

JAMBO

Een Afrikaans avontuur voor 2 spelers vanaf 12 jaar

SPELIDEE

“Jambo” betekent “hallo” in het Swahili. Zo begroeten gewiekste handelaren hun kooplustige klanten. Het hart van Afrika kent al sinds eeuwen een bloeiende handelscultuur. Handelsgoederen komen van heinde en verre, om vervolgens verhandeld en in goud omgezet te worden. De spelers zijn handelaren en proberen goede zaken te doen door slim te in- en verkopen.

DOEL VAN HET SPEL

Winnaar is de speler die aan het einde van het spel het meeste goud heeft.

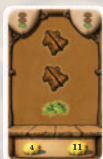
SPELMATERIAAL 112 speelkaarten:



2 grote markt-kramen



5 kleine markt-kramen



40 goederen-kaarten



22 voorwerpen



29 personen



14 dieren



5 actiefiches

52 goudfiches:



23 kleine fiches met waarde „1⁴“



29 grote fiches met waarde „5⁴“

36 handelsgoederen:



6 x sieraden



6 x huiden



6 x thee



6 x zijde



6 x vruchten



6 x zout

OPBOUW VAN HET SPEL:



SPELVOORBEREIDING

- *Voor het eerste spel moeten de goederenfiches, goudfiches en actie-fiches voorzichtig uit de stansramen gehaald worden.*
- De spelers gaan tegenover elkaar zitten.
- Iedere speler ontvangt een **grote marktkraam** (groen of rood), die hij voor zich legt. Daarop is plaats voor zes goederenfiches.
- De overige speelkaarten worden goed geschud en als gedekte stapel op tafel gelegd. Iedere speler ontvangt **vijf kaarten in de hand**.
- Alle goederenfiches worden in een gezamenlijke voorraad klaargelegd.
- De goudfiches worden tevens als gemeenschappelijke bank klaargelegd. Ieder speler ontvangt daaruit een **startkapitaal ter waarde van twintig goudstukken** (vijf kleine fiches met waarde 1 en drie grote met waarde 5).
- De **vijf actiefiches** worden in het midden van de tafel gelegd.
- De speler die het meeste kleingeld in zijn portemonnee heeft, begint het spel.



SPELVERLOOP

Opmerking voor het eerste spel: De kern van Jambo wordt gevormd door de talrijke kaarten en het op slimme wijze inzetten van deze kaarten op het juiste moment. Het eerste spel dient daarom vooral om de verschillende kaarten en hun functies te leren kennen en zal daarom wat langer duren dan latere potjes.

Speloverzicht

Iedere speler bezit een grote marktkraam, waarin hij handelsgoederen aanbiedt. Tijdens het spel kan een speler nog kleine marktkramen verwerven en zo meer handelsgoederen aanbieden. Door het uitspelen van goederenkaarten koopt een speler handelsgoederen van de voorraad en legt die op vrije vakjes van zijn marktkramen. Met goederenkaarten kunnen ook handelsgoederen verkocht worden, door de betreffende handelsgoederen van marktkramen weer in de voorraad te leggen. De prijs in goudstukken, die een speler betaalt of ontvangt, staat op de goederenkaarten afgebeeld. Personen en dieren worden eenmalig uitgespeeld om de speler zelf een voordeel te geven of de tegenstander te benadelen. Voorwerpen zijn kaarten die telkens opnieuw ingezet kunnen worden.

In het algemeen geldt: De beurt van een speler bestaat uit twee fasen, die altijd in de volgende volgorde uitgevoerd worden:

1. Kaarten trekken
2. Kaarten spelen



Een speler heeft in zijn beurt altijd vijf acties beschikbaar. Zijn tegenstander houdt met de actiefiches het aantal uitgevoerde acties bij. Voor iedere actie neemt hij een fiche van het midden van de tafel. Aan het einde van de beurt legt hij de fiches weer op tafel terug.

Belangrijke bonus: Als een speler aan het einde van zijn beurt nog twee of meer acties over heeft, dan krijgt hij één goudstuk uit de bank.

