

**Deze vertaling wordt u aangeboden door de Forum federatie van
gezelschapsspellenclubs.**



CARABANDE

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om 3 rondes op het parcours af te leggen, wint het spel.

Spelmateriaal

- 0 6 rechte en 10 gekromde baandelen
- 0 6 korte en 10 lange vangrails
- 0 8 raceschijven in 4 verschillende kleuren
- 0 1 zwarte afstand- /chicane-schijf
- 0 1 vel met zelfklevers
- 0 1 scoreblok

Spelvoorbereiding

- 0 Voor het eerste spel worden de raceschijven voorzien van de zelfklevers.
- 0 De baandelen worden op willekeurige manier met elkaar verbonden tot één gesloten parcours.
- 0 De vangrails worden in de gleuf aan de zijkant van de baandelen gezet. De lange vangrails zijn bedoeld voor bochten, de korte voor rechte stukken.

0 De zwarte afstandschijs en het scoreblok worden midden op tafel gelegd.

0 Elke speler ontvangt één raceschijs. De jongste speler krijgt de schijs met startnummer 1 en begint het spel. Bij 2 tot en met 4 spelers kan elke speler met twee schijsen van dezelfde kleur spelen.

Spelverloop

0 Elke race verloopt over 3 ronden.

0 De speler met startnummer 1 legt zijn raceschijs juist voor de start/doellijn. Hij schiet zijn schijs met zijn vinger met een knip-beweging zo ver mogelijk over de baan. Daarna volgen de andere spelers op basis van hun startnummer in volgorde. Na de speler met nummer 1 volgt de speler met nummer 2, daarna nummer 3,... Het wegschieten van een raceschijs met de vinger gebeurt door met de vingernagel de schijs aan te tikken. Het staat de spelers vrij een vinger naar keuze te gebruiken. Idealiter is de afstand tussen de vinger en de raceschijs zo klein mogelijk. Het is niet toegestaan om een schijs vooruit te schuiven. Een schijs moet weggeschoten worden.

0 Als alle schijsen aan de beurt zijn geweest, is opnieuw de speler met startnummer 1 aan de beurt. Zijn positie t.o.v. de andere schijsen speelt geen enkele rol. Na startnummer 1 is terug startnummer 2 aan de beurt, daarna nummer 3,...

0 Zodra een raceschijs de doellijn volledig heeft overschreden en daardoor een ronde heeft beëindigd, kruist de speler dit voor zijn schijs aan in de overeenkomstige kolom op het scoreblad. Dezelfde handelswijze wordt gevolgd bij het nogmaals overschrijden van de doellijn.

0 Geoefende Carabande-spelers ontwikkelen vaak een bijzondere behendigheid door hun raceschijsen zo van de randen weg te laten terugkaatsen of erlangs te laten glijden dat ze met één knip-beweging een grote afstand op de baan afleggen. Een goede band- en karambolagetechniek kan soms handig van pas komen.

0 Afstand creëren : Omdat het moeilijk is om de eigen raceschijs weg te schieten als hij dicht bij de rand of een andere schijs ligt, is het toegestaan om de eigen schijs ongeveer 1 centimeter te verschuiven. Om dit te doen wordt de afstandschijs op zijn zijkant (smalste zijde) tussen de schijs en het obstakel geschoven. De maximaal toegestane afstand tussen schijs en obstakel is de breedte van de afstandschijs. De positie van een andere schijs mag bij het creëren van afstand niet veranderd worden. Alleen die van de eigen raceschijs.

0 Andere raceschijsen aanraken : Het is toegestaan om een vreemde raceschijs van positie te veranderen door ze aan te schieten met een eigen raceschijs.

0 Andere raceschijsen uit de baan schieten : Als een raceschijs van een andere speler zo hard wordt aangeschoten dat hij uit de baan schiet, is de zet ongeldig. De speler die de botsing veroorzaakte door zijn eigen schijs weg te schieten, moet zijn raceschijs onmiddellijk terug op de plaats leggen waarvan de beweging begon. Zijn beurt is hiermee voorbij. Om de vertrekpositie terug te vinden, verdient het aanbeveling dat de speler zijn

hand na het wegschieten ter plaatse boven de baan houdt tot alle schijven stil liggen. De schijf die van de baan werd geschoten, moet terug op zijn originele plaats gelegd worden.

0 Eigen raceschijf uit de baan schieten : Als een speler door eigen toedoen de eigen raceschijf uit de baan schiet, is zijn beurt voorbij en ongeldig. Ook in deze situatie is de speler verplicht om zijn raceschijf terug op de plaats te leggen waarvan de beweging begon.

0 Eigen schijf overkop laten gaan : Als een speler zijn eigen raceschijf door eigen toedoen overkop laat gaan (racewagen-zijde komt bovenaan te liggen), moet hij een beurt overslaan. Tijdens de volgende beurt beperkt zijn actie zich tot het omdraaien van zijn schijf. Een schijf die op zijn kop ligt, mag door toedoen van andere raceschijven van positie veranderd worden. Als zo'n schijf van de baan wordt geschoten, wordt ze terug op de baan gelegd in de positie zoals ze voor de botsing lag.

Einde van het spel

De speler die als eerste zijn derde ronde beëindigt, wint het spel. De andere spelers racen gewoon verder.

Prof-regels

0 De prof-regels variëren op 2 punten fundamenteel van de basisregels :

f Afstand creëren is onder geen enkele voorwaarde toegestaan.

f Chicane : De zwarte schijf wordt ergens op het parcours neergezet en mag door voorbijkomende raceschijven niet aangeraakt worden. Gebeurt dit toch, dan is de beweging van die schijf ongeldig. Hij wordt terug op zijn uitgangspositie gezet. Als de chicaneschijf van positie veranderd wordt door een botsing, blijft zij daar gewoon liggen.

0 Wereldkampioenschappen (WM) : Als spelers bereid zijn om langere tijd Carabande te spelen, kunnen ze opteren voor wereldkampioenschap-pun-ten. De punten die per race behaald kunnen worden zijn de volgende :

1E plaats : 10 punten 5E plaats : 2 punten

2E plaats : 6 punten 6E plaats : 1 punt

3E plaats : 4 punten 7E plaats : 0 punten

4E plaats : 3 punten 8E plaats : 0 punten

Omdat de startpositie een belangrijke invloed kan hebben op het eindresultaat van een race, moet er tijdens preselecties gestreden worden om de startnummers. De strijd om

de startposities wordt paarsgewijs gevoerd. Elk van de twee spelers zet zijn raceschijf aan de startlijn en tracht met één vingerbeweging zijn schijf zo ver mogelijk te schieten. De speler die zijn schijf het verste schoot, gaat door naar een volgende preselectieronde. In de volgende ronde strijden de winnaars van de eerste ronden opnieuw paarsgewijs tegen elkaar. Op deze manier ontstaat er uiteindelijk een rangorde onder de spelers. Op basis van deze rangorde worden de startposities toegekend.

C A R A B A N D E		
Goldsieber	Jean du Poël	1996
2 - 8 spelers	vanaf 7 jaar	30 - 40 min.

8 Marc Van den Branden, Forum, 1997