

SPIELE FÜR ZWEI

Rüdiger Dorn

# JAMBO

KOSMOS®

Gute Geschäfte  
für zwei clevere Händler

## Jambo

Goede zaken doen voor  
twee gewiekste handelaren.

Kosmos, 2004

DORN Rüdiger

2 spelers vanaf 12 jaar

± 45 minuten



## Spelidee

"Jambo" betekent "Hallo" in de Swahili-taal. Zo begroeten bekwame handelaren hun kooplustig cliënteel. Reeds eeuwen bestond er in het hart van Afrika een bloeiende handelscultuur. Van heinde en ver werden de goederen aangevoerd, verhandeld en in goud omgezet. Als handelaren proberen de spelers door het geschikt aan- en verkopen goede zaken te doen.



# Doel van het spel

Winnaar is diegene die aan het einde het meeste goud verdiend heeft.

## Spelmateriaal

112 speelkaarten

2 grote marktpleinen



5 kleine marktpleinen



40 goederen



22 voorwerpen



29 personen



14 dieren



52 goudchips

23 kleine van waarde "1"



29 grote van waarde "5"



5 actiemarkeerders



36 goederen

6x sieraad



6x zijde



6x huid



6x fruit



6x thee

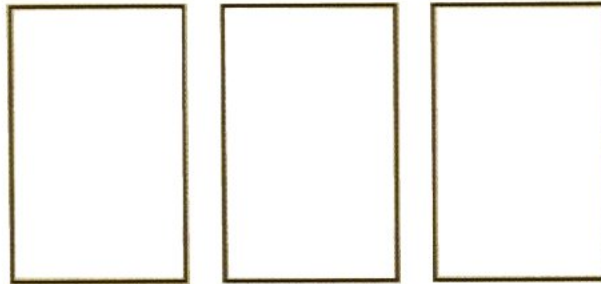


6x zout



# Spelopbouw

Uitstalplaats voor max. 3 voorwerpen



Voorraad goederen



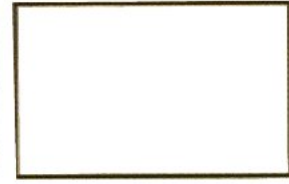
Mogelijke plaats voor klein marktplein



Groot marktplein



Mogelijke plaats voor klein marktplein



Aflegstapel



Verdekte voorraadstapel



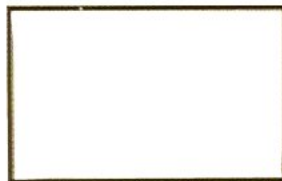
Actiemarkers



Voorraad goudchips



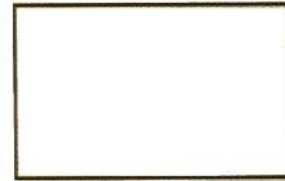
Mogelijke plaats voor klein marktplein



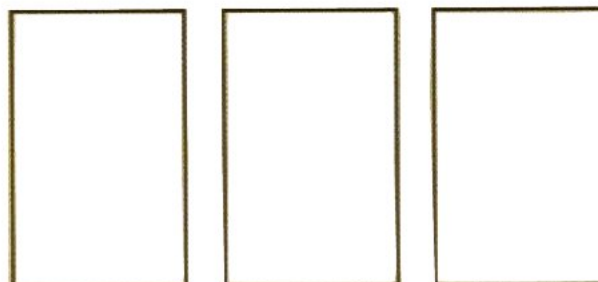
Groot marktplein



Mogelijke plaats voor klein marktplein



Uitstalplaats voor max. 3 voorwerpen



# Spelvoorbereidingen

- Voor het eerste spel de goederen, actiemarkeerders en goudchips voorzichtig los maken.
- De spelers zitten tegenover elkaar.
- Iedere speler krijgt **1 groot marktplein** (groen of rood) dat hij voor zich neerlegt. Daarop kunnen tot zes goederen afgelegd worden.
- De overige speelkaarten worden goed geschud en als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler krijgt **5 kaarten**, die hij in de hand neemt.
- De goederen worden als voorraad klaargelegd.
- De goudchips worden als kassa eveneens naast de goederen gelegd. Iedere speler neemt daarvan als startkapitaal **goud ter waarde van 20** (5 kleine van "1" en 3 grote van "5") en legt ze open voor zich neer.
- De **5 actiemarkeerders** worden in het midden van de tafel gelegd.
- De speler die het meeste klein geld op zak heeft, begint.