Fase 1: Kaarten trekken

- De speler pakt de bovenste kaart van de gedekte stapel, bekijkt hem zonder hem aan zijn tegenstander te laten zien en besluit of hij de kaart wil houden of niet. Dit kost een actie.
- Houdt hij de kaart, dan gaat hij direct naar fase 2 “Kaarten spelen”. In deze tweede fase mag hij geen kaarten meer trekken, tenzij een kaart dat toestaat.
- Legt hij de kaart af, dan mag hij een volgende kaart trekken of naar fase 2 gaan.
- Als een speler in fase 1 een kaart trekt, kost dat een actie.
- De speler mag op deze manier tot vijf kaarten bekijken, maar slechts één kaart houden. Bovendien mag hij alleen de laatst omgedraaide kaart houden. Hij mag dus niet eerst drie kaarten pakken en alsnog besluiten de eerste kaart te houden.
- Het is toegestaan alle vijf de acties te gebruiken voor het trekken van een kaart in fase 1.
- Een speler mag er ook van afzien om in fase 1 een kaart te trekken en zijn beurt direct beginnen met fase 2. Dan kan hij alle vijf acties gebruiken in fase 2.

Opmerking: Meestal besluit een speler om fase 1 uit te voeren en één of meer kaarten te trekken, om zo een nieuwe kaart in zijn hand te kunnen nemen.



Fase 2: Kaarten spelen

In het algemeen geldt:

Het uitspelen van een kaart kost één actie!

Uitzonderingen op deze regel zijn op de kaarten vermeld.

Er zijn vijf verschillende soorten kaarten, die op verschillende manieren ingezet worden en in willekeurige volgorde gespeeld kunnen worden:

- Kleine marktkramen
- Goederenkaarten
- Voorwerpen
- Personen
- Dieren

De kaarten in detail:

Kleine marktkramen

- Naast de grote marktkraam, die een speler aan het begin van het spel krijgt, kunnen er in de loop van het spel nog kleine marktkramen gebouwd worden door de overeenkomstige kaart uit de hand te spelen. Deze kleine marktkraam wordt naast de grote marktkraam gelegd en blijft daar liggen tot het einde van het spel. Een kleine marktkraam biedt ruimte aan drie handelsgoederen.
- De speler die als **eerste** een kleine marktkraam bouwt, betaalt daarvoor **zes goudstukken** aan de bank. Alle volgende kleine marktkramen (zowel van deze speler als zijn tegenstander) kosten nog slechts **drie goudstukken**.
- Een speler mag meer dan één kleine marktkraam bezitten.



Goederenkaarten

De goederenkaarten kunnen gebruikt worden om handelsgoederen te kopen **of** te verkopen en worden na het spelen op de aflegstapel gelegd. Op de meeste goederenkaarten staan drie handelsgoederen afgebeeld, op een paar kaarten staan zes handelsgoederen.



Bij het **kopen** van handelsgoederen betaalt de speler aan de bank de prijs in goud, die op de gespeelde goederenkaart **linksonder** staat aangegeven. Hierna neemt de speler **alle** handelsgoederen die op de goederenkaart staan afgebeeld. De handelsgoederen worden direct op vrije vakjes van de eigen marktkramen gelegd.



- Wanneer een speler niet genoeg vrije vakjes op zijn marktkramen heeft om alle handelsgoederen te plaatsen, dan mag de goederenkaart niet gespeeld worden.
- Een goederenkaart mag ook niet gespeeld worden als niet alle afgebeelde handelsgoederen in de voorraad bevinden. Alle afgebeelde handelsgoederen moeten ingekocht worden.
- Op de grote marktkraam is plaats voor zes handelsgoederen. Slechts vijf daarvan kunnen gratis geplaatst worden. Wordt er op het **zesde vakje** één handelsgoed geplaatst, dan moet de speler daarvoor direct **twee goudstukken** betalen. Dit bedrag moet iedere keer betaald worden als het zesde vakje van de grote marktkraam bezet wordt (ongeacht welk vakje dat is).

Opmerking: *Meestal is het daarom een voordeel om een kleine marktkraam te bouwen. Zo kunnen de kosten voor het zesde vakje vermeden worden en kan een speler meer handelsgoederen aanbieden.*

Bij het **verkopen** van handelsgoederen krijgt een speler het bedrag in goud uit de bank, dat op de gespeelde goederenkaart **rechtsonder** staat aangegeven. Vervolgens legt de speler de afgebeelde handelsgoederen terug in de voorraad.



