

# Vabanque

Bruno Faidutti · Leo Colovini

Ein Spiel um Intuition und Bluff  
von Bruno Faidutti und Leo Colovini

Aktuelle Informationen und Support zum Spiel unter  
<http://www.winning-moves.de/vabanque>

3 bis 6 Spieler  
ca. 30 Minuten  
ab 12 Jahre

## Idee

Eine illustre Gesellschaft trifft sich zum Spiel im Casino. Nachdem die Spieler bestimmt haben, wie viel man an den einzelnen Casino-Tischen gewinnen kann, setzen sie ihre Charakterkarten ein und begeben sich mit ihrer Figur zum Spiel an einen Tisch. Der Gewinn kann vervielfacht oder an Falschspieler verloren werden. Zu Beginn ist der Einsatz noch gering, doch steigert er sich von Runde zu Runde. Wer die anderen genau beobachtet, kann einen Coup landen.

## Material

12 Casino-Tische

6 nummerierte Plättchen (optional)

60 Jetons:

24 x 5er

18 x 10er

12 x 20er

6 x 50er

6 Figuren

24 Charakterkarten,

4 pro Spieler, davon:

1 x Gewinn erhöhen

1 x Bluffen

1 x Falschspieler

1 x Ersatzkarte

80 Scheine Spielgeld:

10 x 5 000

20 x 10 000

10 x 20 000

10 x 50 000

20 x 100 000

10 x 500 000

1 Spielregel



## Vorbereitung

Je nach Spieleranzahl wird mit unterschiedlich vielen **Casino-Tischen** gespielt:

Spieleranzahl	3	4	5	6
Casino-Tische	7	9	10	12

Diese Casino-Tische werden zu einem Kreis ausgelegt.

Je nach Spieleranzahl werden folgende **Jetons** benötigt:

Spieleranzahl	3	4	5	6
5er	12	16	20	24
10er	9	12	15	18
20er	6	8	10	12
50er	3	4	5	6

Die Jetons werden nach Werten getrennt in vier Stapel aufgeteilt und in die Kreismitte gelegt.

Alle **Geldscheine** werden, nach Werten sortiert, bereit gelegt.

Jeder Spieler erhält eine **Spielfigur** und die vier **Charakterkarten** der entsprechenden Farbe. Die Ersatzkarte legt er vor sich ab. Sie dient nur zur Orientierung wer mit welcher Farbe spielt. Die anderen drei Charakterkarten nimmt der Spieler auf die Hand.

Ein **Startspieler** wird bestimmt. Dieser setzt seine Figur auf einen beliebigen Casino-Tisch. Sein linker Nachbar stellt seine Figur auf den im Uhrzeigersinn **über-nächsten** Casino-Tisch, usw.

## Ziel

Die Spieler versuchen, durch cleveres Platzieren ihrer Charakterkarten und Spielfigur innerhalb von vier Runden das meiste Geld zu gewinnen.

## Ablauf

Das Spiel läuft über vier Runden. Jede Spielrunde gliedert sich in fünf Phasen, die in folgender Reihenfolge gespielt werden:

1. Jetons einsetzen
2. Charakterkarten anlegen
3. Figur ziehen
4. Gewinne auszahlen
5. Neue Spielerreihenfolge ermitteln

### 1. Jetons einsetzen

In jeder der vier Spielrunden werden nur die Jetons eines bestimmten Wertes eingesetzt:

1. Spielrunde: alle 5er-Jetons
2. Spielrunde: alle 10er-Jetons
3. Spielrunde: alle 20er-Jetons
4. Spielrunde: alle 50er-Jetons

Der Startspieler beginnt. Reihum im Uhrzeigersinn setzen die Spieler stets einen Jeton auf einen beliebigen Casino-Tisch.

Dies wird solange wiederholt, bis die Jetons des jeweiligen Wertes verteilt sind.

Auf jedem Casino-Tisch dürfen beliebig viele Jetons liegen.

## ■ 2. Charakterkarten anlegen ■

Beginnend beim Startspieler wählt jeder eine seiner drei **Charakterkarten** („Gewinn erhöhen“, „Bluffen“ oder „Falschspieler“) und legt sie verdeckt außen an einen beliebigen Casino-Tisch. Dies wird zweimal wiederholt, bis alle Karten verteilt sind.

An jedem Casino-Tisch dürfen beliebig viele Charakterkarten liegen.

### **Gewinn erhöhen:**

Die Karte erhöht den möglichen Gewinn am jeweiligen Casino-Tisch um den Wert der darauf liegenden Jetons. Sie bezieht sich nicht auf einen bestimmten Spieler, sondern kann sich für alle positiv auswirken (siehe auch rechte Spalte).



### **Bluffen:**

Die Karte hat selbst keine Auswirkung, sondern täuscht den Mitspielern vor, dass an diesem Tisch der Gewinn erhöht wurde oder ein Falschspieler lauert.



### **Falschspieler:**

Der Besitzer der Karte kassiert für jede fremde Figur ab, die an seinen Tisch kommt (siehe auch rechte Spalte).



## ■ 4. Gewinne auszahlen ■

Nur an Casino-Tischen mit mindestens einer Figur werden die angelegten Charakterkarten aufgedeckt und **Gewinne ausgezahlt**.

Die entsprechenden Tische werden einzeln und nacheinander nach folgendem Schema abgerechnet:

### a) Tischwert bestimmen

Grundlage für den Tischwert ist der Gesamtwert der auf dem Tisch liegenden Jetons.