## Spelverloop

### Tip voor het eerste spel

De talrijke kaarten op het juiste moment slim inzetten, dat is "Jambo". Daarom dient het eerste spel vooral om de verschillende functies van de kaarten te leren kennen en zal het zeker wat langer duren dan latere partijen.

## Speloverzicht

Iedere speler bezit een groot marktplein, waarop hij goederen aan de man brengt. Tijdens het spel kan men verder kleine marktpleinen verwerven en zo meer goederen aanbieden. Door het uitspelen van goederenkaarten koopt men goederen van de voorraad en legt ze op vrije velden van zijn marktplein. Eveneens kan men met goederenkaarten goederen verkopen waarbij deze goederen van het marktplein terug in de voorraad gelegd worden. De prijs in goud die men aan de kassa moet betalen of uit de kassa ontvangt, staat op de goederenkaarten. Personen en dieren zijn kaarten die men slechts eenmalig kan uitspelen, ten voordele van zichzelf of ten nadele van de tegenspeler. Voorwerpen zijn kaarten die doorheen het hele spel geldig blijven.

### In 't algemeen geldt:

De beurt van een speler is verdeeld in 2 fasen die steeds in de voorgeschreven volgorde uitgevoerd moeten worden:

⇒ **1. Kaarten trekken**

⇒ **2. Kaarten uitspelen**

Een speler heeft in zijn beurt steeds 5 acties ter beschikking. Zijn tegenspeler telt met de actiemarkeerders het aantal reeds uitgevoerde acties. Voor iedere actie neemt hij een markeerder van het midden van de tafel. Na de speelbeurt legt hij de markeerders weer in het midden terug.

### Belangrijke bonus

Wanneer een speler aan het einde van zijn beurt nog **2 of meer acties** over heeft, ontvangt hij **1 goudstuk** uit de kassa.

## Fase1: Kaarten trekken

- De speler neemt de bovenste kaart van de voorraadstapel, bekijkt ze in het geheim en beslist of hij de kaart behoudt of open op de aflegstapel legt. - **Dit is 1 actie.**
- Wanneer hij de kaart houdt, gaat hij onmiddellijk over naar de 2de fase "kaarten uitspelen". In deze 2de fase mag hij geen kaarten meer van de voorraadstapel trekken - tenzij een kaart hem dat veroorlooft.
- Wanneer hij de kaart aflegt, mag hij een volgende kaart trekken of naar de 2de fase overgaan.
- Een kaart trekken in fase 1 kost steeds 1 actie.
- De speler mag op deze wijze tot 5 kaarten bekijken, maar slechts 1 kaart nemen. Hij mag enkel de zopas als laatste getrokken kaart nemen. Hij mag dus niet drie kaarten bekijken en naderhand beslissen toch de eerste kaart te kiezen.
- Het is toegestaan de 5 acties te verbruiken voor het trekken van kaarten in fase 1.
- De speler mag ook helemaal afzien van de 1ste fase "kaarten trekken" en onmiddellijk met de 2de fase "kaarten uitspelen" beginnen. Dan heeft hij in fase 2 alle 5 acties ter beschikking.

### Tip

In de meeste gevallen beslist een speler ervoor fase 1 te spelen en één of meerdere kaarten van de voorraadstapel te nemen om zo een nieuwe kaart in de hand te bekommen.

