

Caramba  
 Amigo, 1992  
 Alex Randolph  
 2 - 6 spelers vanaf 7 jaar  
 ± 45 minuten

## Korte spelbeschrijving

### 1. Doel van het spel

Het doel van een wedstrijd bestaat er in om het gevaarlijke terrein van de 'Mina del Plata' niet te doorkruisen. Winnaar wordt die speler die zich nog op het pad bevindt op het moment dat alle andere spelers al zijn aangekomen. Hij steekt de overwinning op zak. Het spel bestaat uit verschillende races. Per race ontvangt de speler die als laatste de mijn bereikt als beloning de inhoud van de schaal. De speler die aan het einde van het spel het meeste geld heeft verdiend, wint het spel.

### 2. Volgorde

Er wordt **niet om de beurt** gespeeld, maar wel afhankelijk van de positie op het speelbord. De speler op de eerste positie speelt als eerste en dobbelt met één dobbelsteen. Diegene die op de tweede plaats ligt, dobbelt met twee dobbelstenen, diegene die op de derde plaats ligt, dobbelt met drie dobbelstenen ... enzovoort.



# Spelmateriaal

## ➤ 1 groot speelbord

Het pad op het speelbord bestaat uit velden van steen, kiezel of leem.

## ➤ 6 sombrero's in 6 verschillende kleuren



## ➤ 6 dobbelstenen (waardes 0 tot en met 5)



## ➤ 6 hinderlaagfiches

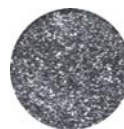


## ➤ 12 gouden fiches

(1 gouden fiche = 10 zilveren fiches)



## ➤ 60 zilveren fiches



## ➤ 6 carambakaarten

## ➤ 1 schaal

## ➤ 1 handleiding

## ➤ 1 hoedband



# Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd.

Het schaalje wordt op het speelbord naast het schild van aan de ingang van de mijn geplaatst.

De hoedband wordt voorlopig opzij gelegd.

Er worden even veel dobbelstenen gebruikt als er spelers zijn. De dobbelstenen hebben geen '6' en hebben een blanco vlak.

Elke speler ontvangt: 1 sombrero, 1 hinderlaagfiche, 1 carambakaart, 2 gouden en 10 zilveren fiches.