Eine Karte „**Gewinn erhöhen**“ verdoppelt diesen Wert, zwei Karten verdreifachen, drei vervierfachen ihn, usw.

Tischwert-Berechnung							
Anzahl Karten „Gewinn erhöhen“	0	1	2	3	4	5	6
Tischwert = Jetonwert ×	1	2	3	4	5	6	7

Die Karte „**Bluffen**“ dient nur zur Verwirrung der Mitspieler und hat selbst keine Auswirkung.

### b) Spielfiguren auszahlen

Der Besitzer einer Spielfigur erhält Spielgeld in Höhe des Tischwertes × 1000 aus dem Vorrat – aber nur dann, wenn sich an diesem Tisch **kein gegnerischer Falschspieler** befindet!

Der Tischwert wird dabei nie unter den Figuren aufgeteilt, sondern jeder erhält den vollen Betrag.

### c) Falschspieler auszahlen

Für seinen „**Falschspieler**“ erhält der jeweilige Spieler pro anwesende gegnerische Figur Spielgeld in Höhe des Tischwertes × 1000 aus dem Vorrat.

**Jeder Spieler kann also auf zwei Arten Gewinn erzielen:**

- **mit eigener Figur:** nur wenn sich **kein** gegnerischer Falschspieler am Casino-Tisch befindet
- **mit eigenem Falschspieler:** nur wenn sich **mindestens eine** fremde Figur am Casino-Tisch befindet

## ■ 3. Figur ziehen ■

Beginnend beim Startspieler entscheidet jeder Spieler, ob er seine Figur auf dem Casino-Tisch **stehen lassen** oder **bis zu vier Schritte im Uhrzeigersinn** zu einem anderen Casino-Tisch ziehen möchte.

Auf jedem Casino-Tisch dürfen beliebig viele Figuren stehen.

**Tipp!** Beim Ziehen sollte man Tische vermeiden, an denen man gegnerische „Falschspieler“ vermutet.

**Beispiel 1**

Da sich Figuren auf dem Casino-Tisch befinden, werden die angelegten Charakterkarten ausgewertet und Gewinne ausgezahlt.

Wegen **Adrianos** und **Carlottas** Karte „**Gewinn erhöhen**“ wird der Jeton-Wert 15 verdreifacht. Somit ergibt sich der **Tischwert 45**. „**Bluffen**“-Karten (wie die von **Donald**) werden generell ignoriert.

**Benedetta** bekommt für ihre **Figur** 45 000 ausbezahlt (den Tischwert 45  $\times$  1000), da aus ihrer Sicht kein fremder „**Falschspieler**“ am Tisch ist.

**Adriano** bekommt für seine **Figur** keinen Gewinn, da sich **Benedettas** „**Falschspieler**“ am Tisch befindet.

**Benedettas** „**Falschspieler**“ kassiert für jede fremde Figur (hier **Adrianos**) 45 000 als Gewinn (den Tischwert 45  $\times$  1000).

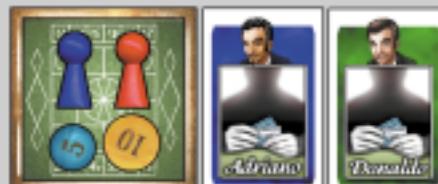
Insgesamt macht **Benedetta** an diesem Tisch 90 000 Gewinn. Alle anderen Spieler gehen hier leer aus.

**Beispiel 2**

Hier ist der **Tischwert 15**. Sowohl **Adrianos** als auch **Benedettas** Figur geht wegen fremder „**Falschspieler**“ leer aus.

**Adrianos** „**Falschspieler**“ erhält 15 000 Gewinn wegen einer fremden Figur, nämlich **Benedettas**.

**Donalds** „**Falschspieler**“ erhält hingegen 2  $\times$  15 000, also 30 000 Gewinn, da zwei fremde Figuren (**Adrianos** und **Benedetta**) auf dem Tisch stehen.

**5. Neue Spielerreihenfolge ermitteln**

Die Spieler zählen nun ihr gesamtes Geld und sagen laut ihr Vermögen an. Der **reichste Spieler** wird **Startspieler** der nächsten Spielrunde, der zweitreichste kommt in der nächsten Spielrunde an zweiter Stelle, usw. Der ärmste Spieler wird Letzter.

**Gleichstand:** Haben mehrere Spieler ein gleich großes Vermögen, kehrt sich zwischen ihnen die Reihenfolge im Vergleich zur eben gespielten Spielrunde um. (Wer vorher zuerst an der Reihe war, ist nun als Letzter am Zug.)

Der reichste Spieler bleibt auf seinem Stuhl sitzen. Alle anderen setzen sich in Spielerreihenfolge im Uhrzeigersinn neben ihn und nehmen ihr Geld mit. (Für Situationen, in denen ein Platzwechsel nicht möglich ist, kann die Spielerreihenfolge auch mit Hilfe der nummerierten Plättchen angezeigt werden. Ansonsten empfehlen wir jedoch den Platzwechsel, da er den Spielfluss deutlich verbessert.)

Bevor die nächste Runde beginnt, nehmen alle Spieler ihre Charakterkarten wieder zu sich. Die Ersatzkarte legt jeder erneut vor sich ab. Sowohl Figuren als auch Jetons bleiben auf den Tischen.

**Ende**

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Sieger ist der Spieler mit dem meisten Geld. Bei Gleichstand können sich mehrere Spieler über den Sieg freuen.

