

Estoy de vuelta !



Dank dieser Karte kann man eine seiner abgelegten Karten wieder auf die Hand nehmen. Sie kann nur in der Versteigerungsphase gespielt werden.

Fuera !



Mit dieser Karte kann man gewonnene, aber noch nicht in Sicherheit gebrachte Kisten einer Schatzart schützen.

Die Karte wird neben die zu schützenden Schätze gelegt: egal wie die Versteigerung ausgeht, der Spieler behält seine Schätze.

Achtung: diese Karte muss vor der Versteigerung gespielt werden. Hat diese schon begonnen, kann die Karte erst wieder in der nächsten Spielrunde gespielt werden.

En seguridad !



Mit dieser Karte kann man in der Phase „In Sicherheit bringen“ beliebig viele Kisten, egal welcher Schatzart, mit einem Gesamtwert von 6 in Sicherheit bringen. So kann man zum Beispiel eine Kiste mit 4 Munitionen und eine mit zwei Dynamit in Sicherheit bringen.

Achtung: diese Karte muss in der Phase „In Sicherheit bringen“ gespielt werden.



Mexiko zu Beginn des 20. Jahrhunderts: drückende Hitze, Kakteen, tiefe Cañons, die durchlässige Grenze zu den Vereinigten Staaten und allerlei Abenteurer, die hier ihr Glück versuchen. Amigo, du bist einer von diesen Bandidos, Soldados, Gringos, Indios und versuchst als Bandenanführer, die heissbegehrten Schätze wie Gold, Munition und Dynamit in deinen Besitz zu bringen.

Caramba! ist ein Spiel, wo gereizt und geblufft wird. In jeder Runde musst du versuchen, die zu versteigernden Schätze zu gewinnen. Wird es dir gelingen, deine Karten gut auszuspielen und deinen Gegnern die wertvollsten Kisten vor der Nase wegzuschnappen? Doch sein nicht allzu gierig : denn solange deine Schätze nicht in einem sicheren Versteck liegen, kann man sie dir jederzeit wieder stehlen...

Inhalt

- 60 Versteigerungskarten: 15 pro Bande (Bandidos, Soldados, Gringos und Indios)
- 4 Spezialkarten
- 1 Karte „Startspieler“
- 24 Chips im Wert von 2, 3 oder 4 (8 pro Schatztyp)
- 1 Stoffbeutel
- 1 Spielregel



TILSIT

Parc de l'Événement
1 allée d'Efflat
91165 Longjumeau Cedex France
© TILSIT 2005

Autor: Michael Schacht
Illustrationen: Olivier Frot
Test und Entwicklung: TILSIT Team
Grafik: TILSIT Studio
Hergestellt in Frankreich

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler nimmt sich die Karten einer Bande, entweder Bandidos, Soldados, Gringos oder Indios. Dann mischt jeder seine Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Anschließend nimmt jeder die vier obersten Karten auf die Hand. Die restlichen Karten bleiben verdeckt: sie bilden den Nachziehstapel.
- Die Spezialkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler bekommt eine. Bei weniger als vier Spielern werden die restlichen Karten verdeckt aus dem Spiel genommen: sie werden im weiteren Verlauf der Partie nicht mehr benötigt. Die Kassenchips werden gemischt und in den Beutel gelegt.
- Der Spieler mit dem schönsten Schnauzbart beginnt: er legt die Startspielerkarte vor sich hin.

Spielverlauf

Eine Partie gliedert sich in mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 5 Phasen, die nacheinander gespielt werden.

- 1) Ziehen der Kisten
- 2) Versteigerung
- 3) Ergebnis der Versteigerung
- 4) Die Schätze werden in Sicherheit gebracht
- 5) Ziehen der Karten

Ziehen der Kisten

Die Kisten enthalten drei heißbegehrte Schatzarten: Gold (gelb), Munitionen (grün) und Dynamit (rot). Ihr Wert variiert zwischen 2 und 4.

Zu Beginn jeder Runde zieht der Startspieler solange Kistenchips, bis alle drei Schatzarten vertreten sind.

Die gezogenen Kisten werden in die Mitte des Tisches gelegt.



Pancho ist Startspieler. Er zieht die Kistenchips bis alle drei Schatzarten vertreten sind. Der Zufall will, dass er zwei Kisten mit Gold (im Werte von 3 und 4) und drei mit Munition (2, 3 und 4) zieht, bevor er endlich eine Dynamitkiste (Wert: 3) aus dem Beutel holt. Alle drei Schatzarten sind also vertreten und Pablo braucht keine weitere Karte mehr zu ziehen.

Die noch sichtbaren Kisten

Ab der zweiten Runde ist es möglich, dass Spieler zwar im Besitz gewonnener Schätze sind, diese aber noch nicht in Sicherheit gebracht haben (siehe nachfolgend „die Kisten in Sicherheit bringen“). Diese Kisten liegen offen vor ihrem Besitzer. Die darin enthaltene Schatzart wird beim Nachziehen berücksichtigt.

