

door deze vertaling wordt u aangeboden door



BONGO

Bruno Faidutti

Heidelberger, 2000-2002

voor 2 – 7 spelers vanaf 8 jaar
± 15 minuten

Opmerking vooraf

Van Bongo zijn twee versies verschenen. De eerste versie dateert van 2000 en was verpakt in een kartonnen trommel die tevens als dobbelbeker dienst deed. Om de scores van de spelers bij te houden, maakte deze versie gebruik van houten staafjes. De tweede versie verscheen in 2002 en was verpakt in een klassieke speldoos. De houten staafjes waren hierin vervangen door kartonnen puntenfiches. De groene dobbelsteen waarvan sprake in de spelregels werd uitsluitend met de tweede editie van het spel geleverd en hoort bij een variant voor ervaren spelers. Bezitters van de oude versie kunnen een dergelijke dobbelsteen mits een beetje creativiteit natuurlijk ook gemakkelijk zelf maken (bv. door groene stickers op een traditionele dobbelsteen te kleven).

Doel van het spel







Om dit spel te winnen, moet je beschikken over een scherpe blik en erin slagen om telkens weer als eerste de juiste diernamen te roepen.

Spelmateriaal

- 5 witte dobbelstenen met dieren
- 2 rode dobbelstenen met dieren
- 1 groene dobbelsteen met dieren
- 2 gele dobbelstenen met bamboestaafjes
- 30 staafjes of fiches in 3 kleuren

- spelregels

Het is aanbevolen om daarenboven gebruik te maken van een dobbelbeker en een dobbelpiste (pietjesbak).

| dierendobbelstenen | | | bamboedobbelstenen | | |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| bongo | gnoe | rhino | één | twee | drie |

Spelverloop



Voor beginnende spelers volstaat het basisspel. Hiervoor worden alleen de 5 witte dieren-dobbelstenen en de 2 gele bamboedobbelstenen gebruikt. De 2 rode dieren-dobbelstenen worden opzij gelegd; zij worden alleen gebruikt in een variant voor ervaren spelers. De puntenstaafjes of -fiches worden naar kleur gesorteerd en binnen handbereik gelegd.



De dobbelstenen (zowel de witte als de gele) worden in de dobbelbeker gedaan. Eén van de spelers schudt deze goed en rolt de dobbelstenen. Van zodra dat gebeurd is, komt het er voor alle spelers op aan om uit te zoeken welk dier in deze ronde gezocht wordt en als eerste de naam van dat dier te roepen.



Om te weten welk dier gezocht wordt, moeten de spelers letten op het aantal aangegeven door de bamboestenen en dit vervolgens te vergelijken met de geworpen dieren.



1. Hoeveel dieren?



Tonen de twee bamboestenen hetzelfde aantal staafjes, is er geen twijfel mogelijk. Het getoonde aantal dieren wordt gezocht. Tonen de twee bamboestenen echter een verschillend aantal staafjes, moet worden uitgekeken naar het 'derde', niet getoonde aantal, dieren.



Bij  en  wordt het dier gezocht dat precies éénmaal geworpen werd.

Bij  en  wordt het dier gezocht dat precies tweemaal geworpen werd.

Bij  en  wordt het dier gezocht dat precies driemaal geworpen werd.

Bij  en  wordt het dier gezocht dat precies tweemaal geworpen werd.

Bij  en  wordt het dier gezocht dat precies driemaal geworpen werd.

Bij  en  wordt het dier gezocht dat precies éénmaal geworpen werd.

Samengevat komt het hierop neer: ligt er tweemaal hetzelfde aantal, dan is dat het aantal dieren dat gezocht wordt. Liggen er twee verschillende aantallen, dan is het het derde (niet getoonde) aantal dieren dat gezocht wordt.

2. Welk dier?

Aan de hand van de bamboestenen weten we nu hoeveel dieren gezocht worden.

Voorbeeld:   •     

Er worden drie dieren gezocht (de bamboestenen tonen tweemaal een 3) en de dierenstenen tonen één rhino, één bongo en drie gnoes. De spelronde wordt gewonnen door de speler die als eerste 'gnoe' roept.

Het gezochte dier is immers het dier dat precies driemaal geworpen werd en in het voorbeeld is dat de gnoe. Zo eenvoudig is het! Nu zijn er echter ook twee bijzondere gevallen die het allemaal wat pittiger maken.

