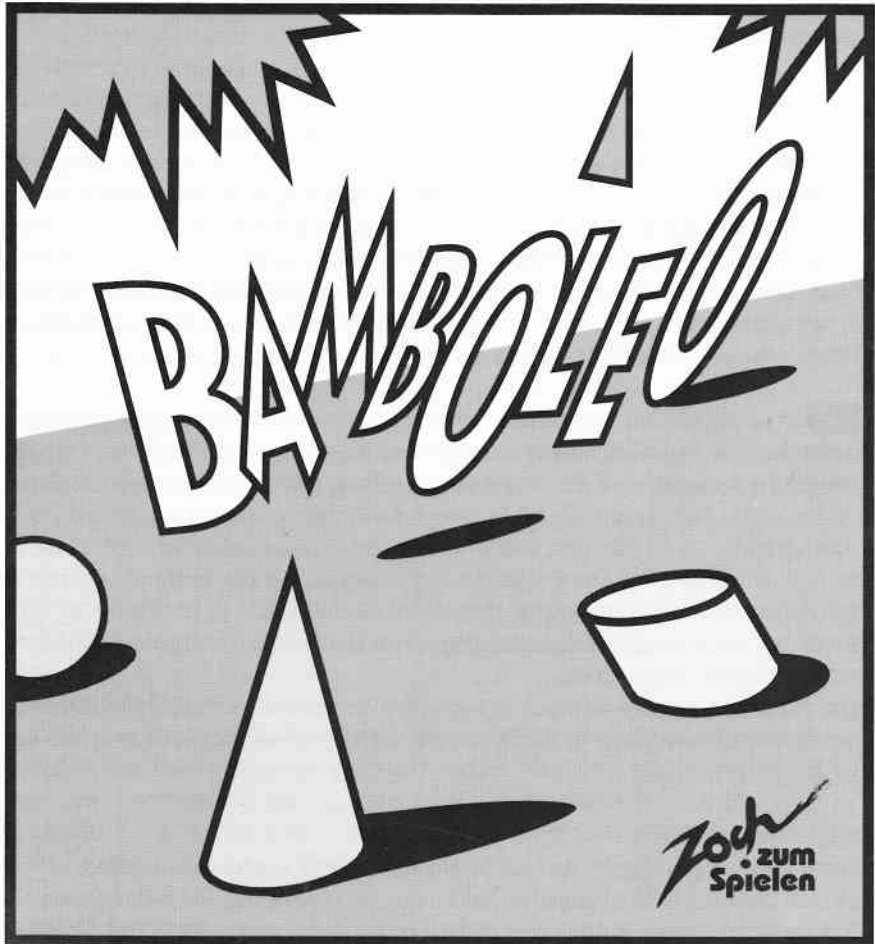


SPIELREGEL • RULES • RÈGLES DE JEU



Matériel

- 1 plateau de jeu en bois plus de 30 plots en bois
- 1 socle
- 2 boules en liège
- les présentes règles de jeu

Principe

Le but du jeu est de retirer le plus grand nombre possible de plots d'un plateau qui flotte librement sans que celui-ci ne verse. Le gagnant/la gagnante est celui/celle qui réussit à récolter le plus de plots.

Préparation

Les joueurs/joueuses disposent ensemble les plots sur le plateau. Si l'on veut, on peut aussi les empiler par deux. Le centre du plateau reste libre car les plots du milieu sont trop faciles à prendre. Le socle est placé au milieu de la table. Dans le creux du socle, on pose une boule de liège (nous recommandons la plus grosse pour les enfants et les débutants). Le plateau doit alors être tenu en équilibre sur la boule, de préférence par un joueur. Avec un peu de doigté et au bout de 2 à 3 essais, cela ne posera plus de problème. C'est en fait beaucoup plus facile qu'on ne l'imagine.

TRUC Il est encore plus facile de disposer les plots si on établit l'équilibre définitif en déplaçant légèrement les plots.

Dès que le plateau tient en équilibre sur la boule, le jeu peut commencer.

