

Rudolf Ross

# Caramba



CARAMBA  
FX-Schmid, 1973  
ROSS Rudolf  
02 - 02 spelers vanaf 10 jaar  
± 45 minuten

# Inleiding

Twee strijdende partijen sturen hun lopers in de strijd. Eén van de lopers is de geheime favoriet en zou als eerste het doel moeten bereiken.

De weg is echter zeer moeilijk : versperringen moeten worden overwonnen en overal loeren de jagers van de tegenstander.

Kunnen de geheime favorieten de jagers ontlopen ?

Kunnen de valse lopers worden ontdekt ?

Kunnen de jagers voldoende bescherming bieden ?

Het antwoord op al deze vragen kan worden gevonden in dit adembenemende en verduiveld spannende wedloopspel. Regelmatig zullen de tegenstanders dan ook het woord 'caramba' in de mond nemen om hun frustraties te luchten.

## Spelmateriaal

Caramba bestaat uit :

- 1. een speelbord ;
- 2. twee sets speelfiguren (blauw en rood) met telkens :
  - 3 lopers met een verschillend gekleurde sombrero ;
  - 4 jagers met een gelijk gekleurde sombrero.
- 3. tweemaal 3 favorietkaarten ;



- 4. twee dobbelstenen ;
- 5. een handleiding.

## Spelverloop

Elke speler plaatst zijn vier jagers in het ronde hoofdkwartier van zijn kleur.

Dan kiest elke speler onder zijn drie lopers een geheime favoriet. De kaart wordt omgedraaid en opzij gelegd zodat het duidelijk is voor de tegenstander.



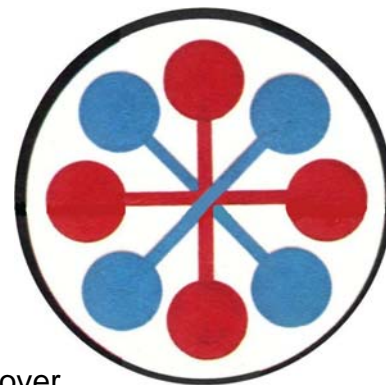
De geheime favoriet is de loper met dezelfde sombrero die door de omgedraaide kaart wordt aangeduid.

De drie lopers starten op het startveld van hun kleur. Elke speler ontvangt een dobbelsteen.



Er wordt geloot wie de partij begint (voorbeeld : gooien met de dobbelsteen).

Het **doelveld** is de **grote gekleurde kring** van het speelbord.  
Het doel moet met een exacte worp worden bereikt. Enkel op die manier kan een spelfiguur in het doel worden gebracht.



De **rustvelden** voor de lopers zijn de **kleine gekleurde kringen** op het speelbord. Zij moeten niet met een exacte worp worden bereikt. De lopers zijn op de rustvelden beschermd tegen de jagers. De jagers mogen deze velden niet betreden en mogen zich ook niet over deze velden bewegen. De rustvelden moeten wel worden verlaten als er zich geen eigen jager boven de laatste drie stopvelden bevindt.

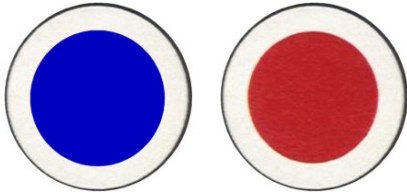


De **stopvelden** moeten zowel door de jagers als door de lopers in een exacte worp worden bereikt. In de volgende beurt moeten deze velden opnieuw worden verlaten. Over de stopvelden mag niet worden gesprongen.



De **paarse velden** mogen alleen door de jagers worden betreden.

Op de **velden van de eigen kleur** (blauw of rood) zijn de vreemde figuren verboden.



Per beurt wordt afwisselend een figuur van het eigen kamp, overeenkomstig het geworpen dobbelsteengetal, in een willekeurige richting verplaatst. Voor de lopers zijn de startvelden enkel in de voorwaartse richting toegelaten. Van zodra twee lopers van een kamp de startvelden hebben verlaten, moet ook de derde looper starten. Als dat niet mogelijk is dan vervalt de beurt.

Als een figuur een stopveld in de volgende beurt niet kan verlaten dan wordt hij geslagen en moet hij terug naar zijn startveld.

De speler die een 6 gooit, mag nogmaals dobbelen maar alleen als de beide zetten met een jager worden uitgevoerd.

Een speler mag over eigen figuren springen maar niet over vreemde figuren. Alleen de jagers kunnen figuren slaan, maar uiteraard niet op de stopvelden en de rustvelden. Er bestaat geen dwang om een figuur te slaan. De geslagen jagers worden op hun uitgangspunt terug geplaatst. Als een jager een looper slaat dan moet zijn meester zijn favorietkaart tonen. Als het niet de favoriet was die in het begin was uitgekozen, dan wordt de jager van het bord verwijderd, de looper wordt op zijn startveld terug gezet en de meester kiest een nieuwe favoriet.

## Einde van het spel

Als een speler de favoriet van de tegenstander slaat, wint hij het spel. Een speler wint ook het spel hij het doelveld bereikt.

## Tactische tips

Uitermate belangrijk bij de start van het spel is uw tegenstander op het verkeerde spoor brengen zodat hij een niet favoriet slaat. Dit reduceert namelijk zijn jagers met 25%.

Het is aanbevolen om zoveel mogelijk de lopers tegelijkertijd in het terrein te brengen en er voor te zorgen dat uw favoriet niet wordt verraden door hem binnen een veilige afstand te houden.

De speler die er in slaagt om met zijn jagers de velden boven de laatste stopvelden te bezetten, bemoeilijkt de lopers van zijn tegenstander aanzienlijk het oprukken naar het doel.

Het antwoord daarop kan natuurlijk een massale aanval zijn van uw tegenstander met zijn jagers, die zich onder de stopvelden bevinden, op uw lopers.

Lopers die te ver zijn doorgedrongen verraden zich als ze niet in het doel worden geplaatst. Uw tegenstander deze figuur te negeren.