



Eine rasante Brettspielvariante
des Russischen Roulettes

2-5 Spieler
15-45 Minuten
Ab 12 Jahren

Wir schreiben das Jahr 1918, und so kurz nach der Revolution ist es wirklich nicht einfach, zum russischen Adel zu gehören. Die Bolschewiki haben dein Hab und Gut konfisziert, ständig läuft man Gefahr, als Staatsfeind vor einem Erschießungskommando zu landen, und dein toller Titel ist bestenfalls eine Beleidigung für die einfachen Leute. Aber es gibt auch Lichtblicke. Deine adeligen Leidensgenossen sind jetzt gern bereit, deine Variante des landestypischen Roulettes auszuprobieren – und schlimmer kann es gar nicht werden. Wenigstens nicht in der nächsten Zeit...

Kablamo ist eine rasante Brettspielvariante des Russischen Roulettes, für die man ein gutes Gedächtnis, Improvisationsgeschick und eine Portion Humor prima gebrauchen kann. Ziel des Spiels ist es, als Einziger zu überleben. Vor jedem Spieler liegt ein mit sechs Geschossen geladener Revolver. Die Geschosse liegen mit der Beschriftung nach unten und dürfen, einmal geladen, nicht wieder angesehen werden, was die Spieler zwingt, alle Positionen im Kopf zu behalten. Am Anfang jeder Runde feuern alle Spieler gleichzeitig eine Kugel ab. War es ein scharfes Geschoss – Pech gehabt, der Spieler wird damit aus dem Spiel eliminiert. Zum Glück sind die meisten Geschosse nicht scharf, sondern können verwendet werden, um verschiedene Aktionen durchzuführen. „Geschmierter Zylinder“, „Schiesswütig“ und „Regeln der Bolschewiki“ sind Beispiele für solche Kugeln. Um zu überleben, müssen die Spieler die Auswirkungen ihrer Geschosse geschickt und zur richtigen Zeit einsetzen. Aber am Wichtigsten ist es, die scharfen Geschosse zu verfolgen, die dauernd ihre Plätze in den Kammern der verschiedenen Revolver wechseln. Am Ende ist der Spieler siegreich, der es schafft, allen Kugeln auszuweichen und alle Gegner auszutricksen.

Spieldesign: Christoffer Krämer.
Grafisches Design: Jesper Moberg
Deutsche Übersetzung: Christine „Foxy“ Feyerabend
und Andreas „Kuni“ Listl

©2004 Gigantoskop. www.gigantoskop.se

Willkommen, mein Freund. Ich bin Vladimir Drasutov, Erfinder und Meister dieses „Spiels“.

Nein, verschone mich mit deiner rührseligen Geschichte. Ich habe sie alle gehört. Die Bolschewiki haben dir dein Geburtsrecht geraubt und jetzt plagt dich die Todessehnsucht. Es ist uns allen so ergangen. Was glaubst du, warum ich dieses „Spiel“ überhaupt erfunden habe?

Ich nehme an, du hast Gerüchte über dieses „Spiel“ gehört und bist in meine Datscha gekommen, weil du darauf brennst, es auszuprobieren. Gut, aber traust du dir das wirklich zu? Viele haben mein Haus betreten und es nicht mehr lebend verlassen. In meinem Garten liegen drei Generationen der Familie Jasupov und noch ein paar weitere entfernte Verwandte der Zarenfamilie. Wisse: Wir spielen um das Wenige, das wir haben, aber mit dem höchsten Einsatz!

Immer noch da? In Ordnung. In dieser Mappe findest du die Regeln dieses „Spiels“. Es hat sich aus den wahnsinnigen Duellen entwickelt, die hier kurz nach der Revolution stattfanden. Es ist nicht weniger tödlich, aber dafür komplexer und herausfordernder geworden. Heutzutage kann ein geschickter Spieler dieses „Spiel“ meistern, indem er die Regeln zu seinem Vorteil ausnutzt. Solltest du ein rückgratloser Feigling oder ein todesverachtender Irrer sein, findest du weiter hinten in dieser Mappe einige optionale Regeln, aber das werden wir bald herausfinden, nicht wahr?

Da ich bisher stets überlebt habe, kann ich es mir leisten, etwas Nachsicht mit Anfängern wie dir zu üben und habe den Regeln einige Auszüge aus meinem Tagebuch beigefügt. Sie erzählen von Anderen, die vor dir kamen und starben. Studiere sie mit Bedacht, wenn du lange genug überleben möchtest, um mehr als einmal zu spielen.

