

# BAMBOLEO

## Doel van het spel

De bedoeling van het spel is om zo veel mogelijk speelstukken weg te nemen van het speelbord zonder dat het omvalt. De speler die op het einde van het spel de meeste speelstukken heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord uit hout
- ⇒ meer dan 30 houten speelstukken
- ⇒ 1 voetstuk
- ⇒ 2 kurken kogels

## Spelvoorbereiding

- ⇒ De spelers zetten samen de speelstukken op het speelbord. Indien gewenst mogen ook 2 speelstukken boven op elkaar gezet worden. Het midden van het speelbord is de minst interessante plaats om speelstukken te plaatsen omdat ze daar zonder veel gevaar weggenomen kunnen worden.
- ⇒ Het voetstuk wordt midden op tafel gezet. In de holte ervan wordt een kogel gelegd. Voor beginners en kinderen wordt de grote kogel gebruikt, voor volwassenen de kleine kogel. Vervolgens wordt het speelbord door één speler uitgebalanceerd op het voetstuk. Indien nodig kunnen speelstukken verschoven worden om het evenwicht te vinden. Zodra het speelbord op het voetstuk 'zweeft', begint het spel.

## Spelverloop

- ⇒ De spelers spelen in volgorde in uurwijzerzin. De speler met de meest bibberende handen, begint het spel. Hij neemt één speelstuk van het speelbord zonder daarbij het speelbord zelf aan te raken. Indien gewenst mag een speler - na dit vooraf aangekondigd te hebben - een 'dubbelstuk' (twee stukken die op elkaar staan) van het speelbord nemen. Om te grote schommelingen van het speelbord te vermijden, moeten de speelstukken zeer voorzichtig van het speelbord verwijderd worden. Elke speler mag tijdens zijn beurt slechts **één poging** wagen om een speelstuk te nemen.
- ⇒ **Mislukte poging** : Als het speelbord om dreigt te vallen, mag de speler het speelstuk dat hij genomen heeft, terug op zijn plaats zetten. In ruil hiervoor moet hij één van de door hem reeds verzamelde speelstukken afgeven. Dit speelstuk wordt gewoon opzij gelegd. De volgende speler is aan de beurt. Zodra er één of meerdere speelstukken van het speelbord vallen, of het speelbord valt van het voetstuk, is de speelronde voorbij.
- ⇒ **Passen** : Als een speler het niet aandurft om een speelstuk weg te nemen van het speelbord, mag hij passen. In ruil hiervoor moet hij aan de eerstvolgende speler die er wel in slaagt om een speelstuk weg te nemen, één van zijn speelstukken afgeven. Als er meerdere spelers na elkaar passen, moeten zij allemaal één speelstuk afgeven aan de eerste speler die er in slaagt om succesvol een speelstuk weg te nemen.  
Als een speler het toch aandurft om een speelstuk van het speelbord weg te nemen en daarbij een fout maakt (speelstuk of speelbord valt), moeten de spelers die voor hem gepast hebben, hem geen speelstuk aan geven. Als alle spelers na elkaar passen, is de speelronde voorbij.

⇒ **Einde van een speelronde** : Een speelronde is voorbij als :

, het speelbord of speelstukken gevallen zijn ;

, alle spelers gepast hebben ;

, het speelbord leeg is gemaakt.

Er volgt dan een waardebeoordeling.

⇒ **Waardebeoordeling** : De spelers leggen de door hen verzamelde speelstukken voor zich op tafel. Voor elk speelstuk ontvangen zij één punt. De speler die het speelbord heeft doen kantelen, moet hiervoor 4 speelstukken afgeven. Heeft deze laatste in de speelronde minder dan 4 speelstukken verzameld, dan levert hem dit zelfs minpunten op. De resultaten van de spelers worden genoteerd.

⇒ **Enkele tips** : Het spel is eenvoudiger als er met minder speelstukken gespeeld wordt en er geen 'dubbelstukken' gebouwd worden. Als een speelronde te moeilijk/makkelijk was, kan dit verholpen worden door het speelbord en/of de kurken kogel te draaien. De kurken kogel is immers een natuurprodukt en geen mathematisch exacte bol. Door de positie van de kogel te veranderen, kan ook het spelverloop veranderen. Als de spelers meer ervaren worden, kan het spel moeilijker gemaakt worden door de speelstukken meer naar de rand van het speelbord te zetten.

## Einde van een speelronde en het spel

Na de eerste waardebeoordeling, volgt een nieuwe speelronde. De speler links van de beginspeler, begint de tweede ronde. Er wordt gespeeld tot een speler 30 punten heeft verzameld. Deze speler wint het spel. Hebben meerdere spelers een score hoger dan 30 punten, dan wint de speler met het meeste punten.

## Varianten

⇒ **Zwaartekracht & Onbezonnenheid** : De gelukkige bezitter van een brieven- of keukenweegschaal, kan op het einde van een speelronde het totaalgewicht van de verzamelde speelstukken per speler bepalen. De speler die het hoogste totaalgewicht heeft verzameld, wint de speelronde. Ook hier moet er over meerdere speelronden gespeeld worden tot bv. 300 gram. De speler die het speelbord deed kantelen, moet 40 gram aftrekken van zijn totaalgewicht.

⇒ **Bamboleo-synchroon** : In deze variant wordt er in paren gespeeld. Hierbij nemen beide partners gelijktijdig één speelsteen van het speelbord. Het paar dat samen als eerste 30 punten of 300 gram heeft verzameld, wint het spel.

BAMBOLEO		
Zoch	Zeimet, Jacques	1996
2 - 7 spelers	vanaf 6 jaar	30 - 60 min.