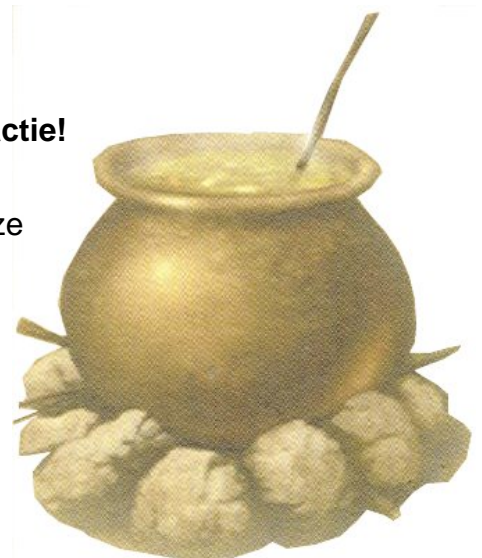
## Fase 2: Kaarten uitspelen

**Over 't algemeen geldt: het uitspelen van een kaart kost 1 actie!**

Een uitzondering hierop staat op de kaart aangegeven.

Er zijn 5 verschillende soorten kaarten, die op verschillende wijze gebruikt worden en in willekeurige volgorde uitgespeeld mogen worden:

- ⇒ kleine marktpleinen;
- ⇒ goederenkaarten;
- ⇒ voorwerpen;
- ⇒ personen;
- ⇒ dieren.





## De bijzonderheden van de kaarten

### Kleine marktpleinen

Aan het grote marktplein, dat iedere speler in het begin gekregen heeft, kan men in de loop van het spel nog verdere kleine marktpleinen bouwen, indien men een overeenkomstige kaart uit de hand speelt. Dit kleine marktplein wordt naast het grote marktplein gelegd en blijft daar tot het einde van het spel liggen. De kleine marktpleinen bieden plaats aan 3 goederen.



De speler die **als eerste** een klein marktplein opricht, moet hiervoor **6 goudstukken** aan de kassa betalen. **Alle verdere** kleine marktpleinen (van deze speler of van zijn tegenspeler) kosten telkens nog slechts **3 goudstukken**.

Een speler mag meerdere kleine marktpleinen bezitten.

### Goederenkaarten

De goederenkaarten kunnen voor aan- of verkoop gebruikt worden en worden na het uitspelen op de aflegstapel gelegd.

Op de meeste goederenkaarten zijn drie goederen afgebeeld, op enkele kaarten zijn 6 goederen te zien.

**Bij het aankopen** betaalt men aan de kassa de prijs in goud die op de uitgespeelde goederenkaart **linksonder** aangegeven is en neemt men **alle** op de kaart afgebeelde goederen uit de voorraad.



De goederen worden onmiddellijk op een vrije plaats van de eigen marktpleinen gelegd.

Wanneer een speler niet genoeg plaats heeft op zijn marktpleinen voor alle goederen, mag de goederenkaart niet gespeeld worden.

De goederenkaart mag eveneens niet gespeeld worden, wanneer alle op de kaart afgebeelde goederen niet meer in voorraad zijn. **Alle** afgebeelde goederen moeten immers in een keer aangekocht worden.

Op het grote marktplein is plaats voor zes goederen. Slechts vijf daarvan zijn kosteloos. Wanneer een **zesde veld** met een goed belegd wordt, moet men daarvoor onmiddellijk **2 goudstukken** aan de kassa betalen. Men moet elke keer overgaan tot deze betaling, wanneer het zesde veld van het grote marktplein (ongeacht welk) vol gelegd wordt.

### Tip

Meestal is het daarom voordelig om een klein marktplein te bouwen. Zo vermijdt men de kosten voor een zesde veld en kan men meer goederen aanbieden.

**Bij de verkoop** neemt men uit de kassa de prijs in goud, die op de uitgespeelde goederenkaart **rechtsonder** aangegeven is, en legt de afgebeelde goederen terug in de voorraad.

