

BAMBOLEO



LAS REGLAS DEL JUEGO

El contenido del juego

- 1 tabla de madera
- aprox. 25 piezas de madera
- 1 columna
- 1 bola de corcho
- estas reglas del juego

Idea del juego

Por turnos, los jugadores quitan las piezas de madera de la tabla que se ha equilibrado en una bola de corcho. Al realizar esta acción, la tabla no debe caer de la columna. Gana el jugador que tenga la mayor parte de las piezas al final de la partida.

Los preparativos

Los jugadores colocan juntos las piezas en la tabla. También se puede colocar una pieza encima de la otra. El centro de la tabla debería quedar libre ya que de lo contrario las piezas que se encontrasen en el centro podrían quitarse demasiado fácilmente. Colocad la columna en el centro de la mesa y poned la bola de corcho en la concavidad de la columna. A continuación, un solo jugador equilibra la tabla en la bola. Con un poco de habilidad no tendrá problemas de hacerlo después de dos o tres intentos –es mucho más fácil de lo que parece.

NOTA: es aún más fácil colocar la tabla si desplazáis unas piezas para establecer el equilibrio.

Una vez equilibrada la tabla en la bola de corcho, podéis empezar a jugar.

Desarrollo del juego

Se juega por turnos. Empieza el jugador que tiene las manos más temblorosas. Quita una pieza cualquiera de la tabla sin tocar la tabla. Si se atreve, puede incluso quitar dos piezas que se encuentren una encima de la otra –después de haber avisado de ello.

Para evitar los movimientos basculantes demasiado fuertes de la tabla, los jugadores deberían quitar las piezas con mucho cuidado. El jugador al que le toca el turno tiene un solo intento.

Intento fracasado

Si la tabla amenaza con bambolearse, el jugador puede poner la pieza de madera de nuevo en su lugar.

Pero en este caso, tiene que devolver una pieza de madera, si ya ha reunido algunas. Se coloca la pieza devuelta al lado de la columna. A continuación, le toca el turno al siguiente jugador.

Si caen piezas de madera de la tabla o si toda la tabla se derrumba, la partida finaliza.

Pasar

Si un jugador no se atreve a quitar una pieza, puede dejar pasar su turno. Pero tiene que ofrecer una de sus piezas al siguiente jugador que logra quitar una pieza de la tabla.

Si varios jugadores han pasado, cada uno de ellos tiene que ofrecer una pieza al jugador que logra quitar una pieza de la tabla.

Si todos los jugadores dejan pasar su turno, uno inmediatamente después del otro, la partida finaliza.

Fin de una partida

La partida finaliza si:

- caen piezas de madera de la tabla o si toda la tabla se derrumba.
- todos los jugadores dejan pasar su turno, uno inmediatamente después del otro.
- si no hay más piezas de madera en la tabla.

A continuación, se contabilizan los puntos.

Puntuación

Los jugadores colocan las piezas de madera que han reunido durante la partida delante de cada uno en la mesa. Se recibe un punto por cada pieza. El jugador que ha hecho derrumbar la tabla tiene que devolver 4 piezas antes de contabilizar los puntos. En consecuencia, si ha reunido menos de 4 piezas, recibe puntos negativos.

Se anotan los resultados de cada partida.

El ganador y la puntuación final

Después de la primera puntuación, empieza una nueva partida. Comienza el jugador que se encuentra a la izquierda de la persona que ha empezado la partida anterior. Se juega hasta que el primer jugador haya obtenido 20 puntos. Este jugador ha ganado. Si hay varios jugadores con 20 puntos, ganará el que tenga el mejor resultado.

VARIANTES

Gravitación e imprudencia

Si tenéis un pesacartas o una balanza de cocina, podéis pesar las piezas reunidas al final de cada partida. Ganará el jugador que obtenga el peso total más elevado. Se deberían jugar varias partidas hasta que el primer jugador alcance por ejemplo 200 g. El jugador que haga derrumbar la tabla tiene que restar 40 g de su resultado final.

Bamboleo sincrónico

Se juega en parejas. En este caso, los dos compañeros tienen que quitar simultáneamente dos piezas diferentes de la tabla. Gana la pareja que sea la primera en obtener 20 puntos (o 200 g).

© 1996, Zoch Verlag; Autor: Jacques Zeimet • Ilustración: Oliver Richtberg

Traducción: Birgit Janka

