

JAMBO

di Pietro Cremona

Piccolo commercio in Africa per divertenti serate tra amici!

Titolo originale : JAMBO (Kosmos-Germania)

Tipo : Gioco di carte

Editore : Rio Grande (per l'edizione USA)

Autore : Rudiger Dorn

Anno : 2004

Giocatori : 2

Età : da 12 anni in su

Durata : 30-40 minuti

Prezzo : 16 euro

CERCA IN KAOSONLINE

CERCA

RICERCA AVANZATA

INFO ARTICOLO:

TIPO: Recensioni
DATA: 06-01-2008

GIOCO:
Gioco da tavolo (generico)

LINEA:
Altre linee

GENERE:
Gioco da tavolo

PRODUTTORE:
Altri produttori

DISTRIBUTORE:
Non applicabile

JAMBO ci viene presentato nella classica scatolaina quadrata della Kosmos tipica della serie dei giochi per DUE (Coloni di Catan Carte, Drakula, Babel, Kahuna, Oh Issa!, ecc.), all'interno della quale troviamo un mazzo di 112 carte, 52 gettoni circolari di "oro", 36 contrassegni quadrati di "merci varie" e 5 gettoni ovali "azione".

I partecipanti impersonano due mercanti africani e lo scopo del gioco è quello di acquistare delle merci per poi rivenderle .. ovviamente guadagnandoci : Jambo è ambientato nell'Africa Nera (e infatti la parola "jambo" è presa in prestito dalla lingua Swahili e significa "salve", come ci informano le istruzioni) e quindi le "merci" rispecchiano i prodotti che si dovrebbero trovare in quei mercati : pelli, tea, seta, frutta, sale e monili.

All'inizio della manche i due giocatori posano sul tavolo la loro "bancarella", ovvero una carta di cartone sulla quale sono disegnati 6 spazi quadrati : in tali caselle andranno posate successivamente le merci da mettere in vendita. Esistono anche 5 carte "bancarella" da soli 3 spazi che vengono mescolate nel mazzo e potranno essere utilizzate da chi riuscirà a "pescarle" nel corso della partita.

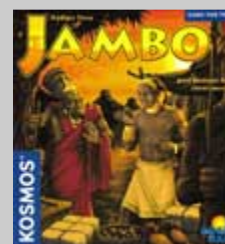
Le altre carte rappresentano :

(1) - MERCI : su ognuna di queste 40 carte sono indicate TRE delle sei merci in gioco in varie combinazioni (tutte e tre diverse, due uguali ed una diversa, tutte uguali), il loro valore di acquisto (in pezzi d'oro) e quello di vendita (sempre in pezzi d'oro). Per facilitare la lettura delle carte nei due angoli superiori sono anche riprodotti i colori delle merci indicate (marrone per le pelli, giallo per la frutta, ecc.) in modo che non sia necessario scorrere sempre tutte le carte una per una. Ci sono infine alcune carte "speciali" che sulle quali sono stampate tutte e sei le merci : sono le carte più costose, ovviamente, e difficili da rivendere, ma chi decide di utilizzarle può guadagnare molto più oro.

(2) - ATTREZZATURE : su queste 22 carte sono disegnati altri oggetti che potreste trovare al mercato : dalla carrucola per prendere l'acqua dal pozzo al pentolone per la zuppa, dalle armi per andare a caccia ai tamburi, ecc. In realtà lo scopo di queste carte è regalare un bonus "permanente" a chi la utilizza (ad esempio : pesca una carta extra , scarta "n" carte fra quelle in mano e pescane altrettante dal mazzo, prendi una carta a scelta al tuo avversario e dagliene una delle tue, ecc.).

(3) - PERSONAGGI : si tratta di 29 carte che raffigurano alcuni personaggi del villaggio : dall'anziano della tribù al guerriero, dalla danzatrice al mercante arabo, ecc. Anche in questo caso le carte

@ ? ©



La scatola.



Alcune carte.



Una parte della componentistica.

servono ad avere dei bonus/malus NON permanenti : difendersi contro un attacco nemico, obbligare l'avversario a scartare "n" carte, scambiare merci della propria bancarella con altre della riserva, ecc.

(4) – ANIMALI : e che jungla sarebbe senza un po' di bestie selvagge ? Queste 14 carte rappresentano dunque gli animali della foresta : dall'elefante al leone, dal cocodrillo al pappagallo, ecc. e, manco a dirlo, anche queste carte servono per eseguire delle azioni NON permanenti : scartare una carta "scoperta" dell'avversario, rubare una merce dalla bancarella avversaria, scambiare merci, ecc.

