

CARAMBA

Spelmateriaal

- . 6 sombreros in 6 verschillende kleuren
- . 6 dobbelstenen (waarden 0 tot en met 5)
- . 6 hinderlaag-fiches
- . 60 zilveren en 12 gouden fiches (1 gouden fiche = 10 zilveren fiches)
- . 6 caramba-kaarten (boven : afkoopsom ; onder : kosten mijningang)
- . 1 hoedlint
- . 1 schaal
- . 1 speelbord (in volgorde steen-, kiezel- en leemstenen)

Doel van het spel

Het spel bestaat uit verschillende races. Per race ontvangt de speler die als laatste de mijn 'Mina del Plata' bereikt als beloning de inhoud van de schaal aldaar. De speler die op het einde van het spel het meeste geld heeft verdiend, wint het spel.

Spelvoorbereiding

- . **Het speelbord wordt midden op de tafel en het schaalpje aan de ingang van de mijn gelegd. De hoedband wordt opzij gelegd.**
- . **Er worden even veel dobbelstenen gebruikt als er spelers zijn.**
- . **Elke speler ontvangt 1 sombrero, 1 hinderlaag-fiche, 1 caramba-kaart en 2 gouden en 10 zilveren fiches.**

Spelverloop

- . **Elke speler beweegt zijn sombrero zo traag mogelijk naar de ingang van de mijn. De speler die het hoogste aantal ogen gooit, begint het spel. In de volgende ronden begint telkens de winnaar van de vorige race., dan de tweede, enz...**

De beginspeler zet zijn sombrero op een willekeurig steen-, kiezel- of leemveld naar keuze (dicht bij het startveld of vlak bij het einddoel). De

andere spelers

doen vervolgens hetzelfde.

- . Volgorde : De sombrero die het dichtst bij de ingang van de mijn staat, doet het hoedlint om en begint de eerste ronde door met één dobbelsteen te gooien. De speler die na hem het dicht bij de mijn stond, gooit vervolgens met 2 dobbelstenen, de derde met 3 dobbelstenen,... Om de volgorde te onthouden wordt het hoedlint gebruikt. Vóór de speler die aan de beurt is gooit, moet hij het hoedlint op de sombrero plaatsen van de speler die na hem aan de beurt zal zijn. De laatste geeft het lint aan de eerste,... Mocht de laatste speler door het gooien van de dobbelsteen alle spelers voorbijsteken (ook de eerste met het lint), krijgt hij onmiddellijk terug het lint en is hij nogmaals aan de beurt (met 1 dobbelsteen).**
- . Hinderlaag : vóór een zet, mag een hinderlaag leggen door de hinderlaag-fiche op een willekeurig vrij veld te leggen. Deze fiche blijft daar liggen tot alle sombreros er overheen bewogen zijn. De fiches mag dan terug opgeraapt worden en op een willekeurig vrij veld gelegd worden. Landt een speler tijdens zijn beurt op een hinderlaag dan moet hij opnieuw gooien met :**
 - . 1 dobbelsteen als de hinderlaag op een leem-veld ligt**
 - . 2 dobbelstenen als de hinderlaag op een kiezel-veld ligt**
 - . 3 dobbelstenen als de hinderlaag op een steen-veld ligt**
- . Bezette velden : Landt een sombrero op een andere, dan ontvangt de bovenste speler 1 zilverstuk van de eigenaar van de onderste sombrero. De eigenaar van de bovenste sombrero moet bovendien onmiddellijk opnieuw gooien met 1 dobbelsteen en vooruitbewegen. Gooit hij daarbij een '0', dan moet de onderste sombrero wederom 1 zilverstuk betalen en moet de bovenste opnieuw met 1 dobbelsteen gooien.**
- . Afkopen : Een speler kan tijdens zijn beurt één of meerdere dobbelstenen afkopen zodat hij daarmee niet meer moet gooien. Dit kost (tijdens de eerste race) 1 zilverstuk voor de eerste dobbelsteen, 2 zilverstukken voor de tweede, 3 zilverstukken voor de derde,... Per beurt moet telkens wel minimaal 1 dobbelsteen geworpen worden. Bij de tweede race kost het afkopen het dubbele van de eerste race, de derde race drie maal meer dan de eerste,... (zie caramba-kaart)**
- . Caramba : De caramba-kaart geeft een overzicht van de kosten die per ronde verbonden zijn aan het afkopen van dobbelstenen en het binnenkomen in de mijn. De vermelde zilverstukken worden in de schaal bij de mijn gelegd.**
- . Spelers mogen andere spelers aanmoedigen om met meer dobbelstenen te gooien dan noodzakelijk door hen daarvoor een bepaald bedrag aan te bieden.**
- . Hoewel het doel van het spel er in bestaat om de mijn niet binnen te gaan, is het toch beter om er vroeger in te gaan dan laat. De eerste speler die binnen gaat, moet bij de eerste race 1 zilverstuk betalen, de tweede 2,... (zie caramba- kaart). Per race ontvangt de speler die als laatste in de mijn aankomt de volledige inhoud van de schaal.**

Einde van het spel

Als een speler tijdens een race niet meer kan betalen, mag hij de race nog wel uitrijden (zonder te betalen), maar is hij wel verplicht ze te winnen. Slaagt hij hier niet in, dan eindigt het spel op het einde van de bovenvermelde race. De speler die op dat moment het meeste geld heeft, wint het spel.

Variant voor 2 of 3 spelers

Elke speler ontvangt 2 sombreros, 2 hinderlaag-fiches en 60 zilverstukken. Bij 2 spelers heeft men 4 dobbelstenen nodig, bij 3 spelers 6 dobbelstenen. De bovenvermelde spelregels blijven behouden.

C A R A M B A		
Amigo	Randolph, Alex	1992
2 - 6 spelers	vanaf 7 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996