Wenn zum Beispiel ein Spieler zu Rundenanfang vor sich eine Munitionskiste zu liegen hat, geht man davon aus, dass diese Schatzart vertreten ist und es müssen nur noch Dynamit und Gold gezogen werden, bevor mit der Versteigerung begonnen werden kann.

Achtung: es kann oft passieren, dass aufgrund dieser Regel keine Kisten nachgezogen werden müssen.

Die Versteigerung

In dieser Phase überbieten sich die Spieler mithilfe der Versteigerungskarten die sie auf der Hand halten und versuchen, die verschiedenen Schatzarten zu gewinnen. Auf jeder Schatzkarte stehen zwei Informationen: die Schatzart(en), die man mit ihnen gewinnen kann und ihr Wert für den jeweiligen Schatz.



Mit dieser Karte kann man bei Gold und Munition mitbieten. Ihr Wert für diese Schatzarten beläuft sich jeweils auf 3 und 4.

Der Startspieler beginnt mit dem Bieten, gefolgt von dem Spieler zu seiner Linken usw. Wenn man an der Reihe ist, hat man die Wahl zwischen überbieten oder passen.

- Überbietet ein Spieler, so legt er eine Karte aus seiner Hand offen auf den Tisch. Pro Versteigerungsrunde darf man nur eine Karte spielen.

- Passt ein Spieler, so zieht er sich endgültig aus dem Spiel zurück: er kann dann nicht mehr mitbieten.

Die Anzahl der Versteigerungsrunden ist unbegrenzt: solange noch ein Spieler bietet, geht die Versteigerung weiter. Sie endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

Die Spieler können bei beliebig vielen Schatzarten mitbieten: sie entscheiden entsprechend ihrer Handkarten und der zu gewinnenden Kisten selber, welche Strategie die beste ist.

Der Startspieler muss in der ersten Runde eine Karte spielen.
Er darf erst ab der zweiten Runde passen.

Tischmitte



Die Karten werden so ausgelegt, dass die Farbe der Schatzart, für welche der Spieler mitbietet, zur Tischmitte zeigt: Gelb für Gold, Grün für die Munition, Rot für Dynamit. Falls ein Spieler mehrere Karten der gleichen Schatzart spielt, legt er sie übereinander, so dass man alle Werte sehen kann.

Ergebnis der Versteigerung

Die Auswertung der Versteigerungen geschieht pro Schatztyp: jeder Spieler rechnet die Summe seiner gespielten Karten zusammen. Der Spieler, der das höchste Angebot gemacht hat, gewinnt die Kisten der entsprechenden Schatzart, darunter die nicht in Sicherheit gebrachten Kisten anderer Spieler (siehe nachfolgend „die Kisten in Sicherheit bringen“). Der Spieler legt die gewonnenen Kisten offen vor sich ab. Ein Spieler kann selbstverständlich mehrere Schatzarten gewinnen.

Die Karten, mit deren Hilfe Schätze gewonnen wurden, werden von den Spielern abgelegt, die anderen wieder zurück auf die Hand genommen. Die abgelegten Karten bilden einen offenen Stapel neben dem Ziehstapel.



Pancho, Emiliano, Porfirio und Dolores beginnen eine Partie. Am Ende der Versteigerung hat Pancho das höchste Angebot für Gold gemacht und gewinnt die zwei Goldkisten, während Dolores drei Munitionskisten und Emiliano die Dynamitkisten ersteht. Porfirio ist der große Verlierer dieser Runde, aber er darf seine Karten wieder aufnehmen. Seine Mitspieler müssen all die Karten ablegen, mit denen sie die Kisten gewonnen haben.

Gleichstand

Bei Gleichstand gewinnt niemand die entsprechende Schatzart und die Spieler nehmen ihre Karten wieder auf die Hand. Der Spieler, der Kisten dieser Schatzart besaß, aber noch nicht in Sicherheit gebracht hatte, verliert diese (siehe nachfolgend „die Kisten in Sicherheit bringen“): diese Kisten werden wieder in die Mitte des Tisches gelegt.

In Sicherheit bringen der Schätze

In dieser Phase bringen die Spieler, die eine oder mehrere Schatzkisten gewonnen haben, eine einzige Kiste ihrer Wahl in Sicherheit. Sie drehen diese Kiste um: sie gehört ihnen jetzt endgültig.

Auch wenn ein Spieler mehrere Schatzarten gewinnt, darf er nur eine in Sicherheit bringen.

Mann muss seine Kisten nicht in Sicherheit bringen: ein Spieler kann seine gewonnene Kiste(n) vor sich liegen lassen (siehe nachfolgend „Bonus für gewonnene Kisten“).