Wir sehen uns beim „Spiel“

Vladimir Drasutov
GRAF VLADIMIR DRASUTOV

Einleitung

Kablamo ist eine strategische Brettspielvariante des Russischen Roulettes für 2 bis 5 Spieler. Ziel des Spiels ist es, als Einziger zu überleben. Vor jedem Spieler liegt ein Revolver, der mit sechs Kugeln geladen ist. Die Kugeln liegen mit der Bildseite nach unten und dürfen nicht mehr angesehen werden, sobald alle Revolver geladen sind. Zu Beginn jeder Runde drehen alle Spieler die Trommel ihrer

Revolver um eine Kammer im Uhrzeigersinn weiter, decken dann gleichzeitig ihre oberste Kugel auf und führen deren Anweisung aus. Einige Kugeln sind scharf und eliminieren dich aus dem Spiel (Live Bullets), andere erlauben dir, das Spiel auf verschiedenste Weise zu manipulieren (Action Bullets), z.B. indem du Kugeln austauschst. Um zu überleben, musst du dir die Positionen deiner Kugeln merken, ihre Auswirkungen weise einsetzen und vor allem die scharfen Geschosse verfolgen, die dauernd ihre Plätze in den Kammern der verschiedenen Revolver wechseln.

Gestern Nacht kamen zwei Fremde an meine Tür und wollten das „Spiel“ spielen. Mir war sehr bald klar, dass es revolutionäre Spione waren, die nach den Regeln der Bolschewiki spielen. Als das Licht aus war nutzte ich meine Chance. Ein Revolvertausch und ein Vollmantelgeschoss beendete die Sache schnell.

Vladimir Drasutov, 15. März 1918

Inhalt

Dieses Spiel enthält:

- 5 Revolver
- 20 Scharfe Geschosse (Live Bullets) (gelb)
- 67 Aktionsgeschosse (Action Bullets) (weiß)
- 13 Hochgeschwindigkeitsgeschosse (High Velocity Bullets) (rot)
- 1 Munitionsbeutel
- 1 Regelheft

Revolver

Ein Revolver besteht aus verschiedenen Teilen:

Trommel (Cylinder)

Das drehbare Brett, in das die sechs Kugeln geladen werden. Wenn man feuert, dreht man die Trommel normalerweise eine Kammer im Uhrzeigersinn weiter.

Kammern

Auf diese sechs Kreise auf der Trommel legt man die Kugeln mit der Bildseite nach unten.

Abschussposition

Von der obersten Position der Trommel werden die Kugeln abgefeuert. Wenn man feuert, deckt man normalerweise die oberste Kugel auf, nachdem die Trommel weitergedreht wurde.

Sichere Position

Die Position links neben der Abschussposition. Nur der Besitzer des Revolvers darf eine Kugel in dieser Position beeinflussen.

KUGELN

Es gibt verschiedene Geschossarten mit unterschiedlichen Effekten:

Scharfe Geschosse (Live Bullets)

Diese Geschosse sind gelb und liegen in zwei Varianten vor. Deckst du eines auf, auf dem „Kablamo“ steht, scheidest du aus dem Spiel aus. Deckst du eines auf, auf dem „Click“ steht, kannst du weiter spielen.

Aktionsgeschosse (Action Bullets)

Diese Geschosse sind weiß und liegen in 13 Varianten vor. Alle haben Effekte, mit denen du das Spiel beeinflussen kannst. Wenn du eine solche Kugel aufdeckst, kannst du entscheiden, ob du den Effekt selbst nutzen willst oder ihn einem Mitspieler zuweist.

Hochgeschwindigkeitsgeschosse (High Velocity Bullets)

Diese Geschosse sind rot und liegen in 13 einmaligen Varianten vor. Im Gegensatz zu anderen Geschossen werden diese nicht vom Revolver abgefeuert, sondern direkt aus der Hand gespielt. Ansonsten werden sie wie Aktionsgeschosse behandelt.

Grossadmiral Agapov stellte mir heute Morgen beim Frühstücksspiel eine Frage der Ehre. Sechs Runden später wurde ihm klar, dass ich keine habe. Dafür spiele ich dieses Spiel schon viel zu lang.

Vladimir Drasutov, 21. September 1918

VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler erhält einen Revolver
2. Lege alle Kugeln in den Munitionsbeutel.
3. Teile jedem Spieler acht Kugeln aus. Jeder Spieler sollte nur seine eigenen Kugeln ansehen.
4. Jeder Spieler legt sechs seiner Kugeln mit der Bildseite nach unten in die Kammern seines Revolvers. Er bestimmt dabei die Reihenfolge selbst. Solange in wenigstens einem Revolver noch mindestens eine Kammer leer ist, darf man seine eigenen Kugeln ansehen und umsortieren, so oft man möchte. Sobald alle Spieler ihre sechste Kugel abgelegt haben, darf keiner mehr die Kugeln ansehen oder ihre Position ändern. Die Kugel, die in der Sicherem Position liegt, ist die erste, die abgefeuert wird.
5. Jeder Spieler legt die beiden übrigen Kugeln verdeckt neben seinem Revolver ab. Diese Kugeln befinden sich in seiner Hand und werden als Ersatzmunition (Spare Bullets) bezeichnet. Man darf sich seine eigene Ersatzmunition jederzeit ansehen.

