

JAMBO

Preparación

- Antes de la primera partida, extrae con cuidado las mercancías, el oro y las fichas de acción de los cartones.
- Los jugadores se sientan el uno frente al otro.
- Cada jugador toma **1 tenderete grande** (rojo o verde) y lo coloca en su zona de juego (la zona que queda justo delante de él en la mesa). Cada jugador puede colocar hasta seis mercancías en este tenderete grande.
- Baraja las cartas restantes y colócalas boca abajo sobre la mesa entre ambos jugadores, formando un mazo de cartas. Cada jugador coge **5 cartas** del mazo como mano inicial.
- Coloca las mercancías cerca del mazo de cartas.
- Coloca el oro del banco cerca de las mercancías. Cada jugador empieza con un capital inicial de **20 piezas de oro** (3 fichas grandes de 5 piezas y 5 fichas pequeñas de 1 pieza).
- Coloca las 5 fichas de acción en medio de la mesa.
- Los jugadores deciden quien empezará la partida.

Aviso para la primera partida: Jambo es un juego en el que se trata de jugar las cartas apropiadas en el momento apropiado. Los jugadores deberían destinar las primeras partidas a aprenderse las cartas y su posible uso y reservar estrategias más elaboradas para posteriores partidas.

Descripción del juego

Cada jugador posee un tenderete grande en el que exhibe sus mercancías. Durante la partida los jugadores pueden adquirir un tenderete pequeño que les permitirá mostrar y vender más mercancías. Al jugar cartas de mercancías los jugadores pueden comprar mercancías de la reserva de mercancías y colocarlas en sus tenderetes. Del mismo modo, los jugadores pueden utilizar las cartas de mercancías para vender sus propias mercancías y así ganar dinero. El precio que debe pagar un jugador al comprar mercancías o el que recibe al venderlas se indica en las cartas de mercancías. Los jugadores pueden jugar cartas de personajes y animales para ayudarse a sí mismos o para entorpecer al adversario. Los jugadores también pueden jugar cartas de utensilios en su zona de juego que les conceden habilidades especiales durante su turno.

Desarrollo del juego:

El turno de un jugador se divide en 2 fases que siempre deben jugarse en el siguiente orden:

1. **coger cartas**
2. **jugar cartas**

Un jugador puede usar 5 fichas de acción en su turno. Por cada acción que realice, su adversario lo indicará tomando una de las fichas de acción del centro de la mesa. En cuanto un jugador haya finalizado su turno, su adversario volverá a dejar las fichas en el centro de la mesa.

Bonificación importante: si, al finalizar su turno, a un jugador le quedaran **2 o más fichas de acción sin usar** (que su adversario no haya cogido), tomará **1 pieza de oro** del banco.

Fase 1: coger cartas

- El jugador coge la carta superior del mazo, la mira en secreto y decide si la añade a su mano o bien si la descarta, boca arriba, en el mazo de descarte. Esta acción cuesta 1 ficha de acción.
- Si el jugador incorpora la carta a su mano habrá completado la fase 1 y pasará de inmediato a la fase 2. En la fase 2 el jugador ya no podrá volver a coger más cartas del mazo, a menos que no utilice una carta cuyo texto lo permita.
- Si un jugador se descarta de esta primera carta, puede coger otra carta o pasar a la fase 2.

- Cada vez que el jugador coja 1 carta le costará 1 ficha de acción.
- De esta forma, el jugador puede coger y examinar hasta 5 cartas, pero sólo podrá quedarse con una. Así pues, por ejemplo, no podrá coger 3 cartas y decidir quedarse con la primera que cogió.
- Es posible que un jugador se gaste las 5 fichas de acción en la fase 1. Si así fuera, el jugador no tendrá fase 2.
- Un jugador puede optar por saltarse la fase 1, no coger carta alguna y pasar directamente a la fase 2. En este caso, puede gastarse las 5 fichas de acción en la fase 2.

Nota: la mayoría de veces los jugadores destinarán 1 o 2 fichas de acción a coger cartas en la fase 1, de modo que puedan añadir 1 carta a su mano.

Fase 2: jugar cartas

Regla básica: jugar 1 carta cuesta 1 acción

Cualquier excepción viene indicada en el texto de las cartas.

