

CARABANDE ACTION SET

Spelmateriaal

1 springschans : drie delen en een wig

1 x-chicane met twee vangrails

1 y-chicane met twee vangrails

2 bochten met elk één vangrail

Spelverloop

De uitbreiding van het basisspel met de actieset brengt nog meer spanning en raffinement in het spel. De voor de actieset geldende spelregels zijn fundamenteel dezelfde als die voor het basisspel. De extra spelregels worden hierna uitvoerig toegelicht.

X-chicane : Links en rechts in de x-chicane wordt een vangrail ingebouwd. Let er hierbij op dat de vangrails mooi in het midden van de chicane zitten. Een wegversmalling vergt een grotere vaardigheid van de spelers. Door slechts één vangrail te gebruiken in plaats van twee is de versmalling makkelijker te passeren, maar verhoogt het risico om uit het parcours te schieten. Als een raceschijf uit het parcours vliegt, dient hij (net zoals bij de basisset) terug op zijn vertrekpunt voor dit manoeuvre geplaatst te worden.

Y-chicane : In de daarvoor voorziene gleuven worden drie kleine vangrails geschoven. De versmalling van de y-chicane wordt steeds in de rijrichting van het parcours ingebouwd. Een y-chicane is vooral moeilijk te nemen als ze juist na een bocht in het parcours ligt omdat de raceschijf dan geneigd is om langs de langste vangrails van de bocht in het meest rechtse gedeelte van de y-chicane te schuiven. Als de raceschijf op deze manier van het parcours vliegt, treden de basisregels terug in voege. Als de raceschijf wel in het rechtse gedeelte van de chicane terecht komt, maar het parcours niet verlaat, is de speler verplicht om tijdens zijn volgende beurt achteruit te bewegen. Bij deze achterwaartse beweging is het toegestaan om ook andere raceschijven naar achter te bewegen.

Springschans : Let er op dat de onderdelen van de springschans correct gebruikt worden zodat ze de functie van een kruising krijgen. Door deze kruising kan er op een relatief kleine oppervlakte toch een groot parcours gebouwd worden. Bij het stuk parcours dat op deze manier overbrugd wordt, moet de vangrail zich tegenover de springschans bevinden ! Het is de bedoeling dat een raceschijf door ze goed weg te schieten over het daaronder liggende parcoursdeel bewogen wordt. Bij deze sprong kunnen er zich verschillende situaties voordoen :

De raceschijf geraakt niet volledig over de springschans en belandt op het parcours-gedeelte eronder. De speler is verplicht om verder te spelen vanaf deze nieuwe positie. Het kost hem als het ware een 'ere-ronde'. Zorg er wel voor dat deze 'ere-ronde' niet al te lang is.

De raceschijf raakt wel over de schans, maar landt daarbij buiten het parcours. Hierbij treedt de basisregel van Carabande in actie : de raceschijf wordt terug op zijn vertrekpositie voor de sprong geplaatst.

De raceschijf blijft steken op het opwaartse stuk van de springschans. De speler moet zijn volgende zet van deze positie vertrekken.

De raceschijf landt boven op een andere schijf (uitzonderlijk). De bovenste schijf wordt verwijderd en achter de onderste schijf gelegd.

De raceschijf schiet de schijf van een andere speler over de schans. Deze beweging geldt alleen als de raceschijf van de andere speler op een reglementaire manier terecht komt op het parcours. Als dit niet gebeurt, geldt de basisregel m.b.t. het uit het parcours schieten van een vreemde raceschijf.

Enkele tips :

Ervaren Carabande-spelers weten dat een bocht interessanter (moeilijker) wordt als de vangrails zich bij het uitkomen van de bocht aan de tegenoverliggende zijde (van de vangrails in de bocht) ligt.

Om het spel moeilijker te maken, kan er voor gekozen worden om op een recht of bochtig wegstuk geen vangrails te gebruiken.

Bij de **professionele spelregels** wordt de zwarte schijf gebruikt als extra hindernis die niet aangeraakt mag worden. Er kunnen natuurlijk ook nog andere extra hindernissen toegevoegd worden. Zo kan bv. een zwaar metalen voorwerp gebruikt worden als hindernis dat wel aangeraakt mag worden, maar de bewegingsrichting van de raceschijf grondig verandert.

CARABANDE ACTION SET		
Goldsieber	Burkhardt, Günter	1997
2 - 8 spelers	vanaf 7 jaar	45 min.