Heute Nacht habe ich mit Baron Smetanov gespielt, einem schlampigen Typen, der zu nachlässig war, seinen Revolver ordentlich zu warten. Seine mehrmalige Abzugsfehlfunktion überraschte mich überhaupt nicht. Als er letztendlich

doch feuerte, schlug sein letztes Stündlein.

Vladimir Drasutov, 8. März 1918

RUNDENABLAUF

Alle Spieler handeln während einer Runde gleichzeitig, es sei denn, dies wird ausdrücklich ausgeschlossen. Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

Weiterdrehen (Rotate)

Alle Spieler drehen ihre Trommel um eine Kammer im Uhrzeigersinn weiter, was die Kugel von der Sicherem Position zur Abschussposition bringt.

Aufdecken (Reveal)

Alle Spieler decken die Kugel in der Abschussposition auf, um den Effekt sichtbar zu machen. Sobald eine Kugel aufgedeckt wird, ist sie aktiv und kann nicht aus der Kammer entfernt werden, bis ihr Effekt ausgeführt wurde.

Ausführen (Resolve)

In der Reihenfolge der aufgedruckten Zahlen führen die Spieler jetzt die Effekte der einzelnen Kugeln aus. Die niedrigste Zahl beginnt, dann kommt die zweitniedrigste, usw. Man kann den Effekt entweder selbst nutzen oder einem Mitspieler zuweisen. Die benutzten Kugeln werden zur Seite gelegt, nur die scharfen Geschosse kommen wieder in den Munitionsbeutel. Weitere Informationen zum Ausführen findest du unter „Ausführen von Effekten“ weiter unten.

Meine Mitspieler werden stärker. Das gestrige Spiel dauerte bis in die frühen Morgenstunden. Uns wären beinahe die Kugeln ausgegangen, doch dann beschloss meine letzte Gegnerin, Herzogin Bezobrazova, ein Schnelles Nachladen. Wenig später konnte ich endlich zu Bett gehen.

Vladimir Drasutov, 23. September 1918

Wiederholen (Repeat)

Wenn durch die Anweisungen eines Aktionsgeschosses oder eines Hochgeschwindigkeitsgeschosses weitere Kugeln abgefeuert werden, geschieht das in dieser Phase. Drehe die Trommel um eine Position weiter, decke die Kugel in der Abschussposition auf und führe den Effekt aus. Wenn andere Spieler ebenfalls weitere Kugeln abfeuern müssen, werden diese gleichzeitig umgedreht und in der Reihenfolge der aufgedruckten Zahlen ausgeführt. Sollte es nötig sein, wird diese Phase wiederholt.

Ersetzen (Replace)

Alle Spieler ziehen eine Anzahl von Kugeln aus dem Munitionsbeutel,

die der Zahl der leeren Kammern in ihrer Trommel entspricht und nehmen sie zu ihrer Ersatzmunition.

Nachladen (Reload)

Alle Spieler laden jetzt die leeren Kammern ihres Revolvers mit Kugeln aus ihrer Ersatzmunition. Sollte einem Spieler die Ersatzmunition ausgehen, lädt er so viele leere Kammern wie möglich und lässt die übrigen leer. Er kann selbst entscheiden, welche er leer lässt.

Aus der Hand können Hochgeschwindigkeitsgeschosse zu jedem Zeitpunkt einer Runde gespielt werden.

Das Spiel heute Abend hat sehr schlecht angefangen. Gleich zu Beginn kam ich durch ein scharfes Geschoss auf meiner Sicherem Position ins Schwitzen. Zum Glück ermöglichte eine Sperrradfehlfunktion eine Dreifachaktion. Zwei Runden später zeigte sich dann, dass mein Gegner, Marschall Khaliutin, offensichtlich unfähig war, mit den Änderungen Schritt zu halten.

Vladimir Drasutov, 11. Januar 1918

AUSFÜHREN VON EFFEKTEN

Die folgenden Regeln gelten immer, wenn es darum geht, Effekte von Kugeln auszuführen:

Kablamo – Du bist draußen!

Scharfe Geschosse werden stets als erste vor allen anderen Kugeln abgehandelt, wenn sie aufgedeckt werden. Das heißt, dass der Spieler, auf den der Revolver gerichtet ist (normalerweise der Besitzer des Revolvers), sofort aus dem Spiel eliminiert wird, wenn ein Kablamo aufgedeckt wird. Scharfe Geschosse können nur neutralisiert werden, indem man bestimmte Hochgeschwindigkeitsgeschosse VOR dem Aufdecken spielt. Scharfe Geschosse können nicht rückwirkend neutralisiert werden.

Beispiel: Wenn ein Spieler am Anfang der Runde das Hochgeschwindigkeitsgeschoss „Regeln des Marquis of Queensbury“ spielt, werden in dieser Runde alle Kablamos ignoriert. Wird es erst nach dem ersten Feuern der Runde gespielt, eliminieren bereits gefeuerte Kablamos den Spieler, auf den der Revolver gerichtet war, trotzdem. Werden später weitere Kugeln abgefeuert, werden keine Spieler mehr eliminiert.

