

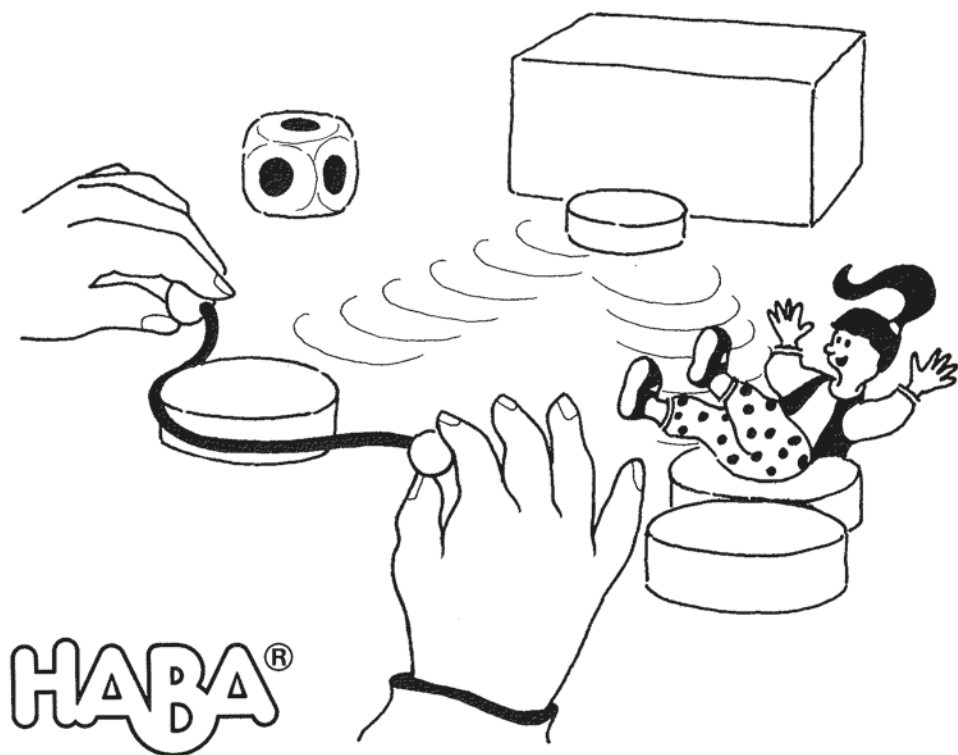
Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4378

KARVMBOLAGE



HABA®

Copyright Habermasß - Spiele Bad Rodach 1995

Karambolage

Ein Aktionsspiel für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren.

Spieldauer: ca. 20 - 30 Minuten

Spielautor: Heinz Meister

Grafik: Walter Matheis

Spielinhalt:

- 1 Abgrenzung
- 1 Schussschnur
- 6 Schussteine
- 2 Farbwürfel
- 1 Bandenstein

Das Grundspiel **Karambolage**

Karambolage

Die zwei Farbsteine in den vorher gewürfelten Farben sollen **gegeneinander** geschossen werden. Gelingt das, bekommen die Spieler Punkte. Mit Hilfe des Bandensteines können geübte Spieler auch ungünstig gelegene Steine treffen.

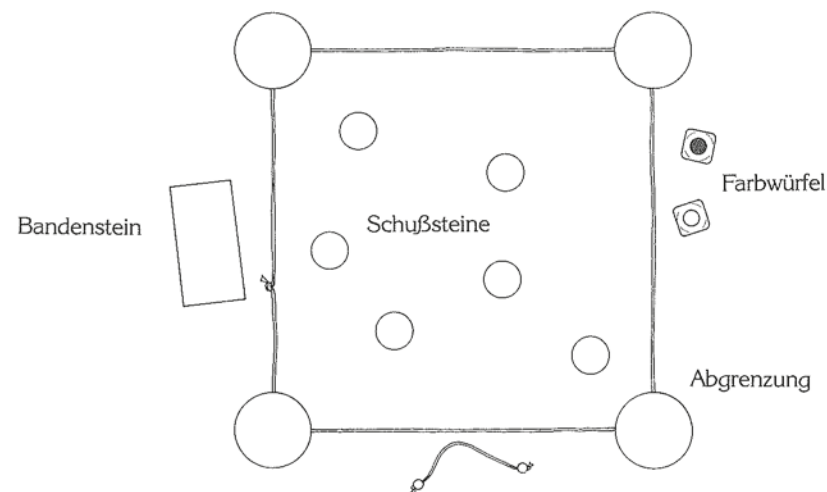
Spielziel:

Die Spieler versuchen, mit Geschicklichkeit und Glück zuerst eine vorher ausgemachte **Punktzahl** zu erreichen (z.B. 10 Punkte).

Spielvorbereitung:

Die Abgrenzung wird als Viereck auf dem Tisch ausgelegt, so dass die Schnüre gespannt sind. Die **6 Schussteine** werden so in die Mitte gelegt, dass zwischen jedem Stein ca. 15 cm Abstand bleibt. Die **Würfel** und den **Bandenstein** neben die Spielfläche legen. Außerdem Papier und Bleistift bereit legen zum Notieren der Punkte.

Abgrenzung auslegen Schussteine verteilen



Spielablauf:

Punktzahl festlegen
mit beiden Würfeln gleichzeitig zwei gleiche Farben = Punkte verdoppelt

zwei verschiedene Farben -> schießen

keine Steine berühren

die Abgrenzung nicht berühren oder überschreiten

Die Spieler einigen sich auf eine zu erreichende **Punktzahl**, z. B. 10 Punkte. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit **beiden Würfeln**:

1. Zwei gleiche Farben: Der Spieler bekommt einen Punkt und muss weiterwürfeln. Würfelt er erneut zwei gleiche Farben, so verdoppeln sich alle Punkte dieser Runde und er würfelt neu.

2. Zwei verschiedene Farben: Er nimmt das Schussband und versucht, einen der beiden Steine, deren Farbe er gewürfelt hat, gegen den anderen Stein der gewürfelten Farbe zu schießen. Dabei gelten folgende **Regeln**:

- Er darf beim Schießen keinen anderen Schusstein berühren.
- Vor seinem Schuss darf er den Bandenstein an eine beliebige freie Stelle setzen (wichtig, wenn zwischen dem zu schießenden Stein und dem zu treffenden ein anderer Stein liegt; siehe auch Abschnitt „Bandenstein“).
- Beim Schießen der Steine darf die Abgrenzung nicht von einem Stein berührt oder überschritten werden. (Was dann passiert, siehe Abschnitt „Abgrenzung“).
- Schießt man einen Stein gegen einen anderen und ist danach der Abstand nicht mindestens 5 cm, so legt man die Steine im Abstand von 5 cm hin.

Nach dem Schussversuch gibt es mehrere Möglichkeiten:

- kein Treffer** 1. Der Stein ist **nicht getroffen**: Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- ungültig** 2. Der Schuss ist **ungültig**, z. B. wenn die Abgrenzung berührt wird: Der nächste Spieler darf sein Glück versuchen.
- Treffer -> aufhören oder weiter** 3. Der Stein wird **getroffen**: Man kann sich den Punkt gutschreiben lassen und aufhören. Der Spieler darf aber auch auf Risiko weiterspielen – er würfelt neu:
- Er kann so oft weiterwürfeln, wie er die gewürfelte Farbkombination jeweils durch Schießen und Treffen der farbgleichen Steine erreicht.
 - Bei einem Farbpasch wird jedesmal verdoppelt und er muss weiterwürfeln.
 - Trifft er jedoch einmal nicht, so verfallen alle Punkte, die er – während er dran war – erreicht hat.