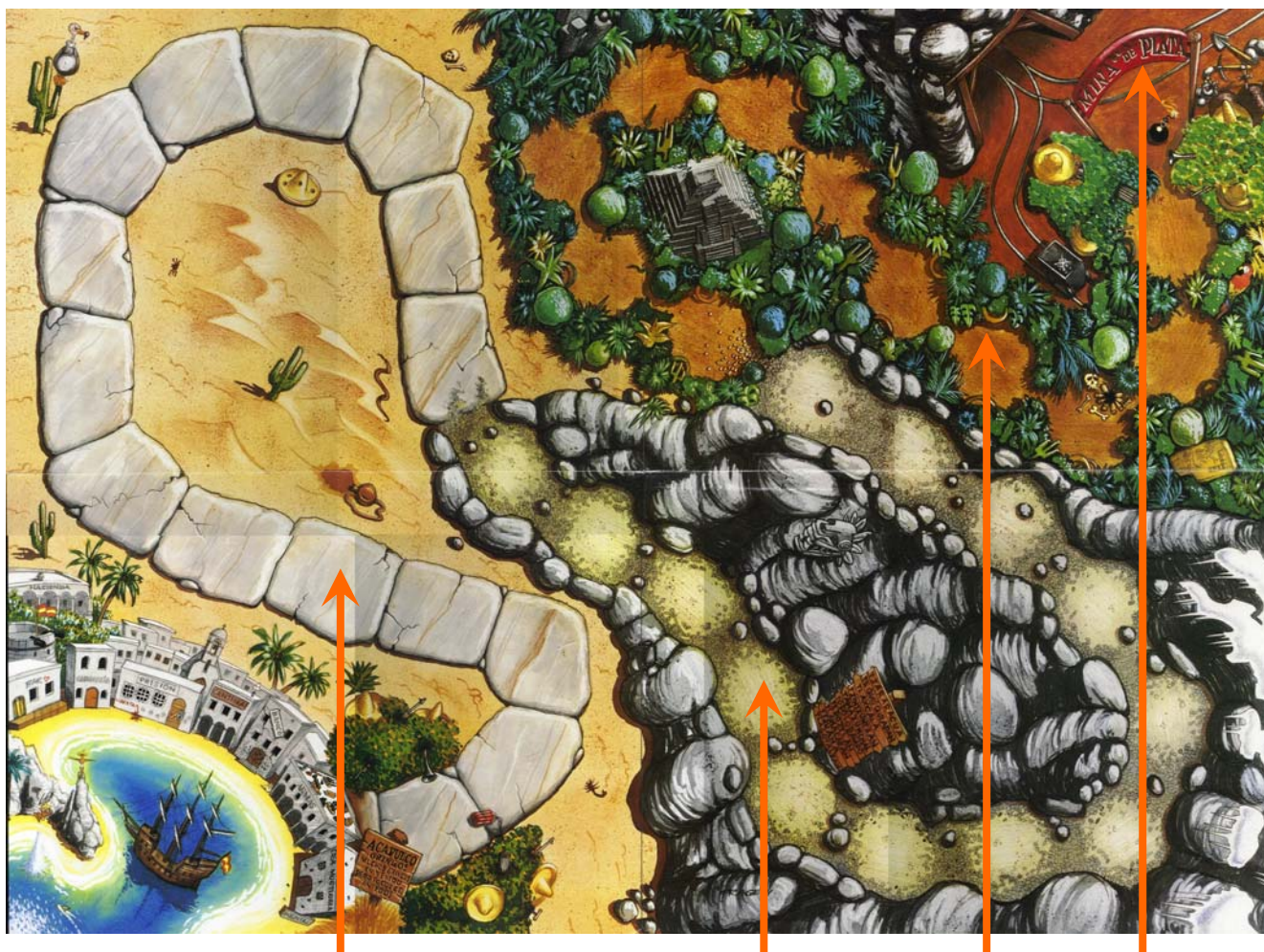
# Spelverloop

Elke speler beweegt zijn sombrero zo traag mogelijk naar het doel, de gevaarlijke ingang van de mijn. De speler die het hoogste aantal ogen dobbelt, begint het spel. In de volgende rondes begint telkens de winnaar van de vorige race, dan de tweede ... enzovoort.

De beginspeler zet zijn sombrero op een willekeurig steen-, kiezel- of leemveld naar keuze (dicht bij het startveld of vlakbij het einddoel). De andere spelers doen, om de beurt, vervolgens hetzelfde.

## Het speelbord

Bij het plaatsen van de sombrero moet men rekening houden met het einddoel en met de spelersvolgorde. De sombrero die het dichtst bij de ingang van de mijn staat, ontvangt de hoedband. Hij begint de eerste ronde met één dobbelsteen.



steenveld

kiezenveld

leemveld

doelveld

Gedurende de volledige race speelt altijd de speler op de eerste plaats (het dichtst bij de mijn) als eerste met 1 dobbelsteen, daarna de speler op de tweede positie met 2 dobbelstenen, daarna de speler op de derde positie met 3 dobbelstenen ... enzovoort.

## Spelersvolgorde

Om de spelersvolgorde te onthouden wordt de hoedband gebruikt. Vóór de speler die aan de beurt is dobbelt, moet hij de hoedband op de sombrero plaatsen van de speler die na hem aan de beurt zal zijn. Zo is het altijd duidelijk welke speler als volgende aan de beurt is.

De laatste geeft het lint opnieuw aan de eerste. Mocht de laatste speler door het gooien van de dobbelsteen alle andere spelers voorbijsteken (ook de eerste met de hoedband), krijgt hij onmiddellijk terug de hoedband en is hij nogmaals aan de beurt. Nu moet deze speler dan wel met 1 dobbelsteen gooien omdat hij op de eerste plaats ligt.