Ein Effekt kann jedem Spieler zugewiesen werden

Wird der Effekt eines Aktionsgeschosses oder eines Hochgeschwindigkeitsgeschosses ausgeführt, entscheidet der Besitzer des Revolvers, aus dem die Kugel abgefeuert wurde, wem der Effekt zugewiesen wird – entweder ihm selbst oder einem anderen Spieler. Der betroffene Spieler trifft dann sämtliche Entscheidungen über das Ausführen des Effektes. Man kann sich aber nicht aussuchen,

wen ein scharfes Geschoss trifft. Es trifft immer den Spieler, auf den der Revolver gerichtet war.

Beispiel: Die Kugel „Eine Frage der Ehre“ gibt an, dass man den Revolver eines Mitspielers nachladen soll. Du kannst nun entscheiden, den Effekt selbst zu nutzen und den Revolver eines Mitspielers nachzuladen. Du kannst den Effekt aber auch einem Mitspieler zuweisen, der dann entscheidet, wessen Revolver er nachlädt. Dieser Spieler kann dann auch deinen Revolver nachladen.

Die meisten Effekte können sowohl positive wie auch negative Auswirkungen haben. Dies hängt von den Umständen ab. Manchmal wird man sich den Effekt eines Aktionsgeschosses oder eines Hochgeschwindigkeitsgeschosses selbst zuweisen, manchmal einem Mitspieler.

Beispiel: Die Kugel „Schnelles Nachladen“ erlaubt es, den Revolver mit sechs neuen Kugeln nachzuladen. In einem frühen Stadium des Spieles kann man das gut nutzen, um Kablamos im eigenen Revolver loszuwerden, indem man sich den Effekt selbst zuweist. Später macht es mehr Sinn, diesen Effekt einem Mitspieler zuzuweisen, da scharfe Geschosse stets in den Munitionsbeutel zurückgelegt werden und sich somit die Wahrscheinlichkeit erhöht, Kablamos zu ziehen.

Bei manchen Gegnern ist man wirklich froh, sie los zu sein. Baron Suputij war ein solcher Gegner. Er war ein arroganter, übel riechender Bär von einem Mann. Wir hatten schon einige Zeit gespielt, als ich an seinen Augen und seinem selbstgefälligen Grinsen erkannte, dass er irgendetwas vorhatte. Also erklärte ich, dass irgendjemand betrügt, was die ganze Runde ungültig machte. In der nächsten Runde wurde ich ihn dann mit den Regeln der Bolschewiki los, die ich in einem früheren Spiel gelernt hatte.

Vladimir Drasutov, 12. Juli 1918

Der Besitzer eines Revolvers kontrolliert den Effekt

Der Besitzer des Revolvers kontrolliert die Effekte der Kugeln, die daraus abgefeuert werden. Das heißt, auch wenn dein Revolver auf einen Mitspieler gerichtet war, weist du immer noch den Effekt der Kugeln zu, die daraus abgefeuert werden. Wenn ein Revolver den Besitzer wechselt, kontrolliert der neue Besitzer die Effekte.

Beispiel: Spielt ein Spieler das Hochgeschwindigkeitsgeschoss „Licht aus“ auf dich und einen weiteren Spieler, musst du mit diesem Revolver tauschen. Hat dein neuer Revolver noch eine aktive Kugel, darfst du jetzt deren Effekt zuweisen, nicht der alte Besitzer. Hatte dein alter Revolver noch eine aktive Kugel, weist der neue Besitzer deren Effekt zu, nicht du.

Soforteffekte

Manche Effekte geben an, dass du eine bestimmte Aktion durchführen

sollst, aber nicht, wann du das tun sollst. In einem solchen Fall wird die Aktion sofort ausgeführt, auch wenn du sie normalerweise in einer anderen Phase ausführen würdest.

Beispiel: Die Kugel „Auf Vorrat“ erlaubt dir, eine Kugel aus dem Munitionsbeutel zu ziehen und damit deinen Revolver nachzuladen sowie dann eine weitere Kugel zu ziehen, die du als Ersatzmunition behältst. Damit wartest du nicht bis zur Nachladephase, sondern machst es während der Ausführungsphase, wenn diese Kugel entsprechend der aufgedruckten Zahl ausgeführt wird. Hast du mehrere leere Kammern, kannst du entscheiden, welche du laden möchtest. Alle übrigen leeren Kammern werden in der Nachladephase geladen.

Heute beim Abendessen war es wirklich knapp. Mein Fehlschuss wäre beinahe zur Fehlzündung geworden, aber ein Querschläger hat alles wieder in Ordnung gebracht. Die Trommel von Marquis Maliakovs Revolver drehte sich und bestätigte meinen Verdacht. Ein weiteres Opfer.