Men mag de goederenkaart echter enkel voor de verkoop gebruiken, wanneer men daadwerkelijk **alle** afgebeelde goederen op zijn marktpleinen heeft liggen.

## Voorwerpen



Wanneer men een voorwerp uitspeelt, wordt dit open voor de speler neergelegd. Voorwerpen worden aan het einde van de beurt niet op de aflegstapel gelegd. Wanneer de kaart voor de speler ligt, kan haar functie gebruikt worden - ook al in dezelfde beurt waarin dit voorwerp werd neergelegd.

### Belangrijk

Ieder gebruik van een voorwerp kost 1 actie!

Elke voorwerpkaart mag door zijn bezitter slechts eenmaal per beurt gebruikt worden. Als teken dat men deze voorwerpkaart reeds eenmaal gebruikt heeft, draait men de kaart op zijn kop.

Men mag niet meer dan 3 voorwerpen voor zich hebben liggen. Wanneer men een volgend voorwerp wil neerleggen, moet men één van zijn drie voorwerpen op de aflegstapel leggen. Dat mag ook een kaart zijn die reeds in dezelfde beurt gebruikt werd.

Men mag dezelfde voorwerpen meerdere malen voor zich hebben liggen en dus de overeenkomstige functie ook meermaals per beurt benutten.

Aan het einde van de beurt worden de op hun kop gedraaide voorwerpen weer teruggedraaid, zodat men ze in de volgende beurt opnieuw kan gebruiken.

## Personen

Wanneer men een persoon speelt, wordt de overeenkomstige opdracht uitgevoerd en de kaart op de aflegstapel gelegd.



## Dieren

Wanneer men een dier uitspeelt, wordt de overeenkomstige opdracht uitgevoerd en de kaart op de aflegstapel gelegd.



De tegenspeler kan zich weliswaar tegen dieren beschermen met een wachter. Hij speelt de wachter voor zijn beurt (wat geen actie kost!) en maakt het dier voor beide spelers krachteloos. De wachter wordt onmiddellijk op de aflegstapel gelegd.

## Einde van het spel

Zodra een speler aan het einde van zijn beurt 60 of meer goudstukken bezit, wordt het einde van het spel ingeleid. Zijn tegenspeler heeft nu nog juist een volledige speelbeurt (met 5 acties). Wanneer de tegenspeler na deze beurt even veel of meer goud heeft, dan heeft hij gewonnen. Anders wint de speler die het einde van het spel heeft ingeleid.

## Belangrijke tips

- Niet vergeten: wanneer een speler aan het einde van zijn beurt nog 2 of meer acties over heeft, krijgt hij 1 goudstuk uit de kassa!
- De spelers mogen een willekeurig aantal kaarten in de hand houden.
- Het goud van de spelers moet steeds zichtbaar liggen. Wanneer een speler geen goud meer heeft, mag hij een handeling waarvoor hij met goud moet betalen, niet uitvoeren.
- Wanneer een speler op zijn marktplaatsen niet genoeg plaats heeft voor alle goederen die hij aan de hand van personen- of dierkaarten bekomt, mag hij beslissen welke hij op zijn marktplaatsen legt en welke in de voorraad blijven, respectievelijk daarin gelegd worden.
- Om voorwerpen gemakkelijker van personen of dieren te onderscheiden, hebben deze kaarten een ander kader en een donkerder tekstveld.
- Wanneer het uitzonderlijke geval zich zou voordoen dat de voorraadstapel een keer opgebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe, verdekte voorraadstapel klaargelegd.

## De auteur

Rüdiger Dorn, geboren in 1969, leeft met zijn vrouw Maja en hun 3 kinderen in Nürnberg. De gediplomeerde handelleraar heeft reeds talrijke spelen voor kinderen, familie en volwassenen ontwikkeld. In het bijzonder gaat zijn voorkeur uit naar spellen waarin zich steeds nieuwe mogelijkheden voordoen, zoals bij zijn vol afwisseling zittende "Jambo", dat zijn eerste spel bij Kosmos is.





