

JAMBO

Gute Geschäfte für zwei clevere Händler ab 12 Jahren

SPIELIDEE

„Jambo“ heißt „Hallo“ in der Suaheli-Sprache. So begrüßen geschäftstüchtige Händler ihre kauffreudige Kundschaft. Schon vor Jahrhunderten gab es im Herzen Afrikas eine blühende Handelskultur. Von weit her kamen Waren, wurden gehandelt und zu Gold gemacht. Als Händler versuchen die Spieler durch geschickten Ein- und Verkauf gute Geschäfte zu machen.

SPIELZIEL

Es gewinnt, wer am Spielende das meiste Gold verdient hat.

SPIELMATERIAL

112 Spielkarten:



2 große Marktstände



5 kleine Marktstände



40 Warenkarten



22 Gegenstände



29 Personen



14 Tiere



5 Aktionsmarker

52 Goldchips:



23 kleine
im Wert „1“



29 große
im Wert „5“

36 Waren:



6 x
Schmuck



6 x
Fell



6 x
Tee



6 x
Seide



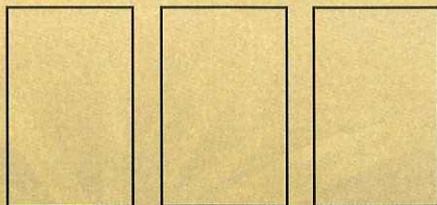
6 x
Früchte



6 x
Salz

SPIELAUFBAU:

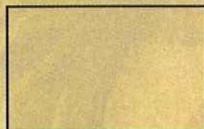
Auslageflächen für bis zu drei Gegenstände



Vorrat für Waren



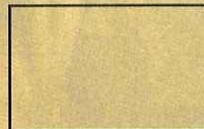
Mögliche Fläche für
kleinen Marktstand



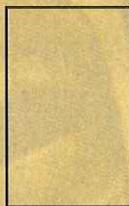
Großer
Marktstand



Mögliche Fläche für
kleinen Marktstand



Fläche für
Ablagestapel



Verdeckter
Nachziehstapel



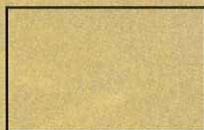
Aktionsmarker



Vorrat für Goldchips



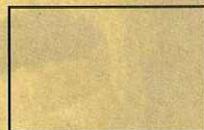
Mögliche Fläche für
kleinen Marktstand



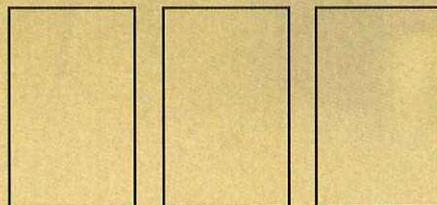
Großer
Marktstand



Mögliche Fläche für
kleinen Marktstand



Auslageflächen für bis zu drei Gegenstände



SPIELVORBEREITUNGEN

- Vor dem ersten Spiel werden die Waren, Goldchips und Aktionsmarker vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Die Spieler sitzen sich gegenüber.
- Jeder Spieler erhält **1 großen Marktstand** (grün oder rot), den er vor sich ablegt. Darauf können bis zu sechs Waren abgelegt werden.
- Die restlichen Spielkarten werden gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält **5 Karten**, die er auf die Hand nimmt.
- Die Waren werden als Vorrat, aus dem sich beide Spieler bedienen dürfen, bereitgelegt.
- Die Goldchips werden als Kasse ebenfalls neben die Waren gelegt. Jeder Spieler nimmt sich daraus als Startkapital **Gold im Wert 20** (5 kleine „1er“ und 3 große „5er“) und legt es offen vor sich ab.
- Die **5 Aktionsmarker** werden in die Tischmitte gelegt.
- Der Spieler, der mehr Kleingeld in der Tasche hat, beginnt.



SPIELVERLAUF

Hinweis fürs erste Spiel: „Jambo“ lebt von den zahlreichen Karten und ihrem cleveren Einsatz zur richtigen Zeit. Daher dient das erste Spiel vor allem dem Kennenlernen der verschiedenen Kartenfunktionen und wird sicher etwas länger dauern, als spätere Partien.

Spielüberblick

Jeder Spieler besitzt einen großen Marktstand, auf dem er Waren anbietet. Während des Spiels kann man weitere kleine Marktstände erwerben und so mehr Waren anbieten. Durch Ausspielen von Warenkarten kauft man Waren vom Vorrat ein und legt sie auf freie Felder seiner Marktstände. Ebenso kann man mit Warenkarten Waren verkaufen, indem man die Waren von seinen Marktständen in den Vorrat zurücklegt. Der Preis in Gold, den man in die Kasse bezahlen muss oder aus der Kasse erhält, steht auf den Warenkarten. Personen und Tiere sind Karten, die man einmalig ausspielen kann, um Vorteile für sich oder Nachteile für den Gegner zu schaffen. Gegenstände sind Karten, die dauerhaft genutzt werden können.