Die Abgrenzung:

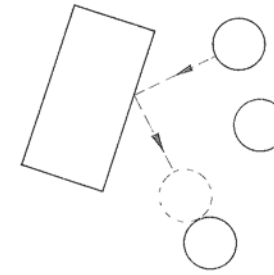
Abgrenzung überschritten Steine, die aus der Abgrenzung fliegen, werden von demjenigen, der geschossen hat, an **beliebiger Stelle** wieder eingesetzt – im Abstand von mindestens 5 cm zu anderen Steinen.

Abgrenzung berührt oder zu dicht Liegt ein Stein dichter als 2 cm an der Abgrenzung oder einem Eckstein, darf er von einem Schussversuch bis zu 2 cm zur Spielfeldmitte hin **verschoben** werden.

Der Bandenstein:

kein Direktschuss möglich Der Bandenstein wird immer dann eingesetzt, wenn Steine so ungünstig liegen, dass im **Direktschuss** andere berührt würden.

Bandenstein platzieren Der Spieler versucht dann, den Bandenstein so zu platzieren, dass der Schussstein durch **Abprallen** das Ziel trifft – ähnlich wie beim Billard (siehe Zeichnung).



Vereinbarung für Jüngere: ohne Bandenstein

Das erfordert natürlich einige Übung und wird nur geschickten Spielern gelingen. Bei **jüngeren Spielern** kann deshalb auch zu Anfang folgendes vereinbart werden:

Wenn ein Direktschuss nicht möglich ist, weil andere Steine im Weg liegen, gilt der Zug als beendet und die erzielten Punkte werden gutgeschrieben.

Hinweis:

Der Bandenstein kann auch eingesetzt werden, um einen Stein zu bremsen, z. B. damit er nicht über die Abgrenzung hinausfliegt.

Spielende:

Punktzahl erreicht

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer die ausgemachte **Punktzahl** erreicht oder überschritten hat. Sieger ist der Spieler, dem dies zuerst gelingt.

Spielvariante Karamba

Karamba

Eine gedachte Linie zwischen den Steinen der gewürfelten Farben soll von einem dritten **überschritten** werden. Jeder Durchschuss bringt einen Pluspunkt.

Spielziel:

Jeder versucht, als erster die festgelegte Punktzahl zu erreichen.

Spielvorbereitung:

Viereck auslegen kein Bandenstein

Die Abgrenzung wird als Viereck auf dem Tisch ausgelegt, so dass die Schnüre gespannt sind. Die **6 Schusssteine** und die **Würfel** neben die Spielfläche legen. Der Bandenstein wird nicht benötigt. Papier und Bleistift bereit legen zum Notieren der Punkte.

Punktzahl festlegen; die Farbsteine verteilen mit beiden Würfeln

zwei gleiche Farben

zwei verschiedene Farben

gedachte Linie durchschießen

Spielablauf:

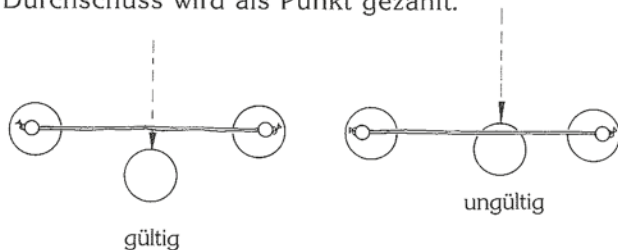
Die Spieler einigen sich auf eine zu erreichende **Punktzahl**. Jeder Spieler darf **vor** seinem ersten Wurf die sechs Farbsteine auf der Spielfläche beliebig verteilen. Der Jüngste beginnt. Er würfelt mit **beiden Würfeln**.

1. Zwei gleiche Farben: Es wird mit einem Würfel nochmals gewürfelt, so lange, bis zwei unterschiedliche Farben erscheinen.