Die in Sicherheit gebrachten Kisten bleiben geheim: die Mitspieler dürfen zwar ihre Anzahl, nicht aber ihren Wert erfragen.



Pancho und Dolores entscheiden, ihre Kisten mit dem Wert 4 in Sicherheit zu bringen: beide drehen ihre Karten um. Emiliano verdeckt sein Dynamit.

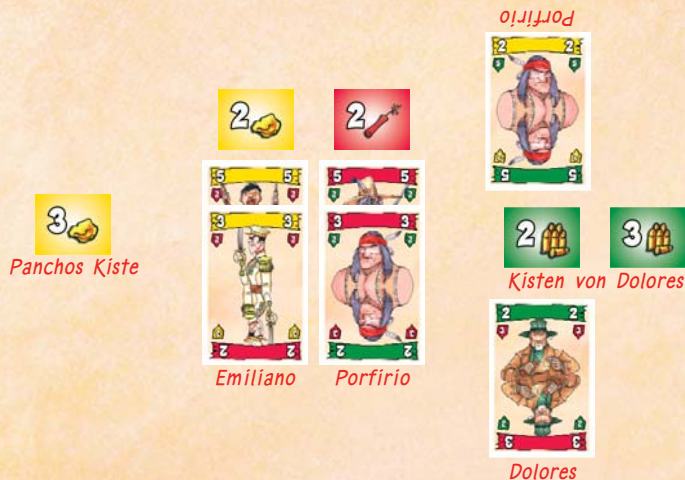
Bonus für gewonnene Kisten

Die gewonnenen, aber nicht in Sicherheit gebrachten Kisten bringen ihrem Besitzer in den folgenden Auswertungen einen Bonus ein. Der Bonus pro Schatzart ist so groß wie die Kiste mit dem höchsten Wert. Das ist praktisch so, als ob ein Spieler eine zusätzliche Karte mit dem Wert 2, 3 oder 4 pro jeweiliger Schatzart hätte.



In der zweiten Runde ist Emiliano der Startspieler. Als einzige Schatzart fehlt das Dynamit, denn vor Pancho liegt eine Goldkiste und vor Dolores liegen zwei Munitionskisten.

Der Zufall will, dass Emiliano zwei Chips zieht: eine Goldkiste (2) und eine Dynamitkiste (2). Diese zwei Kisten werden in die Mitte des Tisches gelegt. Zu Beginn der Versteigerung hat Pancho schon einen 3er Bonus für das Gold und Dolores einen 3er Bonus für die Munition.



Am Ende der Versteigerung hat Emiliano das höchste Angebot für Gold und Porfirio für das Dynamit gemacht. Bei der Munition herrscht Gleichstand zwischen Porfirio und Dolores. Emiliano gewinnt die zwei Goldkisten, das heißt, die in der Tischmitte und die, die Pancho gehörte. Porfirio erweist die Dynamitkiste.

Wegen des Unentschieden kommen Dolores Munitionskisten in die Mitte des Tisches: sie gehören niemandem mehr.



In der nächsten Phase bringt Emiliano seine Goldkiste mit dem Wert 3 in Sicherheit und Porfirio tut dasselbe mit seinem Dynamit. Bei der Versteigerung in der dritten Runde verfügt Emiliano über einen 3er Bonus für Gold.

Nachziehen der Karten

Die Spieler beenden die Spielrunde, indem sie zwei Karten von ihrem Nachziehstapel ziehen.

Hat ein Spieler seinen Stapel aufgebraucht, so mischt er die gespielten und abgelegten Karten und legt sie als neuen, verdeckten Nachziehstapel vor sich ab.

Man kann unbegrenzt viele Karten auf der Hand halten.

Nach dem Nachziehen der Karten ist die Spielrunde vorbei.

Der Spieler, der links neben dem aktuellen Startspieler sitzt, wird der nächste Startspieler und beginnt eine neue Runde, indem er, falls nötig, Kistenchips aus dem Beutel zieht.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet sofort, wenn es beim Nachziehen nicht mehr genügend Chips gibt, um alle drei Schatzarten (Gold, Munition, Dynamit) zu erneuern. Dann zählen die Spieler ihre Punkte.

Die Kisten in der Mitte des Tisches als auch die gewonnenen, aber nicht in Sicherheit gebrachten, werden nicht mitgezählt.

Die Spieler rechnen die Werte ihrer in Sicherheit gebrachten Kisten zusammen: die Schatzart ist dabei ohne Bedeutung.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Handkarten.

Die Spezialkarten

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Spezialkarte.

Die gespielten Spezialkarten kommen endgültig aus dem Spiel.

Manos arriba !



Diese Karte beendet sofort die Versteigerung: die Spieler gehen sofort zur Auswertungsphase über. Diese Karte darf nicht in der ersten Versteigerungsrunde gespielt werden. Manos arriba kann nur in der Versteigerungsphase gespielt werden.