## Hinderlaag



Vóór een zet (gewoonlijk vanaf de eerste) mag men een hinderlaag leggen door zijn hinderlaagfiche op een willekeurig vrij veld te leggen. De fiche blijft daar liggen tot alle sombrero's er overheen zijn bewogen. Dan mag de fiche door een speler, maar wel vóór zijn zet, worden opgeraapt en opnieuw op een willekeurig vrij veld worden gelegd.

Landt de zet van een speler op een hinderlaagfiche dan moet hij opnieuw dobbelen en wel met:

- 1 dobbelsteen als de hinderlaagfiche op een bruin leemveld ligt;
- 2 dobbelstenen als de hinderlaagfiche op een geel kiezenveld ligt;
- 3 dobbelstenen als de hinderlaagfiche op een grijs steenveld ligt.

## Bezette velden

Landt een sombrero aan het einde van zijn zet op een andere sombrero, dan ontvangt de bovenste speler 1 zilverstuk van de eigenaar van de onderste sombrero. De eigenaar van de bovenste sombrero moet bovendien onmiddellijk opnieuw gooien met 1 dobbelsteen en vooruit bewegen. Gooit hij daarbij een '0', dan moet de onderste sombrero wederom 1 zilverstuk betalen en moet de bovenste opnieuw met 1 dobbelsteen gooien.

## Vrijkopen

Een speler kan tijdens zijn beurt één of meerdere dobbelstenen vrijkopen zodat hij daarmee niet meer moet gooien. Dit kost (tijdens de eerste race) 1 zilverstuk voor de eerste dobbelsteen, 2 zilverstukken voor de tweede, 3 zilverstukken voor de derde, ... enzovoort.

Per beurt moet telkens wel **minimaal met 1 dobbelsteen** worden gedubbeld.

Bij de tweede race kost het vrijkopen het dubbele van de eerste race, bij de derde race driemaal meer dan de eerste, ... enzovoort (zie carambakaart)

## Caramba

De carambakaart geeft een overzicht van de kosten die per ronde verbonden zijn aan het afkopen van dobbelstenen en het binnenkomen in de mijn.

De vermelde zilverstukken worden in de schaal bij de mijn gelegd.

Spelers mogen andere spelers betalen om met meer dobbelstenen te gooien dan noodzakelijk is door hen daarvoor een bepaald bedrag aan te bieden.

kosten afkopen	1ste race	2de race	3de race	4de race	5de race
1	1	2	3	4	5
2	3	6	9	12	15
3	6	12	18	24	30
4	10	20	30	40	50
5	15	30	45	60	75

intrede mijn	1ste race	2de race	3de race	4de race	5de race
1.	1	2	3	4	5
2.	2	4	6	8	10
3.	3	6	9	12	15
4.	4	8	12	16	20
5.	5	10	15	20	25
6.	is de winnaar				

Hoewel het doel van het spel er in bestaat om de mijn niet binnen te gaan, is het toch beter om er vroeger in te gaan dan te laat. De eerste speler die binnen gaat, moet bij de eerste race 1 zilverstuk betalen, de tweede 2, ... (zie carambakaart). Per race ontvangt de speler die als laatste in de mijn aankomt de volledige inhoud van de schaal.

## Einde van het spel

Als een speler tijdens een race niet meer kan betalen, mag hij de race nog wel uitrijden (hij betaalt wat hij heeft en daarna speelt hij verder zonder te betalen), maar is hij wel verplicht deze race te winnen. Slaagt hij hier niet in dan eindigt het spel op het einde van de bovenvermelde race.

Het spel eindigt ook als een speler, bij gebrek aan zilverstukken, niet meer kan aantreden in een volgende race.

De speler die op het moment dat het spel eindigt het meeste geld heeft, wint het spel.

## Variant voor 2 of 3 spelers

De spelregels blijven hetzelfde maar elke speler ontvangt 2 sombrero's, 2 hinderlaagfiches en 60 zilverstukken.

In een spel met 2 spelers heeft men 4 dobbelstenen nodig, in een spel met 3 spelers heeft men 6 dobbelstenen nodig.

12 januari 2006