Geval 1:   •     

In dit voorbeeld worden twee dieren (het niet getoonde aantal!) gezocht, maar de dierenstenen tonen zowel twee rhino's als twee gnoes. In dat geval worden geen van beide dieren gezocht, maar wel het derde dier (dat nu net geen twee keer geworpen werd), in het voorbeeld de bongo. Deze ronde wordt dan ook gewonnen door de speler die als eerste 'bongo' roept.

Geval 2:   •     

Soms gebeurt het dat geen enkel dier gezocht moet worden, zoals in dit voorbeeld. Er worden twee dieren gezocht. De dobbelstenen tonen echter drie rhino's, één bongo en één gnoe. In zulk een geval is het de speler die als eerste 'niks' roept, de ronde wint.

Puntenstaafjes en -fiches

De winnaar van een spelronde krijgt telkens een puntenstaafje of -fiche als beloning voor zijn scherpe blik. Er wordt per ronde maar één staafje of fiche toegekend, ook wanneer er twee of drie dieren gezocht werden.

Voor 'bongo' krijgt de winnaar een rood staafje / groen fiche,
voor 'gnoe' een zwart staafje / paars fiche en
voor 'rhino' een wit staafje / rood fiche.

Was 'niets' het winnende antwoord, mag de winnaar van de ronde kiezen van welke kleur hij een staafje of fiche wil ontvangen.

Zolang de voorraad strekt

Gewonnen puntenstaafjes of -fiches worden altijd uit de algemene voorraad genomen, zolang daar nog staafjes van de gepaste kleur voorhanden zijn. Zeker wanneer er meerdere spelers zijn, kan het gebeuren dat de voorraad staafjes van een bepaalde kleur uitgeput raakt. In dat geval wordt het gewonnen staafje of fiche afgenomen van de tegenspeler die op dat ogenblik de meeste staafjes van die bepaalde kleur bezit en aan de winnende speler gegeven. Bezitten twee of meer spelers de meeste staafjes van een kleur, mag de winnende speler kiezen wie van hen een staafje moet afgeven.

Strafpunten

Natuurlijk zullen er altijd wel spelers zijn die zich door hun ogen laten bedriegen of die te snel willen reageren en daardoor als eerste roepen, maar het verkeerde dier te pakken hebben.

Zulke daden blijven natuurlijk niet ongestraft en daarom moet een speler die een fout antwoord roept (vooraleer iemand het juiste antwoord heeft geroepen) een reeds gewonnen staafje of fiche naar keuze aan een medespeler naar keuze schenken. Heeft die speler geen enkel staafje of fiche (meer) in zijn bezit, kan hij er natuurlijk ook geen afgeven en heeft hij voor een keertje geluk.

Helemaal onvergeeflijk is echter 'niets' roepen terwijl er wel degelijk een dier te vinden was. In dat geval moet die speler alle staafjes die hij tot dan gewonnen had onder zijn tegenspelers verdelen. Het is dus opletten geblazen...

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler erin slaagt om twee staafjes/fiches van elke kleur of zes staafjes/fiches van eenzelfde kleur te bemachtigen. Die speler is ook de winnaar.

Variante 1 : de stropers (rode dobbelstenen)

Wie al het voorgaande nog wat te eenvoudig vindt, wordt uigenodigd om ook de 2 rode dobbelstenen bij het spel te betrekken en ze bij in de dobbelbeker te doen op het ogenblik dat er met de dobbelstenen wordt geworpen. De rode dobbelstenen stellen de stropers voor.

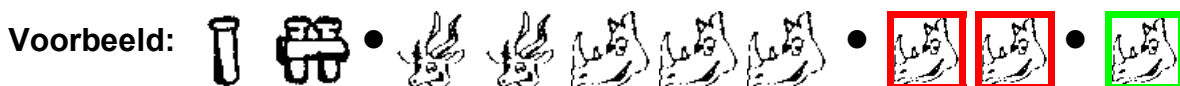
De rode dobbelstenen stellen de stropers voor: tonen de twee rode stenen immers hetzelfde dier, wordt het bestand van deze diersoort (d.i. het aantal keren dat dit dier op de witte dobbelstenen voorkomt) met één verminderd. Tonen de twee rode stenen echter een verschillende diersoort, wordt er één afgetrokken van het bestand van het derde, niet getoonde dier.