Generell gilt:

Der Zug eines Spielers teilt sich in 2 Phasen, die immer in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

1. Karten nachziehen
2. Karten ausspielen

 Ein Spieler hat in seinem Zug immer 5 Aktionen zur Verfügung. Sein Gegner zählt mit den Aktionsmarkern die Anzahl der schon ausgeführten Aktionen. Für jede Aktion nimmt er einen Marker aus der Tischmitte. Nach dem Spielzug legt er die Marker wieder in die Mitte zurück.

Wichtiger Bonus: Hat ein Spieler am Ende seines Zuges noch 2 oder mehr Aktionen übrig, erhält er 1 Gold aus der Kasse.

Phase 1: Karten nachziehen

- Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel, sieht sie sich geheim an und entscheidet, ob er die Karte behält oder offen auf den Ablagestapel legt. – Dies kostet 1 Aktion.
- Behält er die Karte, wechselt er sofort zur 2. Phase „Karten ausspielen“. In dieser 2. Phase darf er keine Karten mehr vom Nachziehstapel ziehen – es sei denn eine Karte erlaubt das.
- Wirft er die Karte ab, darf er eine weitere Karte ziehen oder zur 2. Phase wechseln.
- Jedes Kartenziehen in Phase 1 kostet 1 Aktion.
- Der Spieler darf auf diese Weise bis zu 5 Karten anschauen, aber nur 1 Karte nehmen. Und zwar darf er nur die jeweils zuletzt aufgedeckte Karte wählen. Er darf also nicht drei Karten anschauen und sich nachträglich doch für die erste Karte entscheiden.
- Es ist erlaubt, alle 5 Aktionen fürs Kartennachziehen in Phase 1 zu verbrauchen.
- Der Spieler darf auch auf die 1. Phase „Karten ziehen“ ganz verzichten und sofort mit der 2. Phase „Karten ausspielen“ beginnen. Dann stehen ihm alle 5 Aktionen in Phase 2 zur Verfügung.

Hinweis: In den meisten Fällen entscheidet sich ein Spieler dafür, Phase 1 zu spielen und eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel zu ziehen, um so eine neue Karte auf die Hand zu bekommen.



Phase 2: Karten ausspielen

Generell gilt: Das Ausspielen einer Karte kostet 1 Aktion!

Gibt es eine Ausnahme, dann ist das auf der Karte angegeben.

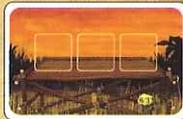
Es gibt 5 verschiedene Kartenarten, die auf unterschiedliche Weise genutzt werden und in beliebiger Reihenfolge ausgespielt werden dürfen:

- Kleine Marktstände
- Warenkarten
- Gegenstände
- Personen
- Tiere

Die Karten im Einzelnen:

Kleine Marktstände

- Zu dem großen Marktstand, den jeder Spieler zu Beginn erhalten hat, kann man im Laufe des Spiels noch weitere kleine Marktstände bauen, indem man eine entsprechende Karte von der Hand ausspielt. Dieser kleine Marktstand wird neben den großen Marktstand gelegt und bleibt dort bis zum Spielende liegen. Die kleinen Marktstände bieten Platz für drei Waren.
- Der Spieler, der als **Erster** einen kleinen Marktstand errichtet, muss für diesen **6 Gold** in die Kasse bezahlen. **Alle weiteren** kleinen Marktstände (dieses Spielers oder seines Gegners) kosten nur noch je **3 Gold**.
- Ein Spieler darf mehrere kleine Marktstände besitzen.



Warenkarten

Die Warenkarten können zum Einkauf **oder** zum Verkauf genutzt werden und werden nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt. Auf den meisten Warenkarten sind drei Waren abgebildet, auf einigen wenigen Karten sind sechs Waren zu sehen.



- **Beim Einkauf** zahlt man in die Kasse den Preis in Gold, der auf der ausgespielten Warenkarte unten **links** angegeben ist, und nimmt sich **alle** auf der Karte abgebildeten Waren aus dem Vorrat. Die Waren werden sofort auf freie Plätze der eigenen Marktstände gelegt.
- Hat ein Spieler auf seinen Marktständen nicht genug Platz für alle Waren, darf die Warenkarte nicht gespielt werden.
- Die Warenkarte darf ebenfalls nicht gespielt werden, wenn nicht mehr alle auf der Karte abgebildeten Waren im Vorrat liegen. Es müssen immer **alle** abgebildeten Waren auf einmal eingekauft werden.
- Auf dem großen Marktstand ist Platz für sechs Waren. Allerdings sind nur fünf davon kostenlos. Wird ein **sechstes Feld** mit einer Ware belegt, muss man dafür sofort **2 Gold** in die Kasse zahlen. Diese Zahlung muss jedes Mal vorgenommen werden, wenn das sechste Feld des großen Marktstandes (egal welches das ist) belegt wird.

