

Riombo

Geben oder nehmen – das ist hier die Frage!



Riombo

Ein Knobelspiel für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

Autor: R. Wittig

Durch die Tiefebene von Ombagassa schlängelt sich der Fluß Ombo. Die eingeborenen Riombo-Spieler zeichnen zur Vorbereitung des Spiels den Ombo mit dem Finger oder einem Stock in den Sand. Da die vereinfachte Darstellung einer Schlange ähnelt, wird Riombo oft als das Schlangenspiel beschrieben.

Riombo ist den ganzen Ombo entlang verbreitet. Die Felder des Spiels sind in manchen Gegenden mit natürlichen, in anderen mit phantastischen Erklärungen versehen: Je nach Gegend variieren die Erläuterungen, warum der Spieler jeweils gibt oder nimmt. Wir haben die Felder neutral gehalten. So bleibt der Phantasie der Spieler genügend Raum, die Gib- und Nimm-Felder mit eigenen Erklärungen zu versehen.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 135 Stäbchen in drei verschiedenen Farben
 - Blau = Wert 1
 - Gelb = Wert 5
 - Rot = Wert 10
- 18 Kanus in sechs verschiedenen Farben
- 1 Spielregel

Spielziel:

Gewinner ist derjenige, dem es zuerst gelingt, den Wert seiner Stäbchen (die ombagassische Währung) auf mindestens 80 zu erhöhen. Der Zweite, Dritte usw. werden entsprechend den Werten der Stäbchen ermittelt.
Will man nur kurz spielen, fährt man nur einmal den Rio Ombo hinab. Es gewinnt, wer die meisten Stäbchen hat.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 3 Kanus seiner gewählten Farbe, sowie 20 blaue und 2 rote Stäbchen. Die blauen haben den Wert 1 die roten 10, gelbe Stäbchen haben den Wert 5. (Es kann jederzeit bei der Kasse umgetauscht werden.) Ein Spieler verwaltet die restlichen Stäbchen als Kasse. Als Kasse auf dem Spielplan dient das Rechteck am östlichen Ufer des Riombo.

Jeder Spieler setzt eines seiner 3 Kanus an den Start. Es wird vereinbart, wer beginnt; danach geht es reihum im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf:

Ziehen und Zahlen

Von jedem Spieler darf immer nur ein Kanu im Spiel sein. (Die anderen Kanus sind zum Verdoppeln und Verdreifachen da, was später noch erklärt wird.) Wie weit jeder Spieler sein Kanu ziehen kann, das bestimmen letzten Endes alle Spieler. Das sieht so aus:

Von seinen Stäbchen benutzt man einige zum Knobeln, und zwar bei zwei Spielern 4 Stäbchen, bei drei und vier Spielern 3 und bei fünf und sechs Spielern jeder 2 Stäbchen.

Jeder Spieler nimmt also insgeheim eine beliebige Anzahl von Stäbchen (zwischen Null und der oben angegebenen Höchstzahl) in die Hand. Dann werden auf Kommando die Hände geöffnet: Der Spieler der am Zug ist, muß nach der Summe aller gezeigten Stäbchen ziehen. Das heißt: Bei zwei Spielern können es maximal 8 Felder sein, bei dreien 9, bei vieren 12 bei fünf Spielern 10 und bei 6 Spielern 12 Felder. Wenn kein Spieler Stäbchen in der Hand hält, das Kanu sich also nicht bewegt, so ist die Anweisung des Feldes erneut zu befolgen.

Beim Knobeln spielt der Wert der Stäbchen keine Rolle.

Kommt der Spieler auf ein Feld mit Zahlungsanweisungen, müssen diese sofort befolgt werden. Soll er Stäbchen erhalten, so bekommt er sie sofort. Wichtig: Es gibt oder nimmt nur der Spieler der gerade am Zug ist.

Die Zahlungsanweisungen nennen immer den Wert, den man gibt oder nimmt. Bei Bedarf kann man 5er oder 10er Stäbchen in der Kasse gegen 1er eintauschen.

