

# Vabanque

## Vorwort

Sie spielen va banque – wie eine Reihe von Personen meines Romans DIE ANTWORT KENNT NUR DER WIND. 'Va banque', das heißt, wörtlich aus dem Französischen übersetzt: 'Es geht um die Bank.' In meinem Roman dreht sich alles um eine sehr geheimnisvolle Bank und ihre sehr geheimnisvollen Kunden, für die zehn Millionen so viel sind wie für uns zehn Mark. Nicht einmal so viel! Mit unvorstellbaren Summen machen jene Herren unvorstellbare Gewinne. Voraussetzung: Sie setzen alles auf eine Karte, sie riskieren etwas, sie überlegen. Tja, aber wenn sie noch so klug überlegen – immer können sie entweder falsch oder richtig handeln! Sie können im Handumdrehen das Doppelte aus ihrem Tausendundeiner-Nacht-Reichtum machen – und sie können schrecklich auf die Nase fallen. Das ist ja so aufregend an der Sache. Mich regte es so auf, daß ich ein Buch über jene Herren schrieb – die es wirklich gibt, in der ganzen Welt.

Um zu begreifen, was die Voraussetzungen für dieses Welt-Spiel sind, mußte ich mir von Fachleuten sehr viel erklären lassen. Heute bin auch ich ein Fachmann. Während ich nun beim Schreiben mehr und mehr über jene internatio-

nen Vabanque-Herren erfuhr, dachte ich immer wieder: Daraus machst du also einen Roman. Ebensogut könntest du ein Spiel daraus machen! Eines, bei dem wir alle Vabanque spielen dürften. Ich überlegte, wie ein solches Spiel wohl aussehen müßte. Und meine Idee gab ich dann Menschen bekannt, deren Beruf es ist, neue Spiele herzustellen – nach einer neuen Idee. So, sehen Sie, ist das Spiel VABANQUE, das vor Ihnen liegt, zustande gekommen.

Herzlichst Ihr

*Johannes W.immel*



**Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG**  
**7022 Leinfelden bei Stuttgart**

Ein Spiel von



## Vabanque

ist ein völlig neuartiges Gesellschaftsspiel. Nicht das Glück allein ist spielentscheidend. Es kommt vielmehr darauf an, im richtigen Moment ein „Risiko“ einzugehen, auch wenn man dabei verliert. Vor dieser Entscheidung steht jeder Spieler vor jedem Spielzug. Darin unterscheidet sich Vabanque von fast allen anderen populären Gesellschaftsspielen.

Wichtig im Spiel ist – das gilt vor allem bei drei und mehr Mitspielern – die Übersicht zu behalten und geschickt zu taktieren. Sie werden das im Spiel sofort erkennen.

## Zum Spiel gehören

2–6 Mitspieler, 1 Spielplan, 3 Roulettes, je 2 große und 2 kleine Spielfiguren in rot, blau, grün, gelb, orange und schwarz, 24 Karten und eine Spielanleitung.

## Spielziel

Es gewinnt, wer als erster seine 2 großen und 2 kleinen Spielfiguren über die 18 Felder seiner Farbbahn hinweg, auf die gegenüberliegenden Zielfelder gebracht hat.

Nun entscheidet er – je nach Spielsituation und Risikobereitschaft – zunächst, ob er das rote Roulette mit den niederen Zahlen 1, 2, 3, oder das gelbe Roulette mit den höheren Zahlen 3, 5, 7, 9 aber auch 0 drehen will.

Man kann immer nur eines der beiden Roulettes drehen. Hat nun ein Spieler eine Zahl erreicht, gibt es 2 Möglichkeiten:

1. Er zieht mit einer seiner Figuren um die entsprechende Zahl vor.
2. Er stellt sein Glück auf die Probe und dreht das grüne Roulette. Dabei kann er die bereits erreichte Zahl verdoppeln. Bleibt der Zeiger aber auf „0“ stehen, verfällt die vorher gedrehte Zahl. Der Spieler kann nicht ziehen.

## Beispiel:

Ein Spieler dreht sich mit dem roten Roulette eine „3“. Er zieht nicht, sondern dreht sofort das grüne Roulette. Der Zeiger bleibt auf „x 2“ stehen. Nun kann er mit einer seiner Figuren um 6 Felder vorziehen.

## Die Spiel-Karten

Mit 3 der 4 Karten (2 Joker, 1 Super-Joker)

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Figuren einer Farbe (2 große und 2 kleine) und setzt sie auf die entsprechenden Startplätze. Die Startplätze sind mit Pfeilen markiert.

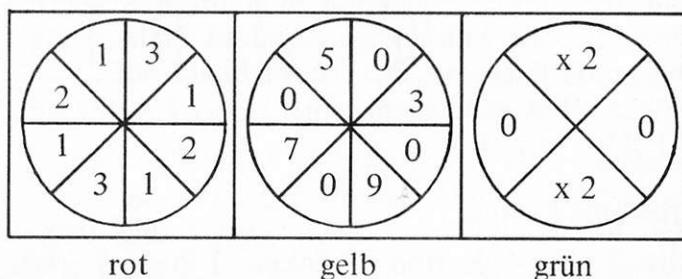
## Beispiel:

Der Spieler mit den roten Steinen setzt seine großen Figuren auf die beiden roten Felder mit den schwarzen Pfeilen. Die kleinen Figuren setzt er auf die gegenüberliegenden roten Felder mit den weißen Pfeilen.