Ogni giocatore riceve all'inizio della partita 5 carte e 20 pezzi d'oro : le merci vengono piazzate ben visibili sul tavolo, a portata di entrambi, insieme ai gettoni dell'oro.

Il turno si svolge in due FASI :

- Fase 1 : il giocatore può pescare la prima carta dal mazzo e , dopo averla guardata , può decidere se tenerla o scartarla e pescarne un'altra.. La fase 1 termina quando il giocatore decide di tenere la carta pescata.

- Fase 2 : ora il giocatore può giocare una o più carte fra quelle che ha in mano per ACQUISTARE le merci indicate (al costo d'acquisto), oppure per VENDERE le merci indicate (al prezzo di vendita), oppure può mettere in tavola una carta ATTREZZATURA, per sfruttare (da subito) il suo bonus, o infine giocare carte PERSONAGGI o ANIMALI per influenzare le azioni sue o dell'avversario.

Il numero massimo di azioni che ogni giocatore può effettuare è CINQUE : mentre uno dei due avversari gioca l'altro utilizza i 5 gettoni ovali per tener conto delle azioni spese : per esempio pescò una carta (1a azione) e la scartò ; pescò una seconda carta (2a azione) e la incamerò, poi giocò una PENTOLA (3a azione) e sfruttò il suo bonus (ad esempio con una "pentola": scartò due carte dalla mano e ne pescò altrettante dal mazzo e subito dopo girò sul dorso la carta "pentola" per indicare che l'ho già sfruttata per questo turno) ; poi giocò una carta merci (4a azione) mettendola nel mucchio degli scarti e pagando i pezzi d'oro richiesti (mettendo i contrassegni delle merci relative sulla mia "bancarella") ; infine giocò un COCCODRILLO (5a ed ultima azione) ed eliminò una carta ATTREZZATURA dell'avversario.

Se un giocatore usa meno di 2 azioni riceve in cambio 1 pezzo d'oro.

Non è possibile avere più gettoni merci di quanti siano gli spazi della bancarella : inoltre se si decide di coprire il 6° spazio della bancarella iniziale è necessario pagare 2 pezzi d'oro.

Se viene pescata una carta "bancarella" supplementare essa può essere immediatamente messa sul tavolo, aumentando di fatto la capacità di tenere merci. .

La partita termina quando uno dei giocatori raggiunge i 60 pezzi d'oro. E' interessante sottolineare che le carte merci sono tutte diverse e quindi non è possibile rivendere le merci appena acquistate , dato che la carta usata per l'acquisto viene subito scartata : sarà necessario effettuare acquisti oculati in modo da ottenere al più presto la combinazione più "ricca" fra le carte che si posseggono. Bisogna dunque abituarsi a tenere sempre sott'occhio tutte le carte merci che si posseggono per decidere quali usare per acquistare merci e quali tenere in mano per le vendite. Può anche capitare che non si abbiano più carte merci in mano, ed allora la cosa migliore è quella di pescare e scartare finché non si ottiene qualcosa di buono.

JAMBO è un gioco abbastanza semplice e adatto a tutti : le partite sono molto movimentate, grazie all'alto numero di carte speciali che si utilizzano in ogni manche e proprio per questo a volte ci si lascia coinvolgere ... preferendo l'attacco al commercio. Ma si sa, la vendetta è un piatto da servire freddo !!!! Vuoi mettere la soddisfazione di fare una bella carica di elefanti sulla bancarella dell'avversario ? Salvo poi scoprire che lui si era premunito con un paio di guardie, mandando quindi l'attacco all'aria !?!

PROFILO

PRO

+ Componenti di buona qualità con disegni molto curati che rendono

bene l'ambientazione

- + Regolamento abbastanza semplice da studiare : in realtà è più lungo leggere le azioni previste sulle carte che non le regole
- + Partite di grande interattività e mosse che necessitano di una certa pianificazione

CONTRO

- Mancano un paio di esempi esplicativi che faciliterebbero ai più inesperti certe interpretazioni
- La sorte può essere anche molto "avversa" e rovinare una fase di gioco, ma non demordete perché le carte, come suol dirsi, "girano" e verrà sempre il momento della ... vendetta

VOTI

Presentazione: 8

Testo: 7

Giocabilità : 7

Voto totale: 75 %

L'impressione : un simpatico gioco di carte per sfide in casa o con il figlio, o con un amico in attesa che arrivino gli altri per il "giocone" della serata