Déroulement du jeu

On joue en cercle à tour de rôle. Le joueur/la joueuse qui tremble le plus commence en prenant un plot de son choix sans toucher le plateau. Les plus téméraires peuvent prendre (après l'avoir annoncé) un plot double (deux plots l'un sur l'autre).

Afin d'éviter les mouvements de bascule trop intempestifs, les plots doivent être enlevés très, très délicatement. Chaque joueur ne dispose que d'une seule chance lorsque vient son tour.

Essai manqué

Si le plateau fait mine de verser, le joueur en question a le droit de reposer son plot. Il doit alors rendre un plot, mais seulement s'il en a déjà récolté. Le plot rendu est posé simplement à côté du socle. Et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

Si des plots tombent du plateau ou si tout le plateau bascule, la partie est terminée.

Passer son tour

Lorsqu'un joueur n'ose pas prendre un plot, il peut „passer“. Mais il doit alors céder un de ses plots au prochain joueur qui réussira à en récolter un. Si plusieurs joueurs pas-

sent leur tour, chacun d'eux doit sa part au joueur qui a réussi à prendre un plot.

Toutefois, les joueurs qui ont passé ne doivent pas céder de plot si l'heureux joueur, avant de réussir, a raté à sa première tentative. Si tous les joueurs passent leur tour l'un après l'autre en se suivant, la partie s'arrête.

Fin d'une partie

Une partie est terminée lorsque:

- le plateau est tombé ou que des plots en sont tombés
- les joueurs ont passé leur tour l'un après l'autre en se suivant
- le plateau est vidé

Décompte des points

Les joueurs posent les plots qu'ils ont récoltés devant eux. Pour chaque plot récolté, on touche un point. La personne qui a fait tomber le plateau doit céder 4 plots avant le décompte. Si ce joueur a récolté moins de 4 plots au cours de la partie qui vient d'être jouée, ils lui sont déduits en points négatifs.

Les résultats sont notés pour chaque partie.

Gagnant et décompte total

Après le premier décompte, une nouvelle partie peut commencer. Le joueur placé à gauche du premier joueur de la partie précédente commence. On joue le nombre de parties qu'il faut pour que le score du joueur en tête dépasse 30 points. Ce joueur est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont plus de 30 points, c'est celui qui a le plus de points qui gagne.

VARIANTES

Gravité et légèreté

Si parmi les joueurs, quelqu'un est l'heureux propriétaire d'un pèse-lettres ou d'une balance de cuisine, on peut peser les plots après la partie. Le gagnant est celui/celle qui a récolté le poids le plus élevé en plots. Il faut ici aussi jouer plusieurs parties, p.ex. jusqu'à 300 g. Si un joueur a un score négatif (ce qui est possible lorsque le plateau tombe), on lui déduit 10 g par point négatif.

Bamboleo double

On joue par deux. Les deux partenaires prennent simultanément deux plots différents. Le couple qui réalise en premier 30 points (ou 300 g) est gagnant.

Spielmaterial

- 1 Spielplatte aus Holz • über 30 Spielsteine aus Holz
- 1 Sockel
- 2 Korkkugeln
- Diese Spielregel

Spielidee

Es gilt, möglichst viele Holzteile von einer freischwebenden Spielplatte wegzunehmen, ohne daß die schwankende Platte abstürzt. Wer am Ende die meisten Teile gesammelt hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Gemeinsam stellen alle Mitspieler die Holzteile auf die Spielplatte. Es dürfen nach Belieben auch zwei Teile aufeinander gestellt werden. Das Zentrum der Platte sollte frei bleiben, da die Teile in der Mitte später zu leicht weggenommen werden könnten. Der Sockel wird auf die Tischmitte gestellt. In die Mulde des Sockels wird eine Korkkugel gesetzt (für Kinder und Anfänger empfehlen wir die größere Kugel). Nun wird die Spielplatte am besten von nur **einem** Spieler auf der Kugel ausbalanciert. Mit etwas Fingerspitzengefühl wird man nach zwei bis drei Versuchen keine Probleme mehr haben - es geht viel leichter, als es aussieht.