Dann erhält jeder Spieler 4 Karten: 2 Joker, 1 Super-Joker, 1 Stopkarte.

## Die Roulettes

Immer wenn ein Spieler an die Reihe kommt, nimmt er die blaue „Roulette-Box“.



1

kann jeder Spieler sich selbst Vorteile verschaffen. Die Stopkarte spielt man gegen einen Mitspieler.

## 1. Joker

Mit dem Joker kann man seine Zahl verdoppeln. Man muß aber den Joker ausspielen, bevor das Roulette gedreht wird.

## Beispiel:

Spieler A spielt einen Joker aus und erreicht mit dem gelben Roulette eine „3“. Er kann jetzt 6 Felder ziehen oder das grüne Roulette drehen. Bleibt der Zeiger auf „0“ stehen, verfällt die Zahl und der Joker.

## 2. Super-Joker

Mit dem Super-Joker kann man seine Zahl ebenfalls verdoppeln. Im Gegensatz zum Joker wird der Super-Joker aber erst ausgespielt, wenn eine Zahl bereits erreicht ist.

## 3. Die Stopkarte

Mit ihr kann jeder Spieler einen beliebigen Mitspieler an der Ausführung seines Zuges hindern. Dazu muß er die Karte ausspielen, bevor sein Mitspieler die erreichte Zahl ziehen will.

2

Wenn Joker oder Super-Joker ausgespielt wird, darf keine Stopkarte gesetzt werden.

Alle Karten dürfen nur einmal ausgespielt werden. Den Zeitpunkt bestimmt der Spieler selbst.

### Spielverlauf

Ein Spieler beginnt. Er nimmt die „Roulette-Box“. Er spielt eventuell einen Joker aus. Er dreht ein Roulette (evtl. zusätzlich das grüne Roulette). Er spielt eventuell den Super-Joker aus. Er zieht um die erreichte Zahl vor, falls keine Stopkarte gegen ihn gesetzt wird. Der Spieler zieht mit einer seiner Figuren in Richtung Ziel.

Die Zielpunkte sind:

für die großen Figuren die schwarzen Zielscheiben,

für die kleinen Figuren die weißen Zielscheiben.

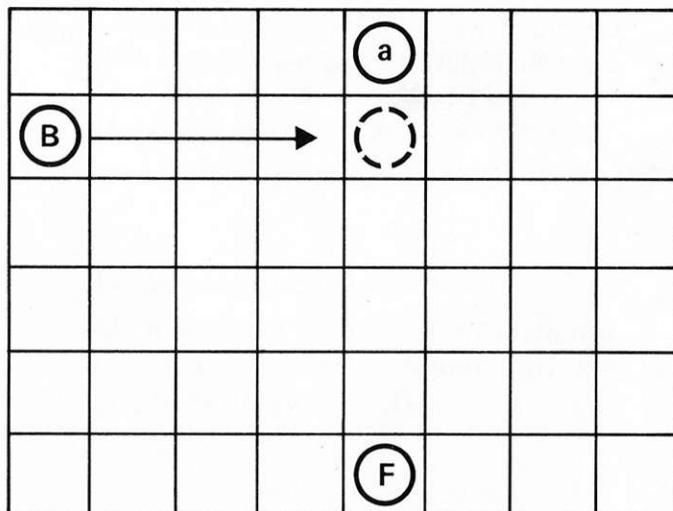
Dann gibt er die „Roulette-Box“ an seinen linken Nachbarn weiter, usw. Eine Figur ist auch dann im Ziel, wenn sie mit einer höheren Zahl ins Ziel gespielt wird.

Im Spielverlauf begegnen und überspringen sich große und kleine Figuren eines Spielers. Auf einem Feld darf jedoch immer nur eine Figur stehen. Wenn es möglich ist, muß man ziehen.

### Das Schlagen

Gegnerische Figuren können geschlagen werden. Dabei gilt:

1. Nur große Steine können schlagen, und zwar gegnerische große und kleine Steine.



Beispiel:

B erreicht die Zahl „4“, zieht mit seiner großen Figur B 4 Felder vorwärts und schlägt zwei gegnerische Steine, die kleine Figur a und die große Figur F.

## 3

2. Schlagen kann man gegnerische Spielsteine, die auf gleicher Höhe zu dem Feld stehen, auf das man am Ende seines Zuges gelangt.
3. Zieht eine kleine Figur auf die gleiche Höhe einer gegnerischen großen Figur, so gilt sie als geschlagen.
4. Geschlagene Figuren müssen auf einem ihrer Startpunkte neu beginnen.

### Spielende

Sobald ein Spieler mit seinen 4 Spielfiguren im Ziel ist, ist er Sieger und das Spiel ist zu Ende.

Viel Spaß,  
Ihre ASS