

BAMBOLEO



SPELREGELS

Speelmateriaal

- 1 houten tableau
- ca. 25 houten blokken
- 1 standaard
- 1 kurken balletje
- deze spelregels

Kort speloverzicht

De spelers nemen houten blokken van een tableau, dat op een kurken balletje balanceert. Daarbij mag het tableau niet van de standaard vallen. Wie aan het einde van het spel de meeste blokken heeft verzameld, wint.

Vorbereiding

De spelers zetten gezamenlijk alle houten blokken op het tableau. Het is daarbij toegestaan om twee blokken op elkaar te zetten. Houd het midden van het tableau zoveel mogelijk leeg, omdat het te gemakkelijk is om daar blokken vandaan weg te nemen. Zet de standaard op tafel. Leg het kurken balletje in de opening van de standaard. Een van de spelers zet nu het tableau zo op het balletje dat het daarop balanceert. Na een paar keer spelen gaat dat vrij gemakkelijk. Het is niet zo moeilijk als het eruit ziet.

TIP: om het evenwicht nog makkelijker te herstellen kun je tijdens het neerleggen een paar blokken een beetje verschuiven.

Zodra het tableau recht op het balletje ligt, kan het spel beginnen.

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler met de meest trillerigste handen begint. Hij neemt een blok van het tableau zonder het tableau daarbij aan te raken. Wie durft, mag ook twee op elkaar gezette blokken tegelijk wegnemen.

Om te sterke kiepbewegingen te vermijden, doe je er goed aan om een blok heel rustig te pakken. Wie aan de beurt is, krijgt maar één poging.

Mislukte poging

Dreigt het plateau te vallen, dan mag de speler het blok terugzetten.

Hij moet een van zijn verzamelde blokken inleveren (voor zover hij die heeft). Deze legt hij naast de standaard op tafel. De volgende speler is aan de beurt.

Als er blokken van het tableau afvallen of het hele tableau valt van de standaard, is de ronde afgelopen.

Passen

Een speler die geen blok durft weg te nemen, mag passen. Hij moet dan echter een van zijn houten blokken aan de speler geven die na hem als eerste wel succesvol een blok van het tableau neemt.

Hebben meerdere spelers gepast, dan moeten ze allemaal een blok aan de succesvolle speler geven.

Als iedereen past, is de ronde afgelopen.

Einde van een ronde

Een ronde is afgelopen als:

- het hele tableau valt of een of meer blokken van het tableau vallen
- alle spelers na elkaar hebben gepast
- het tableau leeg is

Daarna volgt de puntentelling.

Puntentelling

Iedere speler telt zijn verzamelde blokken. Elk blok is 1 punt waard. De speler die ervoor zorgde dat het tableau of een of meer houten stukken vielen, krijgt 4 minpunten. Het is mogelijk dat een speler daardoor onder 0 uitkomt.

Noteer de score op een vel papier. De volgende ronde begint. Zet het tableau weer op zoals onder Voorbereiding beschreven. De speler links van de startspeler van de vorige ronde begint.

Einde van het spel

Er wordt doorgespeeld totdat een speler na de puntentelling meer dan 20 punten heeft. De speler met de meeste punten na deze ronde wint het spel.

VARIANTEN

Zwaartekracht en Lichtzinnigheid

In deze variant weegt iedere speler bij de puntentelling zijn verzamelde blokken. Noteer dit gewicht. Je kunt dan bijvoorbeeld tot 200 gram spelen. Wie het tableau of houten blokken laat vallen, trekt 40 gram van zijn totaal af.

Bamboleo Synchron

Er wordt in koppels gespeeld. De partners moeten tegelijkertijd twee verschillende blokken van het tableau nemen. Het koppel dat als eerste 20 punten (of 200 gram) bereikt, wint het spel.