TIP: Es vereinfacht das Aufstellen noch mehr, wenn man das endgültige Gleichgewicht durch leichtes Verschieben einzelner Teile herstellt. Sobald die Spielplatte auf der Korkkugel schwebt, kann das Spiel beginnen.

Spielverlauf

Es wird reihum gespielt. Der Spieler mit den zittrigsten Händen beginnt. Er nimmt ein beliebiges Teil von der Spielplatte, ohne dabei die Spielplatte zu berühren. Wer sich traut, darf, nach vorheriger Ankündigung, einen Doppelstein (zwei aufeinandergesetzte Holzteile) wegnehmen.

Um allzustarke Kippbewegungen zu vermeiden, sollten die Spielsteine sehr, sehr vorsichtig von der Spielplatte genommen werden. Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, nur einen Versuch.

Mißlungener Versuch

Droht die Platte zu kippen, darf der Spieler das Holzteil wieder zurückstellen. Er muß dann ein Holzteil abgeben, jedoch nur, wenn er bereits Holzteile gesammelt hat. Das abgegebene Holzteil wird einfach neben den Sockel gestellt. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Fallen Holzteile von der Platte oder kippt die ganze Platte, ist die Spielrunde zu Ende.

Passen

Traut sich ein Spieler nicht, ein Teil wegzunehmen, kann er passen. Er muß jedoch dem nächsten Spieler, dem es gelingt, ein Holzteil von der Platte zu nehmen, eines sei-

ner Teile schenken. Haben mehrere Spieler gepaßt, so muß jeder dieser Spieler ein Teil an den Erfolgreichen abgeben.

Spieler, die gepaßt haben, müssen jedoch kein Teil mehr abgeben, wenn nach ihnen ein Spieler einen mißlungenen Versuch hatte.

Passen alle Spieler direkt aufeinanderfolgend, ist die Spielrunde zu Ende.

Ende einer Spielrunde

Eine Spielrunde ist zu Ende, wenn:

- die Spielplatte abgestürzt ist oder Holzteile heruntergerutscht sind
- alle Spieler direkt aufeinanderfolgend gepaßt haben
- die Holzplatte leergeräumt ist

Es kommt dann zur Wertung.

Wertung

Die Spieler stellen die gesammelten Holzteile vor sich ab. Für jedes gesammelte Holzteil gibt es einen Punkt. Wer die Holzplatte zum Herunterfallen gebracht hat, muß vor der Wertung 4 Holzteile abgeben. Hat ein Spieler in der laufenden Spielrunde weniger als 4 Holzteile gesammelt, bekommt er in dieser Spielrunde dementsprechend Minuspunkte.

Die Ergebnisse werden für jede Spielrunde notiert.

Sieger und Gesamtwertung

Nach der ersten Wertung beginnt eine neue Spielrunde. Der Spieler links neben dem Startspieler der ersten Runde beginnt. Es werden so viele Runden gespielt, bis der erste Spieler über 30 Gesamtpunkte hat. Dieser Spieler ist Sieger. Haben mehrere Spieler über 30 Punkte, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

VARIANTEN

Schwerkraft und Leichtsinn

Wer glücklicher Besitzer einer Briefwaage oder einer Küchenwaage ist, kann die gesammelten Teile nach Ende einer Spielrunde wiegen. Sieger ist, wer das größte Gesamtgewicht gesammelt hat. Auch hier sollte über mehrere Runden gespielt werden, z.B. bis 300 g. Wer die Platte umwirft, muß 40 g von seinem Gesamtergebnis abziehen.

Bamboleo - Synchron

Es wird in Paaren gespielt. Dabei nehmen die beiden Partner gleichzeitig zwei verschiedene Spielsteine vom Brett. Das Paar, das zuerst 30 Punkte (oder 300 g) erreicht hat, gewinnt.