De bamboestenen geven twee aan (het niet getoonde aantal!). Op de witte dierenstenen staan drie rhino's en twee bongo's. De rode stenen tonen een gnoe en een bongo. Zonder de rode stenen zou 'bongo' het goede antwoord zijn (want dat is het enige dier dat precies tweemaal te zien is), maar de rode stenen hebben nu een 'rhino' gevangen (het niet getoonde dier!) waardoor ook hun aantal terugvalt op twee. Er zijn dus zowel twee rhino's als twee bongo's in het spel. Dat wil zeggen dat het derde dier, de gnoe, het winnende dier is. De speler die als eerste 'gnoe' roept wint m.a.w. het rondje uit het voorbeeld.

Variante 2 : de opzichter (groene dobbelsteen)

Wie nog wat meer verwarring wil, kan ook nog de groene dobbelsteen bij het spel betrekken. Hij stelt de parkopzichter voor. Het dier dat op deze steen te zien is, is een beschermd dier en wordt voor stropers behoed. Wanneer de rode dobbelstenen aangeven dat een bepaald dier gevangen genomen wordt, geldt dat niet als de groene dobbelsteen dat bepaalde dier aanwijst.



De bamboestenen geven twee aan. Er liggen twee bongo's en drie rhino's. Zonder stropers zou 'bongo' het goede antwoord zijn. De stropers willen echter een rhino gevangen nemen, waardoor 'gnoe' het goede antwoord zou worden. De opzichter beschermt op dit ogenblik echter de rhino tegen de stropers waardoor er in totaal drie rhino's in het spel blijven. Bijgevolg is 'bongo' het enige goede antwoord. Simpel toch?

Variante 3 : de geboorte (blauwe dobbelstenen)

Deze variant werd bedacht door Mira Wilke en Frank Weber en met de toestemming van spelbedenker Bruno Faidutti op het internet gepubliceerd.

Als extra spel materiaal zijn twee (zelf te maken) blauwe dierendobbelstenen nodig. Dit kan eenvoudig door bv. blauwe stickers op een traditionele dobbelsteen te klevens en deze van de diersymbolen te voorzien.

Beide blauwe dobbelstenen geven de geboorte van een bepaald dier weer. Het principe is

hetzelfde als voor de bamboestenen en de stropers: ligt het dier tweemaal naar boven, wordt dat dier geboren, liggen twee verschillende dieren naar boven, is het het derde dier dat geboren wordt.

Belangrijk: hieraan is echter een extra voorwaarde verbonden! Het dier kan uitsluitend geboren worden indien de kudde (de witte dobbelstenen) ten minste tweemaal dat dier bevat. Logisch toch dat je eerst een mama en papa nodig hebt vooraleer je kindjes kan maken?



We zoeken het dier dat driemaal geworpen werd. In principe was 'niets' correct, maar omdat er reeds twee gnoes aanwezig zijn, kunnen deze zich voortplanten mits een beetje hulp van de blauwe dobbelstenen. Die tonen immers twee verschillende dieren waardoor het derde dier, hier de gnoe, geboren wordt. 'Gnoe' is dus het juiste antwoord in dit voorbeeld.



We zoeken het dier dat tweemaal geworpen werd. Zonder de blauwe dobbelstenen zou 'gnoe' het juiste antwoord zijn, maar er wordt een klein bongootje geboren (vermits er ook twee ouders zijn). De bongo's zijn dus met z'n drieën. Er is dan geen discussie meer: 'rhino' is het enige dier dat precies tweemaal geworpen werd.



We zoeken het dier dat driemaal geworpen werd. Dat zou de 'rhino' kunnen zijn, maar de blauwe dobbelstenen beslissen daar anders over. Er zijn uiteindelijk vier rhino's, één bongo en één gnoe. Het juiste antwoord is dus 'niets'.



We zoeken het dier dat éénmaal geworpen werd. In eerst instantie zou dat de rhino zijn. De blauwe dobbelstenen geven echter de geboorte van een rhino aan, maar deze vindt niet plaats omdat er een ouder te weinig is! De 'rhino' blijft dus het enige dier dat eenmaal voorhanden is en is daarom het juiste antwoord.

Uitzonderingsregel bij gebruik van de stropers

Indien de kudde (witte dobbelstenen) een dier tweemaal bevat en dat dier door de stropers gevangen wordt genomen; vindt er toch een geboorte plaats. (De stropers in dit spel zijn zo galant om alleen de mannetjesdieren te viseren).



We zoeken het dier dat tweemaal te zien is. Normaal gesproken was 'niets' het goede antwoord omdat de stropers een gnoe gevangen nemen, maar de blauwe dobbelstenen doen een gnoe geboren worden. Het juiste antwoord in dit voorbeeld is dus 'gnoe'.