***Hinweis:** Meistens ist es daher von Vorteil, einen kleinen Marktstand zu bauen. So vermeidet man die Kosten fürs sechste Feld und kann mehr Waren anbieten.*

Beim Verkauf nimmt man aus der Kasse den Preis in Gold, der auf der ausgespielten Warenkarte unten **rechts** angegeben ist, und legt die abgebildeten Waren in den Vorrat zurück.

- Man darf die Warenkarte zum Verkauf jedoch nur nutzen, wenn man tatsächlich **alle** abgebildeten Waren auf seinen Marktständen liegen hat.



Gegenstände

- Wenn man einen Gegenstand ausspielt, wird dieser offen vor dem Spieler ausgelegt. Gegenstände werden am Ende des Zuges **nicht** auf den Ablagestapel gelegt. Wenn die Karte vor dem Spieler ausliegt, kann ihre Funktion genutzt werden – auch schon in demselben Zug, in dem der Gegenstand ausgelegt wurde.



Wichtig:

Jede Nutzung eines Gegenstandes kostet 1 Aktion!

- Jeder Gegenstand darf von seinem Besitzer **nur einmal pro Zug** genutzt werden. Als Zeichen, dass man einen Gegenstand schon einmal genutzt hat, dreht man die Karte auf den Kopf.
- Man darf **nicht mehr als 3 Gegenstände** vor sich liegen haben. Möchte man einen weiteren Gegenstand auslegen, muss man einen seiner drei Gegenstände auf den Ablagestapel legen. Das darf auch eine Karte sein, die in demselben Zug schon genutzt worden ist.
- Den gleichen Gegenstand darf man durchaus mehrmals vor sich ausliegen haben und so die entsprechende Funktion auch mehrmals pro Zug nutzen.
- Am Ende des Zuges werden die auf den Kopf gedrehten Gegenstände wieder zurückgedreht, so dass man sie im nächsten Zug erneut nutzen kann.

Personen

Wenn man eine Person ausspielt, wird die entsprechende Textanweisung ausgeführt und die Karte auf den Ablagestapel gelegt.



Tiere

Wenn man ein Tier ausspielt, wird die entsprechende Textanweisung ausgeführt und die Karte auf den Ablagestapel gelegt.



Allerdings kann sich der Gegner vor Tieren mit einem Wächter schützen. Er spielt den Wächter außer der Reihe (was keine Aktion kostet!) und macht das Tier für beide Spieler unwirksam. Der Wächter wird sofort auf den Ablagestapel gelegt.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler am Ende seines Zuges **60 oder mehr Gold** besitzt, wird das Spielende eingeleitet. Sein Gegner hat nun noch genau einen vollständigen Spielzug (mit 5 Aktionen). Hat der Gegner nach diesem Zug gleich viel oder mehr Gold, so hat er gewonnen. Sonst gewinnt der Spieler, der das Spielende eingeleitet hat.

WICHTIGE HINWEISE

- **Nicht vergessen:** Hat ein Spieler am Ende seines Zuges noch 2 oder mehr Aktionen übrig, erhält er 1 Gold aus der Kasse!
- Die Spieler dürfen beliebig viele Karten auf der Hand halten.
- Das Gold der Spieler muss stets sichtbar ausliegen. Hat ein Spieler kein Gold mehr, darf er eine Handlung, für die er Gold bezahlen müsste, nicht ausführen.
- Hat ein Spieler auf seinen Marktständen nicht genug Platz für alle Waren, die er aufgrund von **Personen- oder Tierkarten** bekommt, darf er entscheiden, welche er auf seine Marktstände legt und welche im Vorrat bleiben bzw. dorthin gelegt werden.
- Um Gegenstände leichter von Personen und Tieren zu unterscheiden, haben diese Karten einen anderen Rahmen und ein dunkleres Textfeld.
- Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachziehstapel einmal aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt ausgelegt.

Der Autor:

Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau Maja und den drei Kindern in Nürnberg. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt. Besonders Spiele, bei denen sich immer neue Möglichkeiten ergeben, haben es ihm angetan – so wie bei seinem abwechslungsreichen „Jambo“, das sein erstes Spiel im Kosmos Verlag ist.

Redaktionelle Bearbeitung:

TM-Spiele

Illustration:

Michael Menzel

Gestaltung:

Pohl & Rick

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellehern.

© 2004 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49-(0)711-2191-0
Fax: +49-(0)711-2191-422
www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de
Art.-Nr: 690038

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany

Weitere Informationen zu „Spiele für Zwei“

finden Sie auf unserer Webseite

www.spielefuerzwei.de