Hay 5 tipos de cartas, que se usan de forma distinta:

- tenderetes
- cartas de mercancías
- cartas de utensilios
- cartas de personajes
- cartas de animales

Explicación de las cartas:

Tenderete pequeño

- Además del tenderete grande con el que cada jugador empieza la partida, los jugadores pueden construir un tenderete pequeño durante el juego jugando la carta correspondiente de la mano. El tenderete pequeño se coloca al lado del grande y permanece allí durante el resto de la partida. El tenderete pequeño tiene capacidad para 3 mercancías.
- El **primer** jugador que construya un tenderete pequeño pagará **6 piezas de oro** al banco. **Cualquier** tenderete que se construya **después** (por parte de **cualquier** jugador), costará al jugador que lo construya sólo 3 piezas de oro.
- Un jugador puede construir varios tenderetes pequeños durante la partida. El único límite son los 5 tenderetes pequeños que contiene el juego.

Cartas de mercancías

Las cartas de mercancías se usan para comprar **o** para vender las mercancías, y se descartan después de su uso. La mayoría de cartas de mercancías muestran 3 mercancías, aunque algunas muestran 6 mercancías.

A la hora de comprar, el jugador paga al banco la cantidad de oro que aparece en la esquina inferior izquierda de la carta, y coge de la reserva todas las mercancías que se indican en la carta. Luego coloca esas mercancías en espacios vacíos que tuviera en sus tenderetes.

- Si un jugador no tiene suficientes espacios libres en sus tenderetes para colocar las mercancías que aparecen en la carta de mercancías, no podrá jugar esa carta.
- Si un jugador no tiene suficiente oro para pagar las mercancías, no podrá jugar esa carta.
- Un jugador tampoco podrá una carta de mercancías si todas las mercancías que aparecen en la carta no están disponibles en la reserva. Un jugador siempre debe comprar **todas** las mercancías que aparezcan en la carta de mercancías que vaya a jugar.
- El tenderete grande tiene espacio para 6 mercancías. Un jugador no debe pagar nada si sólo usa cinco de estos seis espacios. Sin embargo, si un jugador ocupa el **sexto espacio** con una

mercancía, deberá pagar **2 piezas de oro** al banco. Esta suma deberá pagarse cada vez que llene los 6 espacios de su tenderete grande, independientemente de la posición del espacio que se ocupe.

***Nota:** la mayoría de veces es útil construir un tenderete pequeño. De esta forma se puede evitar el coste derivado de utilizar el sexto espacio del tenderete grande **y a la vez** ofrecer más mercancías para vender.*

A la hora de vender, el jugador coge del banco la cantidad de oro que aparece en la esquina inferior derecha de la carta y devuelve a la reserva las mercancías que aparecen en la carta.

- Un jugador no puede jugar una carta de mercancías a menos que en su tenderete tenga **todas** las mercancías que aparecen en la carta.

Cartas de utensilios

- Cuando un jugador juega una carta de utensilio la coloca boca arriba en su zona de juego. Las cartas de utensilios **no se descartan** al finalizar el turno de un jugador, sino que permanecen en la zona de juego del jugador. Cuando un jugador tenga una carta de utensilio en su zona de juego, puede usar la función de la carta en cualquier momento de su turno, incluso en el turno en el que ha puesto en juego la carta.

Importante: cada vez que se utilice una carta de utensilio el jugador deberá gastar 1 ficha de acción.

- Un jugador puede utilizar cada una de sus cartas de utensilios **sólo una vez por turno**. Cuando un jugador utilice una carta de utensilio le da la vuelta para indicar que ya ha sido usada.
- Un jugador nunca puede tener **más de 3 cartas de utensilios** en su zona de juego. Si un jugador quiere poner en juego una cuarta carta de utensilio deberá descartarse primero de una de las cartas de utensilios que tuviera en su zona de juego. Si lo desea, puede descartarse incluso de una carta que ya haya utilizado en este turno.
- Un jugador puede tener la misma carta de utensilio repetida en su zona de juego, lo cual le daría la posibilidad de emplear esa misma función más de una vez por turno (pero sólo una vez por carta).
- Al finalizar su turno, el jugador dará la vuelta de nuevo sus cartas de utensilios, de forma que estén disponibles en su siguiente turno.

Personajes

Cuando un jugador juega una carta de personaje, lleva a cabo la acción que se indica en el texto de la carta y se descarta de la carta.

