal benachbarten.

Es kann nur eine Kugel angespielt werden. Welche es ist, bleibt dem jeweiligen Spieler überlassen. Nach jeder Berührung darf wahlweise mit der anstoßenden oder angestoßenen Kugel weitergezogen werden.

Wenn man jedoch eine Kugel von einem der inneren Felder auf ein Randfeld (Bande) zieht, kann man mit dieser Kugel einmal weiterspielen, auch wenn sie dort keine andere berührt hat. Sonst darf eine Kugel nur dann nochmals bewegt werden, wenn sie eine andere angestoßen hat.

Wenn ein Spieler alle drei Kugeln in der beschriebenen Weise gespielt und dazu alle vier Würfel verwendet hat, werden ihm so viele Punkte gutgeschrieben, wie die Felder, auf denen die Kugeln zum Stillstand gekommen sind, Augen zählen. Nullfelder zählen nicht. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe, der aus der ihm hinterlassenen Position der Kugeln heraus weiterspielt.

Wer die Würfel nicht alle verwendet oder die Kugeln nicht alle gespielt hat, bekommt keine Punkte.

Nach einem „Carambo“ darf derselbe Spieler nochmals würfeln und spielen, insgesamt aber höchstens dreimal. Als „Carambo“ gilt, wenn die Kugel, die angespielt wurde, von der letzten wieder erreicht wird. Das bedeutet, daß die erste Kugel die zweite, diese die dritte und die dritte schließlich wieder die erste anstoßen muß. Wer dreimal hintereinander ein „Carambo“ erzielt, gewinnt 50 Punkte extra.

Ist die Endstellung ein Straight, bei dem die Kugeln ohne Rücksicht auf dazwischen liegende Felder in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Linie stehen, gibt es 30 Zusatzpunkte. Das gleiche gilt für ein Compress, wenn nämlich die Kugeln so zum Stillstand kommen, daß jede Kugel beide anderen berührt.

Ein Doppelpasch bringt 10, ein Dreierpasch 20 und ein Viererpasch 40 Punkte zusätzlich. Ein Viererpasch besteht aus vier, ein Dreierpasch aus drei und ein Doppelpasch aus zwei mal zwei gleichen Augenzahlen.

Die Prämien bei Straight, Compress und Paschs verdoppeln sich bei gleichzeitigem Carambo. Alle Zusatzpunkte gibt es jedoch nur dann, wenn der Zug alle Voraussetzungen für normalen Punktgewinn erfüllt hat.

Gewinner ist, wer eine vorher vereinbarte Punktzahl als erster erreicht oder nach Ablauf einer festgesetzten Spieldauer die meisten Punkte erzielt hat.

Beispiel einer Spielrunde mit drei Spielern X, Y und Z.

X würfelt die höchste Augenzahl und beginnt, indem er die drei Kugeln auf drei Nullfelder setzt:

Schwarz	auf 5C
Rot	auf 6E
Weiß	auf 2D

X würfelt 3, 4, 5, 6: Rot spielt an.

Die Züge:

Anstoß an	Rot	nach 6C	- 4 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Schwarz	nach 3E	- 5 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Weiß	nach 7D	- 6 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Rot	nach 1C	- 3 wird beiseite gelegt

Resultat: 14 Punkte, Carambo, X bleibt am Spiel.

X würfelt 1, 4, 4, 4: Dreierpasch, Rot spielt an.

Die Züge:

Anstoß an	Rot	nach 6C	- 4 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Weiß	nach 2D	- 4 wird beiseite gelegt (Nullfeld)
Anstoß an	Schwarz	nach 6B	- 1 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Rot	nach 3F	- 4 wird beiseite gelegt

Resultat: 5 + 40 Punkte Prämie für Dreierpasch mit Carambo, X bleibt am Spiel.

X würfelt, 1, 3, 3, 5: Schwarz spielt an.

Die Züge:

Anstoß an	Schwarz	nach 2F	- 1 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Rot	nach 3E	- 5 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Weiß	nach 2E	- 3 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Schwarz	nach 3G	- 3 wird beiseite gelegt

Resultat: 11 + 50 Punkte für dreimal Carambo, die Stellung bleibt.

Y würfelt 2, 2, 3, 5: Weiß spielt an.

Die Züge:

Anstoß an	Weiß	nach 2H	- 2 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Schwarz	nach 4F	- 2 wird beiseite gelegt (Nullfeld)
Anstoß an	Rot	nach 3H	- 5 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Weiß	nach 3G	- 3 wird beiseite gelegt

Resultat: 8 Punkte, Carambo, Y bleibt am Spiel.

Y würfelt 1, 1, 3, 5: Weiß spielt an.

Die Züge:

Anstoß an	Weiß	nach 1G	- 1 wird beiseite gelegt	
Anstoß an	Bande	Weiß	nach 3E	- 5 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Schwarz	nach 3G	- 3 wird beiseite gelegt	
Anstoß an	Rot	nach 3L	- 1 wird beiseite gelegt	

Resultat: 9 + 30 Punkte Prämie für Straight. Carambo wurde nicht erreicht. Die Stellung bleibt.

Z würfelt 1, 3, 5, 6: Rot spielt an.

Die Züge:

Anstoß an	Rot	nach 3H	- 5 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Schwarz	nach 4F	- 1 wird beiseite gelegt (Nullfeld)
Anstoß an	Weiß	nach 3G	- 3 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Rot	nach 4G	- 6 wird beiseite gelegt

Resultat: 9 + 60 Punkte doppelte Prämie für Compress mit Carambo, Z bleibt am Spiel.

Z würfelt 1, 1, 2, 2: Doppelpasch, Schwarz spielt an.

Die Züge:

Anstoß an	Schwarz	nach 2F	- 1 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Weiß	nach 4F	- 2 wird beiseite gelegt (Nullfeld)
Anstoß an	Rot	nach 1G	- 1 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Schwarz	nach 2H	- 2 wird beiseite gelegt

Resultat: 3 + 20 Punkte Prämie für Doppelpasch mit Carambo, Z bleibt am Spiel.

Z würfelt 1, 2, 3, 6: Schwarz spielt an.

Die Züge:

Anstoß an	Schwarz	nach 3G	- 3 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Weiß	nach 2F	- 1 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Rot	nach 2H	- 2 wird beiseite gelegt
Anstoß an	Schwarz	nach 4G	- 6 wird beiseite gelegt

Resultat: 9 + 50 Punkte Prämie für dreimal Carambo, die Stellung bleibt.

Spear-Spiel

No. 26170

Verlag J. W. Spear & Söhne · 8500 Nürnberg 113

60079E
0009.-0