Pro Spieler immer nur ein Kanu im Spiel

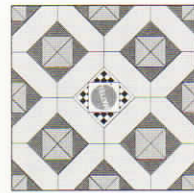


Zum Ausknobeln:

- 2 Spieler: 4 Stäbchen
- 3 Spieler: je 3
- 4 Spieler: je 3
- 5 Spieler: je 2
- 6 Spieler: je 2

Spiele zieht entsprechend der Summe aller Stäbchen in den Händen der Spieler.

Zahlungsanweisungen müssen sofort befolgt werden!
Es gibt/nimmt immer der der gerade am Zug ist!



Pro Spieler 3 Kanus, 20 blaue und 2 rote Stäbchen!

Jeder Spieler setzt ein Kanu auf Start
Startspieler ermittelt
Weiter im Uhrzeigersinn

Am Ziel gibt es 10 Stäbchen – oder man verdoppelt!



Wenn das Zielfeld erreicht oder auch überschritten wird, bekommt der Spieler zehn Stäbchen aus der Kasse oder er verdoppelt (siehe unten). Entscheidet er sich für die zehn Stäbchen, dann beginnt sein Kanu wieder auf dem Startfeld, einerlei, wie weiter das Ziel überschritten hat. Entscheidet er sich fürs Verdoppeln, so beginnt sein verdoppeltes Kanu vom Startfeld aus.

Zwei Felder enthalten die Anweisung "Nach Vereinbarung" Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn, welche Wirkung diese Felder haben sollen.

Beispiel: – Nimm 10 aus der Kasse.
– Nimm von Deinem linken Nachbarn 3 Stäbchen, usw...

Verdoppeltes gibt und kassiert doppelt!

Schlagen gibt's nicht: Es wird begrüßt – man gibt ein blaues Stäbchen pro Spieler

Begrüßung:

Schlagen gibt es am Riombo nicht. Stattdessen gibt es eine Begrüßungszeremonie: Kommt ein Kanu auf ein Feld, auf dem schon ein anderes Kanu steht, muß er dem entsprechenden Spieler zur Begrüßung ein blaues Stäbchen abgeben. Stehen auf dem Feld gar mehrere, erhält jeder Spieler ein blaues Stäbchen.

Verdoppeln:

Indem ein Spieler zwei Kanus aufeinander setzt, verdoppelt er Das heißt, daß er auf Nimm-Feldern doppelt bekommt und auf Gib-Feldern doppelt gibt. Ebenso verdoppelt sich der Gewinn beim Zieleinlauf.
Verdoppelt wird nur wenn der betroffene Spieler am Zug ist.

Beispiel: Spieler Grün hat verdoppelt und zieht mit seinem Kanu auf das Feld, auf dem das Kanu eines anderen Spielers steht. Er muß ihm zur Begrüßung zwei blaue Stäbchen geben.

Wenn ein anderer Spieler aber auf das Feld mit den grünen Kanus zieht, so braucht er nur ein blaues Stäbchen bezahlen.

Auch Verdreifachung ist möglich: Drei aufeinander-gesetzte Kanus zahlen und kassieren dreifach. Allerdings darf nur verdreifachen, wer mindestens eine verdoppelte Runde erfolgreich abgeschlossen hat.

(Allgemein gesagt: Sich auszahlen lassen ist auf Sicherheit, verdoppeln/verdreifachen ist auf Risiko gespielt.)

Ausscheiden:

Wer keine Stäbchen mehr hat, scheidet aus dem Spiel aus. Die übrigen Spieler erhöhen gegebenenfalls ab sofort die Anzahl ihrer Knobelstäbchen entsprechend der neuen Spielerzahl (siehe Spielverlauf).

Spielende und Spielsieger:

Riombo ist zu Ende, sobald ein Spieler den Wert seiner Stäbchen mindestens auf 80 erhöht hat: Dieser ist der Sieger! Der Zweite, Dritte usw. werden gemäß der Punktzahl ihrer Stäbchen ermittelt. Eine kurze Spielform sieht nur eine Fahrt vom Start zum Ziel vor. Der Spieler, der danach den höchsten Gesamtwert an Stäbchen hat, gewinnt.