Animales

Cuando un jugador juega una carta de animal, lleva a cabo la acción descrita en la carta. En cualquier caso, su adversario puede jugar una carta de guardia en respuesta a la carta de animal. Jugar una carta de guardia no requiere ninguna ficha de acción y anula la acción de la carta de animal para ambos jugadores. La carta de guardia y la de animal se descartan inmediatamente.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador tenga **60 o más piezas de oro** al finalizar su turno, la partida prácticamente habrá finalizado. Su adversario hace un último turno (5 fichas de acción). Después de esto, si el adversario tuviera la misma cantidad o más de oro que el jugador que provocó el final de la partida, se le considera ganador. En caso contrario, el ganador es el jugador que provocó el final de la partida.

REGLAS IMPORTANTES

- **Recuerda:** si a un jugador le quedan 2 o más fichas de acción sin utilizar al final de su turno, coge una pieza de oro del banco.
- **Los jugadores pueden tener tantas cartas en la mano como deseen.**
- Si un jugador no tiene suficiente espacio en sus tenderetes para alojar las mercancías que recibiera como resultado de una **carta de personaje o animal**, puede decidir con qué mercancía se queda y cuál vuelve a dejar en la reserva.

- La cantidad de oro que cada jugador tiene debe quedar a la vista. Si un jugador no tiene oro y quiere realizar una acción que cuesta oro, no puede llevar a cabo esa acción.
- Para diferenciar claramente las cartas de utensilios de las cartas de animales y personajes, las cartas de utensilios tienen un borde distinto y un recuadro de texto con un fondo más oscuro.
- Si se terminara el mazo de cartas, baraja de nuevo la pila de descarte y colócala boca abajo como nuevo mazo.

LAS CARTAS (entre paréntesis se indica la cantidad)

Cartas de utensilios: (10 distintas)

BOAT [Barca]: (2). Descártate de una de las cartas de la mano o de la zona de juego (puede ser la misma Barca) y coge la mercancía que quieras de la reserva.

DRUMS [Tambores]: (3). Devuelve una de tus mercancías a la reserva y coge una carta del mazo, añadiéndola a tu mano.

KETTLE [Caldera]: (2). Descártate de 1 o 2 cartas de la mano y coge el mismo número de cartas del mazo, añadiéndolas a tu mano.

LEOPARD STATUE [Estatua de leopardo]: (2). Paga 2 piezas de oro al banco y coge la mercancía que desees de la reserva.

MASK OF TRANSFORMATION [Máscara de la transformación]: (2). Antes de coger cartas, cambia una de las cartas de tu mano por la carta superior de la pila de descarte.

SCALE [Balanzas]: (2). Coge 2 cartas del mazo. Quédate con la que desees y añádela a tu mano y entrega la otra a tu adversario para que la añada a la suya.

SUPPLIES [Provisiones]: (2). Ve cogiendo cartas del mazo, una a una, hasta sacar una carta de mercancías. Añade la carta de mercancías a tu mano. Paga 1 pieza de oro al banco o descártate de 1 carta de la mano.

THRONE [Trono]: (2). Coge la mercancía que desees de tu adversario y dale una de tus mercancías a cambio.

WEAPONS [Armas]: (2). Descártate de una carta de la mano o de la zona de juego (puede ser la misma carta de Armas) y coge 2 piezas de oro del banco.

WELL [Pozo]: (3). Paga 1 pieza de oro al banco y coge 1 carta del mazo, añadiéndola a tu mano.

Cartas de animales: (8 distintas)

APE [Simio]: (1). Tú y tu adversario colocáis todas vuestras cartas de la mano boca arriba sobre la mesa. Empezando por ti, cada jugador coge una carta por turnos y la añade a su mano hasta que ya no queden más cartas por coger.

CHEETAH [Guepardo]: (1). Tu adversario elige: o te da 2 piezas de oro o puedes coger 2 cartas del mazo y añadirlas a tu mano.

CROCODILE [Cocodrilo]: (5). Elige una carta de utensilios descubierta de tu rival y descártasela. Puedes utilizar la acción de la carta una vez si lo deseas (excepto la Máscara de la transformación). Utilizar la carta de utensilio descartada no requiere ningún punto de acción.

ELEPHANT [Elefante]: (1). Tú y tu adversario colocáis todas vuestras mercancías sobre la mesa. Empezando por ti, cada jugador coge una mercancía por turnos y la coloca en su tenderete hasta que ya no queden más mercancías por coger.