2. Zwei verschiedene Farben: Der Spieler nimmt das Schussband und versucht, einen beliebigen dritten Spielstein über die gedachte **Linie** zwischen den beiden gewürfelten Steinen zu spielen. Dieser dritte Stein darf beliebig viele andere Steine berühren, er muss aber die gedachte Linie zwischen den beiden Spielsteinen vollständig überwinden und **dahinter** zum Liegen kommen.

Zur Kontrolle kann die Schussschnur benutzt werden (siehe Abbildung.).

Jeder Durchschuss wird als Punkt gezählt.



weiterspielen oder aufhören

Gelingt der Schuss, so kann der Spieler weiterspielen. Spielsteine, die vom Feld rollen, werden nicht wieder zurückgelegt und nicht gewertet. Der Spieler darf jedoch, wenn er möchte, weiterspielen. Der Zug endet sofort, wenn eine Farbe gewürfelt wird, die nicht mehr auf dem Spielfeld ist und die Punkte werden notiert.

Farbpsch

Würfelt ein Spieler einen **Farbpsch**, so muss der Spieler einen der beiden Würfel nochmals würfeln, bis wieder zwei unterschiedliche Farben erscheinen. Wer glaubt, ausreichend viele Punkte zu haben oder wer meint, dass die Steine nicht mehr optimal für weitere Spielzüge liegen, der darf seinen Zug beenden und sich die gewonnenen Punkte notieren. Wer jedoch weitermacht und keinen korrekten Treffer erzielt, der verliert alle in diesem Zug gewonnenen Punkte.

Punkte verfallen

Punktzahl erreicht

Karamboli

**Rechteck auslegen
Spielsteine in Startposition**

**Durchgänge festlegen
Steine abschießen
getroffener Stein: 1 Punkt
rausgeschossener Stein: - 2 Punkte
Punkte notieren**

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer die ausgemachte **Punktzahl** erreicht oder überschritten hat. Sieger ist der Spieler, dem dies zuerst gelungen ist.

Spielvariante **Karamboli**

Die Steine werden **nacheinander** abgeschossen. Dabei versucht man, möglichst viele der bereits abgeschossenen zu treffen.

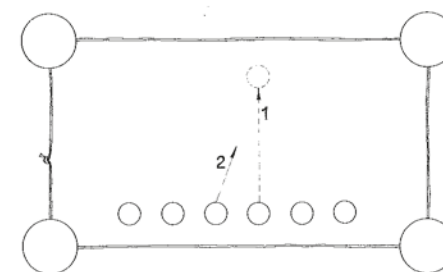
Spielziel:

Jeder versucht, in einer bestimmten Anzahl von Durchgängen möglichst viele **Trefferpunkte** zu erzielen.

Spielvorbereitung:

Das **Spielfeld** wird zu einem Rechteck gezogen. Die **Spielsteine** liegen mit ca. 5 cm Abstand an einer längeren Seite nebeneinander (siehe Abbildung).

Die Würfel und der Bandenstein werden nicht gebraucht. Papier und Bleistift werden bereitgelegt, um die Punkte zu notieren.



Spielablauf:

Es wird eine Anzahl von Durchgängen vereinbart. Der jüngste Spieler beginnt und nimmt das Schussband zur Hand. Die Steine sollen nacheinander abgeschossen werden. Dabei versucht der Spieler möglichst viele der abgeschossenen Steine zu treffen.

Steine, die aus dem Spielfeld rollen, zählen 2 Minuspunkte. Jeder **Treffer** bringt einen Pluspunkt. Sind alle sechs Steine verschossen, werden die Punkte für den Spieler notiert und die Steine für den nächsten wieder in die Startposition gelegt.

Durchgänge
beendet, Punkte
zählen

Spielende:

Das Spiel ist nach den vereinbarten Durchgängen zu Ende.
Sieger ist, wer die meisten **Trefferpunkte** erzielt hat.

Wie man mit dem Schussband schießt:

1. Das Band im Halbkreis
2. Das Schussband spannen und locker um den Stein legen. den Stein so wegschießen.