Vladimir Drasutov, 17. Februar 1918

Verzögerte Effekte

Manche Effekte beeinflussen ihr Ziel nicht sofort, sondern erst zu einem späteren Zeitpunkt, wie zum Beispiel der nächsten Runde. Solche Kugeln werden vor den betroffenen Spieler oder in die obere Ecke des betroffenen Revolvers gelegt, damit sie nicht vergessen werden. Lege sie wie gewohnt auf den Ablagestapel, sobald der Effekt ausgeführt wurde. Manche Effekte wirken auf Spieler, andere auf ihre Revolver. Effekte, die auf einen Revolver wirken, bleiben immer beim Revolver, egal wer gerade Besitzer des Revolvers ist.

Beispiel: Spielt ein Spieler die Kugel „Abzugsfehlfunktion“ auf dich, legst du diese Kugel in die obere Ecke deines Revolvers. Spielt er aber „Schießwütig“ auf dich, legst du diese Kugel vor dich. Nachdem du eine weitere Kugel wie angegeben abgefeuert hast, legst du die Kugel mit dem verzögerten Effekt auf dem Ablagestapel ab. Spielt ein Spieler das Hochgeschwindigkeitsgeschoss „Licht aus“ auf dich ehe du die nächste Kugel abgefeuert hast, musst du deinen Revolver mit einem anderen Spieler tauschen. Die Kugel „Abzugsfehlfunktion“ bleibt auf deinem alten Revolver liegen und du wirst sie somit los, die Kugel „Schiesswütig“ dagegen bleibt vor dir liegen.

Verzögerte Effekte sind kumulativ. Wirken mehrere gleichartige Effekte auf ein Ziel, müssen diese nacheinander ausgeführt und einer nach dem anderen entfernt werden.

Beispiel: Haben in einer Runde einer oder mehrere Spieler mehrere „Trommelfehlfunktion“ Kugeln auf dich gespielt, lege sie aufeinander in die obere Ecke deines Revolvers. Wenn du das nächste Mal deinen Revolver abfeuerst, folgst du der Anweisung auf „Trommelfehlfunktion“ und drehst den Zylinder gegen den Uhrzeigersinn weiter. Danach legst du die oberste „Trommelfehlfunktion“ Kugel ab. Das wiederholst du jedes

Mal wenn du deinen Revolver abfeuerst, solange, bis keine „Trommelfehlfunktion“ Kugeln übrig sind.

Normalerweise versuche ich früh im Spiel mit meinen Gegnern zu einer Einigung unter Gentlemen zu kommen. Meines Erachtens ist das eine gute Möglichkeit um herauszufinden, ob die Mitspieler Gentlemen sind. Heute war es leider keiner meiner Gegner.

Vladimir Drasutov, 2. Mai 1918

Kann ein Effekt nicht ausgeführt werden, ist die Kugel ein Blindgänger

Wenn du eine Kugel abfeuerst und ihren Effekt nicht ausführen kannst, ist die Kugel ein Blindgänger und wird abgelegt. Gibt es aber eine Möglichkeit, den Effekt auszuführen, muss diese auf jeden Fall gewählt werden. Wenn der Effekt mehrere Spieler betrifft, müssen ihn alle ausführen, die dazu in der Lage sind. Solange wenigstens ein Spieler den Effekt ausführen kann, ist die Kugel kein Blindgänger.

Beispiel: Die Kugel „Taschenspielertrick“ gibt an, dass du eine Kugel aus deinem Revolver mit einer Kugel deiner Wahl aus der Ersatzmunition eines Gegners austauschen musst. Hat kein anderer Spieler Ersatzmunition, ist die Kugel ein Blindgänger. Die Kugel „Auf Vorrat“ weist dich an, eine neue Kugel zu ziehen, deinen Revolver damit zu laden und dann eine weitere Kugel als Ersatzmunition zu ziehen. Du kannst diese Kugel einem Spieler nur zuweisen, wenn er mindestens eine leere Kammer in seinem Revolver hat (Kammern mit aktiven Kugeln zählen nicht als leer). Hat kein Gegner eine leere Kammer, musst du die Kugel dir selbst zuweisen, da du der einzige Spieler mit einer leeren Kammer bist.

Ist die Abschussposition leer, passiert nichts

Sollte aus irgendwelchen Gründen deine Abschussposition leer sein, wenn du deinen Revolver abfeuerst, kannst du auch keinen Effekt zuweisen.

Rückblickend ist es faszinierend, wie sich das Spiel weiterentwickelt hat. Als ich dieses „Spiel“ zum ersten Mal gespielt habe, fiel mir der Mangel an Umgangsformen mancher Spieler auf, die sich nicht beherrschen konnten und einen Blick auf die Kugeln in ihren Revolvern warfen. So etwas gibt einem einen nahezu unschlagbaren Vorteil. Zum Glück spielten wir damals schon nach den Regeln des Marquis of Queensbury. Heutzutage beobachte ich jeden Mitspieler mit Argusaugen.