HYENA [Hiena]: (2). Mira la mano de cartas de tu adversario y coge la carta que desees, añadiéndola a tu mano. Luego dale a tu adversario la carta de tu mano que desees. Puedes darle la misma carta que le acabas de coger.

LION [León]: (1). Tú y tu adversario colocáis todas vuestras cartas de utensilios descubiertas en el centro de la mesa. Empezando por ti, cada jugador coge una carta por turnos y la coloca descubierta en su zona de juego hasta que ya no queden más cartas por coger.

PARROT [Loro]: (2). Coge una mercancía de tu adversario y colócala en tu tenderete.

SNAKE [Serpiente]: (1). Tú y tu rival debéis descartaros de todas las cartas de utensilios descubiertas excepto una. Cada jugador elige con qué carta se queda.

Cartas de personajes: (13 distintas)

ARABIAN MERCHANT [Mercader árabe]: (2). Coge 3 cartas del mazo y ponlas descubiertas sobre la mesa. Estas cartas se subastarán. El jugador que ha sacado las cartas empieza con una oferta mínima de 1 pieza de oro. Luego, los jugadores van alternando las ofertas, ofreciendo siempre más que el anterior jugador, hasta que uno de los dos pasa. El que haya realizado la oferta más elevada paga esta suma al banco y coge las 3 cartas, añadiéndolas a su mano.

BASKET MAKER [Cestera]: (2). Paga 2 piezas de oro al banco y coge 2 mercancías del mismo tipo de la reserva.

CARRIER [Porteador]: (1). Coge 2 mercancías del mismo tipo y colócalas en tu tenderete, o bien coge 2 cartas del mazo. Tu adversario hará la acción que tú no elegiste. Las mercancías únicamente se pueden coger si el jugador tiene espacio para colocarlas en su tenderete.

DANCER [Bailarina]: (2). Juega una carta de 3 mercancías y devuelve 3 mercancías cualesquiera a la reserva. La carta de mercancías jugada no cuesta ningún punto de acción adicional. Coge tanto oro del banco como el indicado en el precio de venta de la carta de mercancías.

DRUMMER [Tambor]: (1). Busca en la pila de descarte una carta de utensilios y añádela a tu mano.

GUARD [Guardia]: (6). Puedes jugar esta carta durante el turno de tu adversario, cuando éste juegue una carta de animal. El guardia anula por completo la acción de la carta de animal. Jugar el guardia no cuesta ningún punto de acción, aunque la carta se descarta después de jugarse.

RAIN MAKER [Invocador de lluvia]: (3). Puedes jugar esta carta durante el turno de tu adversario, después de que éste haya jugado una carta de mercancías. Coge la carta de mercancías que haya jugado y añádela a tu mano. Jugar el invocador de lluvia no cuesta ningún punto de acción, aunque la carta se descarta después de jugarse.

SHAMAN [Chamán]: (2). Cambia **todas** las mercancías de un mismo tipo que tuvieras en tus tenderetes por la misma cantidad de mercancías de tipo **distinto** de la reserva.

TRAVELING MERCHANT [Mercader itinerante]: (2). Coloca 2 mercancías cualesquiera de la reserva sobre esta carta. Estas mercancías se subastarán. El jugador que ha cogido las cartas empieza con una oferta mínima de 1 pieza de oro. Luego, los jugadores van alternando las ofertas, ofreciendo siempre más que el anterior jugador, hasta que uno de los dos pasa. El que haya realizado la oferta más elevada paga esta suma al banco y coge las 2 mercancías.

TRIBAL ELDER [Anciano de la tribu]: (2). Tú decides: o bien tu adversario se descarta hasta quedarse con sólo 3 cartas en la mano, **o bien** coges cartas del mazo hasta tener 5 en la mano.

PORTUGUESE [Portugués]: (2). Devuelve las mercancías que desees a la reserva y coge 2 piezas de oro del banco por cada una.

PSYCHIC [Vidente]: (2). Mira las 6 primeras cartas del mazo. Elige 1 y añádela a tu mano. Devuelve las 5 cartas restantes boca abajo sobre el mazo en el mismo orden en el que estaban.

WISE MAN FROM AFAR [El sabio de tierras lejanas]: (2). Para las **cartas de mercancías**: durante este turno, **todas** las compras cuestan 2 piezas de oro menos y **todas** las ventas reportan 2 piezas de oro más.