

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

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

Spelvoorbereiding

- * Voor het eerste spel worden de raceschijven voorzien van de zelfklevers.
- * De baandelen worden op willekeurige manier met elkaar verbonden tot één gesloten parcours.
- * 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.
- * De zwarte afstandschijf en het scoreblok worden midden op tafel gelegd.
- * Elke speler ontvangt één raceschijf. De jongste speler krijgt de schijf met startnummer 1 en begint het spel. Bij 2 tot en met 4 spelers kan elke speler met twee schijven van dezelfde kleur spelen.

Spelverloop

- * Elke race verloopt over 3 rondes.
- * De speler met startnummer 1 legt zijn raceschijf juist voor de start/doellijn. Hij schiet zijn schijf 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 raceschijf met de vinger gebeurt door met de vingernagel de schijf aan te tikken. Het staat de spelers vrij een vinger naar keuze te gebruiken. Idealiter is de afstand tussen de vinger en de raceschijf zo klein mogelijk. Het is niet toegestaan om een schijf vooruit te schuiven. Een schijf moet weggeschoten worden.
- * Als alle schijven aan de beurt zijn geweest, is opnieuw de speler met startnummer 1 aan de beurt. Zijn positie t.o.v. de andere schijven speelt geen enkele rol. Na startnummer 1 is terug startnummer 2 aan de beurt, daarna nummer 3,...
- * Zodra een raceschijf de doellijn volledig heeft overschreden en daardoor een ronde heeft beëindigd, kruist de speler dit voor zijn schijf aan in de overeenkomstige kolom op het scoreblad. Dezelfde handelwijze wordt gevolgd bij het nogmaals overschrijden van de doellijn.
- * Geoefende Carabande-spelers ontwikkelen vaak een bijzondere behendigheid door hun raceschijven 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.
- * **Afstand creëren** : Omdat het moeilijk is om de eigen raceschijf weg te schieten als hij dicht bij de rand of een andere schijf ligt, is het toegestaan om de eigen schijf ongeveer 1 centimeter te verschuiven. Om dit te doen wordt de afstandschijf op zijn zijkant (smalste zijde) tussen de schijf en het obstakel geschoven. De maximaal toegestane afstand tussen schijf en obstakel is de breedte van de afstandschijf. De positie van een andere schijf mag bij het creëren van afstand niet veranderd worden. Alleen die van de eigen raceschijf.
- * **Andere raceschijven aanraken** : Het is toegestaan om een vreemde raceschijf van positie te veranderen door ze aan te schieten met een eigen raceschijf.

- * **Andere raceschijven uit de baan schieten** : Als een raceschijf 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 schijf weg te schieten, moet zijn raceschijf 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.
- * **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.
- * **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

- * De prof-regels variëren op 2 punten fundamenteel van de basisregels :
 - * Afstand creëren is onder geen enkele voorwaarde toegestaan.
 - * 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.
- * **Wereldkampioenschappen (WM)** : Als spelers bereid zijn om langere tijd Carabande te spelen, kunnen ze opteren voor wereldkampioenschap-punten. De punten die per race behaald kunnen worden zijn de volgende :

1° plaats : 10 punten	5° plaats : 2 punten
2° plaats : 6 punten	6° plaats : 1 punt
3° plaats : 4 punten	7° plaats : 0 punten
4° plaats : 3 punten	8° 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 preselectie-ronde. 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.

CARABANDE		
Goldsieber	Jean du Poël	1996
2 - 8 spelers	vanaf 7 jaar	30 - 40 min.