Vladimir Drasutov, 1. August 1918

UMGANG MIT KUGELN

Die folgenden Regeln gelten immer für den Umgang mit Kugeln:

Schau die Kugeln nicht an

Man darf die Vorderseite der Kugeln in der Trommel nicht ansehen,

bis sie abgefeuert werden, es sei denn eine andere Kugel erlaubt es. Wenn du nicht mehr weißt, welche Kugeln scharf sind, ist das dein eigenes Problem. Wenn du zwei Kugeln austauschst, darfst du sie dabei nicht aufzudecken. Das gilt sowohl für die Kugeln in den Revolvern als auch für die Ersatzmunition der anderen Spieler. Du darfst nur deine eigene Ersatzmunition und Kugeln, die du in einen Revolver lädst, ansehen.

Die Sichere Position der anderen Spieler ist tabu

Du darfst nie die Kugel in der Sicherer Position der anderen Spieler beeinflussen. Nur der Besitzer eines Revolvers darf sich die Kugel in der Sicherer Position ansehen oder beeinflussen, wenn eine andere Kugel ihm dies gestattet. Ebenso darf nur der Besitzer eines Revolvers eine Kugel in die Sichere Position seines Revolvers laden.

Meines Erachtens war das Ende von Gräfin Orlovskaja eine meiner grossartigsten Leistungen. Die Gräfin war eine misstrauische alte Dame mit einem rasiertmesserscharfen Verstand. Als wir zu den letzten Kugeln des Spiels kamen, hatten unsere Gegner schon lang aufgeben müssen. Einige Runden vorher hatte ich ihr bei einer Frage der Ehre ein scharfes Geschoss untergeschoben, aber sie schien sich noch immer an diese Kugel zu erinnern. Also sorgte ich für Ablenkung. Ich führte eine Dreifachaktion aus und lud einen Blindgänger in die Kammer vor der scharfen Kugel. Wie geplant konzentrierte sie sich nun voll und ganz auf diese neue Kugel und vergass darüber die wahre Gefahr. Ich sah den Schweiß auf ihrer Stirn und konnte es fast schon in ihrem Hirn rattern hören, als es daran ging, meinen harmlosen Blindgänger abzufeuern. Am Ende beging sie einen Akt der Feigheit. Das Schiesspulver des Blindgängers an der Decke meines Salons wird mich immer an sie erinnern

Vladimir Drasutov, 4. Juli 1918

Aktive Kugeln werden nicht bewegt

Aktive Kugeln (Kugeln, die zwar aufgedeckt, aber noch nicht ausgeführt sind) dürfen nie bewegt werden. Einmal aufgedeckt, bleibt eine aktive Kugel in ihrer Kammer, bis sie zugewiesen und aus ihrer Kammer genommen wird. Der Ausnahmefall tritt ein, wenn du stirbst, ehe die Kugel zugewiesen wird. In diesem Fall ist sie nicht mehr aktiv.

Beispiel: Die Kugel „Dreifachaktion“ ermöglicht es dir, die Plätze von drei Kugeln in mindestens zwei Revolvern zu tauschen. Das heißt, dass du drei Kugeln in zwei oder drei Revolvern so bewegen darfst, dass sie alle in neuen Positionen enden. Du darfst dabei aber keine Kugeln in der Sicherer Position anderer Spieler oder aktive Kugeln bewegen, ebenso wenig wie Kugeln in leere Kammern laden.

Jede Bewegung muss für alle sichtbar sein

Wenn du Kugeln zwischen verschiedenen Positionen bewegst, müssen diese Bewegungen immer langsam und deutlich durchgeführt werden,

damit alle Spieler sehen, welche Kugel wohin bewegt wird.

Kugeln auf Vorrat zu nehmen lenkt von den wirklich wichtigen Dingen ab. Gier war schon immer eine Todsünde.

Vladimir Drasutov, 18. Juni 1918

Hochgeschwindigkeitsgeschosse können aus der Hand gespielt werden

Du darfst Hochgeschwindigkeitsgeschosse während einer Runde jederzeit direkt aus der Hand spielen. Manche Hochgeschwindigkeitsgeschosse haben Soforteffekte, die Effekte Anderer werden später – zum Teil erst in der nächsten Runde – ausgeführt. Spielst du ein Hochgeschwindigkeitsgeschoss aus der Hand, sind die aufgedruckten Zahlen irrelevant.

Hochgeschwindigkeitsgeschosse können vom Revolver abgefeuert werden

Da du Hochgeschwindigkeitsgeschosse aus der Hand spielen kannst, solltest du sie nicht in deinen Revolver laden. In manchen Situationen bist du aber gezwungen, dies zu tun, oder du möchtest ein Hochgeschwindigkeitsgeschoss sogar aus deinem Revolver abfeuern. In diesem Fall werden Hochgeschwindigkeitsgeschosse genau wie Aktionsgeschosse behandelt und in der Reihenfolge ihrer aufgedruckten Zahl ausgeführt.

