



Vabanque

# ALLES VERZOCKT

„Würden Sie bei diesem Mann einen Gebrauchtwagen kaufen?“

„Nein, niemals!“

„Aber zu einem Spielchen im Hinterzimmer wollen Sie sich von ihm einladen lassen?“

„Nun ja, nicht wirklich. Aber ich habe da einen Auftrag...“

Nein, er sieht wirklich nicht einladend aus, der Typ, den der Illustrator auf das Cover der Spiele-schachtel gesetzt hat. Um die Wahrheit zu sagen: der ganzen Sippe traue ich nicht über den Weg, ob es nun Benedetto, Carlotta, Adriano oder Donaldo ist, offen-bar alles Ge-

schwister. Und Eduardo und Francesca, die Eltern, mischen auch mit.

Aber es hilft nichts. Um mitzuspielen, muss jeder von uns eine dieser Rollen übernehmen. Unser Ziel heißt Reichtum, unser Einsatz sind Jetons, unser Einsatzort sind Spieltische, die in einem großen Kreis im fiktiven Spielsaal stehen.

---

## Faites vos jeux!

---

Zuerst müssen wir unsere Einsätze machen. Stück für Stück verteilen wir unsere Jetons an den Tischen. In jeder Runde wird nur mit einer Sorte gespielt, zunächst mit den 5ern. In späteren Runden werden die Jetons dann teurer, die Einsätze also höher. Wer an welchem Tisch gesetzt hat, ist am Ende nicht mehr erkennbar, spielt aber auch keine Rolle. Es interessiert nur, wie viele Chips auf den Tischen angehäuft worden sind.

Sind alle Jetons positioniert, bringen wir unsere Charaktere ins Spiel: als Falschspieler, Bluffer oder Doppler. Jeder hat drei entsprechende Karten, die er auf die Tische verteilt, verdeckt natürlich. Diese Charaktere entscheiden, ob sich die Gewinnsumme am Tisch vervielfacht und ob regulär ausgezahlt wird oder nicht.

Danach versetzen wir noch unseren Pöppel an einen anderen Tisch, wenn wir das wollen. Diese Pöppel wurden bei Spielbeginn willkürlich aufgestellt. Jeder Spieler hat seinen eigenen. Nur Tische, an denen ein Pöppel steht, werden am Ende der Runde abgerechnet. An allen anderen Tischen bleiben die Einsätze unbeachtet liegen.

---

## Alles Bluff?

---

Jeder Pöppel-Besitzer kassiert den kompletten Einsatz an seinem Tisch – wenn hier Dopplerkarten ausgespielt wurden, sogar mehrfach. Hat allerdings jemand anders einen Falschspieler an diesem Tisch platziert, gehen die Gewinne an ihn. Wer's geschickt anstellt, kassiert auf diese Weise sowohl für sei-





Glück reden, dass die Partie zu Ende ist, bevor jemand auf die Idee kommt, sie vorzeitig abzubrechen. Nein, ich habe mich nicht darüber geärgert, dass ich nicht gewonnen habe; verlieren kann man bei diesem Spiel ohnehin nicht. Aber bei dem Mitspieler, der am Ende das große Geld auf dem Tisch liegen hatte, kam auch keine rechte Freude auf. „Na schön, ich habe gewonnen. Und warum?“ Es wäre übertrieben zu behaupten, dass es am geschickten Bluffen gelegen habe. Nein, es war eher Zufall, dass sich die Karten nun gerade so und nicht anders ausgewirkt haben. Zumindest bleibt dieses Gefühl zurück.

nen Pöppel als auch für seinen Falschspieler, möglicherweise sogar an ein und demselben Tisch. Und die Blufferkarte? Die hat keine weitere Bedeutung, sondern soll nur eins: bluffen. Denn vom Bluffen lebt dieses Spiel.

Es versteht sich von selbst, dass die Tische mit den höchsten Einsätzen am heftigsten umkämpft werden. Wer einen davon mit seinem Pöppel erreichen kann, wird versuchen, den Wert mit sei-

ner Dopplerkarte noch zu erhöhen. Darauf spekulieren natürlich auch andere. Oder ist die ausgespielte Karte womöglich eine Falschspielerkarte?

### Letzer im Glück

Schön, wenn man als Letzer in der Runde an der Reihe ist, dann sieht man wenigstens, wohin die anderen Spieler ihren Pöppel setzen

und kann entsprechend reagieren. Dieses Privileg hat der ärmste Spieler, denn die Spielreihenfolge hängt Runde für Runde vom aktuellen Reichtum ab. Und der kann sich jedes Mal drastisch verändern, denn letzten Endes ist VABANQUE ein reines Glücksspiel. Auch wenn die Spielregel zunächst anderes vermuten lässt.

Doch was sich am Anfang so viel versprechend anhört, das Bluffen der Mitspieler durch geschicktes Ausspielen der Charakterkarten, das verpufft während des Spiels ganz schnell. Man kann von

### Wenigstens kurz

Ärgerlich auch der Preis, den man für das Spiel bezahlen soll. Begründet wird er mit den teuren Casino-Jetons, mit denen die Einsätze gemacht werden. Leider kann das übrige Spielmaterial damit nicht Schritt halten, so dass sich während des Spiels keine Casino-Atmosphäre einstellt. Dafür ist die Spieldauer auch viel zu kurz. Zum Glück...

KMW

## VABANQUE

**Autor:** Bruno Faidutti und Leo Colovini  
**Grafik:** Marcel-Andre Casasola-Merkle  
**Verlag:** Winning Moves  
**Preis:** ca. 20 EUR  
**Spieler:** 3 - 6  
**Alter:** ab 12 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten

Abstrakt ○○○●○ Thema  
 Glück ●○○○○ Können  
 Einfach ○●○○○ Schwierig

1 = negativ, 10 = positiv

Kritiker	Regeln	Material	Design	Spielreiz
KMW	7	7	7	8
Hardel	7	8	5	2
Herold	6	6	6	5
Heß, B.	7	9	5	2
Heß, D.	6	9	7	3
Knopf	7	7	6	4
Ruschitzka	7	7	6	5
Weigand	8	8	7	5