- Een speler mag een goederenkaart echter alleen inzetten voor de verkoop als hij daadwerkelijk **alle** afgebeelde handelsgoederen op zijn marktkramen heeft liggen.

Voorwerpen

- Als iemand een voorwerp uitspeelt, wordt deze kaart open voor de speler gelegd. Voorwerpen gaan aan het einde van de beurt niet naar de aflegstapel. Als de kaart voor de speler ligt, kan zijn functie gebruikt worden – ook reeds in dezelfde beurt als waarin het voorwerp gespeeld werd.



Belangrijk:

Ieder gebruik van een voorwerp kost een actie!

- Ieder voorwerp kan door zijn bezitter **slechts één keer per beurt** gebruikt worden. Om aan te geven dat een voorwerp gebruikt is, draait de speler de kaart om.
- Een speler kan **niet meer dan drie voorwerpen** voor zich hebben liggen. Mocht een speler in dit geval nog een voorwerp willen spelen, dan moet hij één van zijn drie voorwerpen afleggen. Dat mag ook een kaart zijn, die in deze beurt al gebruikt is.
- Een speler mag meerdere exemplaren van hetzelfde voorwerp voor zich hebben liggen, om zo de bijbehorende functie meerdere keren per beurt te gebruiken.
- Aan het einde van de beurt worden alle omgedraaide voorwerpen weer teruggedraaid, zodat ze de volgende beurt opnieuw ingezet kunnen worden.

Personen

Als een speler een persoon uitspeelt, wordt de betreffende tekst uitgevoerd en gaat de kaart vervolgens naar de aflegstapel.



Dieren

Als een speler een dier uitspeelt, wordt de betreffende tekst uitgevoerd en gaat de kaart vervolgens naar de aflegstapel.



Overigens kan de tegenstander zich tegen dieren beschermen met een Wachter. Hij speelt de Wachter dan buiten zijn beurt om (zonder dat dit een actie kost!) en negeert daarmee het effect van het dier voor beide spelers. De Wachter gaat direct naar de aflegstapel.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler aan het eind van zijn beurt **zestig of meer goudstukken** bezit, komt het spel in de eindfase. Zijn tegenstander krijgt nog één volledige beurt (met vijf acties). Na deze beurt wint de speler met het meeste goud. Hebben beide spelers evenveel goud, dan wint de speler die als laatste aan de beurt was en verliest de speler die het einde van het spel inluide.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN

- Niet vergeten:** als een speler aan het einde van zijn beurt nog twee of meer acties over heeft, dan krijgt hij één goudstuk uit de bank.
- De spelers mogen een onbepaald aantal kaarten in de hand hebben.
- Het goud van de speler moet zichtbaar voor de andere speler zijn. Als een speler geen goud meer heeft, mag hij geen acties uitvoeren waarbij hij goud moet betalen.
- Als een speler niet genoeg plaats heeft op zijn marktkramen voor handelsgoederen die hij door middel van **personen of dieren** krijgt, dan mag hij kiezen welke hij op zijn marktkramen legt en welke in de voorraad blijven of daar naar toe gaan.
- Om voorwerpen eenvoudiger te kunnen onderscheiden van personen en dieren, hebben deze kaarten een ander kader en een donker tekstveld.
- Mocht het voorkomen dat de gedekte stapel op is, dan wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe gedekte stapel neergelegd.

De auteur:

Rüdiger Dorn, geboren in 1969, woont met zijn vrouw Maja en hun drie kinderen in Neurenberg. De leraar economie heeft reeds veel spellen voor kinderen, families en volwassenen ontwikkeld.

Illustraties:

Michael Menzel

Nederlandse vertaling:

Peter Hein van Mulligen

Eindredactie:

Jonny de Vries
Johan Kuipers

Grafische bewerking:

Jeroen Hollander
Tom Hollander

© 2004 KOSMOS Verlag



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

We danken u voor uw interesse in de spellen van White Goblin Games en moedigen u aan commentaar, verbeteringen en vragen te zenden aan: info@whitegoblingames.nl