Es gibt keine Begrenzung für die Ersatzmunition

Alle deine Kugeln, die nicht im Revolver geladen sind, gelten als Ersatzmunition. Die Zahl dieser Kugeln wird sich im Spiel stark verändern. Es gibt kein Maximum oder Minimum für deine Ersatzmunition.

Das „Spiel“ wird immer tödlicher

Alle scharfen Geschosse, die abgefeuert, abgelegt oder unter den Kugeln eines ausgeschiedenen Spielers gefunden werden kommen wieder in den Munitionsbeutel. Das Spiel wird also mit der Zeit immer gefährlicher und hört irgendwann auf. Gib dir eine Kugel aber vor, dass du Kugeln ablegen und dann neue ziehen sollst, musst du abgelegte scharfe Geschosse erst dann in den Munitionsbeutel geben, nachdem du die neuen Kugeln gezogen hast.

SIEG

Der Spieler, der noch lebt, nachdem alle anderen ausgeschieden sind, gewinnt. Scheiden mehrere Spieler gleichzeitig aus, ohne dass ein Spieler übrig bleibt, gewinnt keiner.

Nasses Pulver muss nicht unbedingt schlecht sein. Letztes Wochenende musste ich meine ganze gute Ersatzmunition wegwerfen, nur um eine Handvoll scharfer

Geschosse nachzuziehen. Mein Glück! Denn mit einem Taschenspielertrick holte sich Graf Krutov eines davon und lud es in seine Sichere Position.

Vladimir Drasutov, 28. Dezember 1918

OPTIONALE REGELN

Der Gesellschaftsspieler

Diese Version von Kablamo eignet sich für Leute, die sich gern beim Spielen unterhalten und ein weniger nervenaufreibendes Spiel suchen. Außerdem wird das Spiel noch witziger, weil man eher errahnen kann, was passieren wird.

Jeder Spieler erhält einen eigenen Satz Spielsteine. Diese Spielsteine können zum Beispiel Münzen mit einem bestimmten Wert oder Papierschnipsel unterschiedlicher Farbe sein. Bei Spielbeginn markieren alle Spieler die Kugeln in ihren Revolvern mit einem Spielstein. Während des Spiels markieren sie alle Kugeln, die sie in ihren eigenen oder in einen fremden Revolver laden. So kann man eigene Kugeln leichter verfolgen und erkennt, welchen Kugeln man nicht trauen sollte, weil sie von anderen Spielern stammen.

Der eiserne Stratege

Diese Version eignet sich für Spieler, die um einen Einsatz spielen und den Strategieteil des Spiels gemeistert haben. Das Spiel wird schneller, strategischer und tödlicher.

Alle Hochgeschwindigkeitsgeschosse werden aus dem Spiel genommen. Hochgeschwindigkeitsgeschosse beeinflussen das Spiel stark und machen es unplanbarer. Außerdem bekommt jeder Spieler während der Vorbereitung ein Kablamo, bevor die übrigen Kugeln in den Munitionsbeutel kommen. Dann bekommt jeder Spieler sieben weitere Kugeln.

Mulliganovski

Falls dir die ersten acht Kugeln, die du bekommst, nicht gefallen, kannst du sie zurück in den Munitionsbeutel geben und sieben neue Kugeln ziehen. Das heißt aber auch, dass du nur noch eine Kugel als Ersatzmunition hast. Bist du auch mit diesen nicht glücklich, darfst du sie zurückgeben und sechs neue Kugeln ziehen. Diese behältst du auf jeden Fall, hast dann aber überhaupt keine Ersatzmunition.

Die Kamikazov-Brüder erwiesen sich als harte Nuss. Sie spielten ein paar üble Kombinationen, die mich beinahe meinen Kopf gekostet hätten. Aber, Ironie des Schicksals, genau das rette mich in der letzten Runde. Mein Revolver hatte sowohl eine Sperrrad- als auch eine Abzugsfehlfunktion. Und so konnte ich mich ruhig zurücklehnen, während sie das Spiel allein beendeten.

Vladimir Drasutov, 29. April 1918

DANKSAGUNGEN

Spieldesign: **Christoffer Krämer**

Grafisches Design: **Jesper Moberg**

Weitere Entwicklung durch den Rest des **Gigantoskop Teams**:

Daniel Ahlm, Linus Engström, Peter Hansson, Ola Janson,

Erik Lundström, Christoffer Nilsson, Magnus Persson,

Johan Salomonsson, Peter Svärd.

Deutsche Übersetzung: Christine „Foxlady“ Feyerabend und

Andreas „Kuni“ Listl

Mehr Information, optionale Regeln, kostenlose Downloads und vieles mehr findest du auf unserer Homepage www.gigantoscope.se

Geheimer Kablamo Webcode: RUBBERBULLETS

Kablamo Karten, Regeln und Illustrationen © Gigantoskop 2004.

Kablamo ist ein Spiel. Benutze echte Schusswaffen auf keinen Fall so, wie in dieser Anleitung beschrieben. Vergiss nie: Schusswaffen sind tödlich!

HOCHGESCHWINDIGKEITSGESCHOSSE

AKT DER FEIGHEIT (Act of cowardice)

Wenn dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert wird, legst du die erste Kugel ab undfeuerst danach eine weitere normal ab.

FEHLZÜNDUNG (Backfire)

Übernimm die Kontrolle über den Effekt eines eben gespielten Hochgeschwindigkeitsgeschosses oder eines aktiven Aktionsgeschosses deiner Wahl.

REGELN DER BOLSCHEWIKI (Bolshevik rules)

In der nächsten Runde werden durch Kablamos die jeweils links davon sitzenden Spieler eliminiert.

VOLLMANTELGESCHOSS (Full metal jacket)

Bis zum Ende der Runde eliminieren alle Kablamos zusätzlich zum ausgeschiedenen Spieler den Spieler links von ihm.

MANGEL AN UMGANGSFORMEN (Lack of etiquette)

Schau dir drei beliebige geladene Kugeln an.

LICHT AUS (Lights out)

Tausche die Revolver zweier Spieler aus. Diese Spieler dürfen dann die Trommel ihrer neuen Revolver um eine beliebige Zahl von Kammern weiterdrehen.

REGELN DES MARQUIS OF QUEENSBURY (Marquis of Queensbury rules)

Bis zum Ende der Runde haben abgefeuerte Kablamos keinen Effekt.

FEHLSCHUSS (Misfire)

Hebe den Effekt eines eben gespielten Hochgeschwindigkeitsgeschosses oder eines aktiven Aktionsgeschosses deiner Wahl auf.

STUNDE DER WAHRHEIT (Moment of truth)

Alle Spieler müssen die Kugel in ihrer Sicheren Position mit einer Kugel ihrer Ersatzmunition austauschen.

WARTUNG (Overhaul)

Entferne alle Fehlfunktionen von allen Revolvern.

QUERSCHLÄGER (Ricochet)

Kopiere den Effekt eines eben gespielten Hochgeschwindigkeitsgeschosses oder eines aktiven Aktionsgeschosses deiner Wahl.

IRGENDJEMAND BETRÜGT (Somebody is cheating)

Bis zum Ende der Runde werden alle aktiven Kugeln außer scharfen Geschossen unausgeführt abgelegt.

SCHIESSWÜTIG (Trigger happy)

Feuere in der Wiederholungsphase dieser Runde eine weitere Kugel ab.

AKTIONSGESCHOSSE

DOPPELSPIEL (Double cross)

Tausche eine Kugel aus deinem Revolver mit einer Kugel aus einem anderen Revolver. Der Besitzer dieses Revolvers darf seine Trommel um eine Kammer in eine beliebige Richtung drehen.

EINIGUNG UNTER GENTLEMEN (Gentlemen agreement)

Wähle zwei Spieler aus, die jeweils eine Kugel aus ihren Revolvern miteinander tauschen müssen.

TROMMELFEHLFUNKTION (Cylinder malfunction)

Drehe die Trommel gegen den Uhrzeigersinn, nachdem dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert wird.

GUT GESCHMIERTE TROMMEL (Greased cylinder)

Drehe die Trommel eines Revolvers um drei Kammern weiter.

ABSCHUSSFEHLFUNKTION (Hammer malfunction)

Überspringe die Aufdeckphase, wenn dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert wird.

SPERRRADFEHLFUNKTION (Ratchet malfunction)

Überspringe die Weiterdrehphase, wenn dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert wird.

TASCHENSPIELERTRICK (Sleight of hand)

Tausche eine der Kugeln in deinem Revolver mit einer Kugel deiner Wahl aus der Ersatzmunition eines Gegners.

SCHNELLES NACHLADEN (Speed load)

Lege alle Kugeln in deinem Revolver ab und ziehe sechs neue Kugeln, mit denen du deinen Revolver nachladen musst.

AUF VORRAT (Stockpiling)

Ziehe eine Kugel aus dem Munitionsbeutel und lade damit deinen Revolver nach. Ziehe dann eine weitere Kugel, die du als Ersatzmunition behältst.

FRAGE DER EHRE (Test of honor)

Lade zu Beginn der Nachladephase den Revolver eines anderen Spielers.

ABZUGSFEHLFUNKTION (Trigger malfunction)

Feuere eine weitere Kugel ab, wenn dieser Revolver das nächste Mal abgefeuert wird.

DREIFACHAKTION (Triple action)

Tausche die Plätze von drei Kugeln in mindestens zwei Revolvern aus.

NASSES PULVER (Wet powder)

Lege deine gesamte Ersatzmunition ab und ziehe eine gleiche Zahl von Kugeln nach.