

Jacques Zeimet

# BAMBOLEO

SPIELREGEL



# BAMBOLEO



## SPIELREGEL

### Spielmaterial

- 1 Spielplatte aus Holz
- ca. 25 Spielsteine aus Holz
- 1 Sockel
- 1 Korkkugel
- diese Spielregel

### Spielidee

Die Spieler nehmen Holzteile von einer Spielplatte, die auf einer Korkkugel ausbalanciert ist. Dabei darf die Platte nicht von ihrem Sockel abrutschen. Wer am Ende die meisten Teile gesammelt hat, ist Sieger.

### Spielvorbereitung

Gemeinsam stellen die Spieler 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 können. Der Sockel wird auf die Tischmitte gestellt. In die Mulde des Sockels wird eine Korkkugel gesetzt. Nun wird die Spielplatte von 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.

**TIPP:** Es vereinfacht das Aufstellen noch mehr, wenn man das endgültige Gleichgewicht durch leichtes Verschieben einzelner Teile herstellt.

Sobald die Spielplatte auf der Korkkugel ausbalanciert ist, 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 aufeinander gesetzte Holzteile) wegnehmen.

Um zu starke Kippbewegungen zu vermeiden, sollten die Spielsteine 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 seiner Teile schenken.

Haben mehrere Spieler gepasst, so muss jeder dieser Spieler ein Teil an den Erfolgreichen abgeben.

Passen alle Spieler direkt aufeinander folgend, 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 aufeinander folgend gepasst haben
- die Holzplatte leer geräumt 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. Das Spiel beendet als Sieger, wer als Erster 20 Punkte hat. Haben mehrere Spieler über 20 Punkte, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## VARIANTEN

### *Schwerkraft und Leichtsinn*

Wer glücklicher Besitzer einer Briefwaage oder 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 200 g. Wer die Platte umwirft, muss 40 g von seinem Gesamtergebnis abziehen.

### *Bamboleo Synchron*

Es wird in Paaren gespielt. Dabei nehmen die Partner gleichzeitig zwei verschiedene Spielsteine vom Brett. Das Paar, das zuerst 20 Punkte (oder 200 g) erreicht hat, gewinnt.



# BAMBOLEO



## RULES

### Contents:

- 1 wooden plate;
- ca. 25 wooden playing pieces;
- 1 base;
- 1 cork ball;
- these rules.

### Idea:

The idea of the game is to remove wooden pieces from the plate resting on a cork ball, without causing the plate to slip and fall. The player who collects the most pieces wins.

### Preparation:

The players place the wooden pieces on the plate, in any desired combination, and pieces may be stacked on top of each other. It is probably better not to put pieces right at the centre of the plate, since they are a bit too easy to remove. Then you place the cork ball into the hollow in the base. Then, one player takes the plate and places it on top of the ball. Done carefully, this is nowhere near as difficult as it looks, and after a couple of tries you'll easily get the hang of it.

**TIP:** It is even easier to balance the plate if you slide the wooden pieces gently around until they are roughly balanced around the plate.

### Course of game:

Play proceeds clockwise. The player with the shakiest hand starts. He now attempts to remove a piece from the wooden plate without touching the plate itself. If the player wishes, he may attempt to remove two pieces on top of each other in one go (he needs to declare he is going for this move). The pieces should be removed very carefully, or the plate will tip and all the pieces fall off. A player has only one go before the next player takes his turn.

The player places the removed pieces in front of him – these will be counted at the end.

### Failed Attempt:

If a player has to break off his attempt, because the plate will obviously tip over, he can replace the piece on the plate, and give up one of the pieces that he has already taken, placing it next to the base. Then the next player has his turn.

If pieces fall off the plate, or the plate tips over, the round is over.

## Passing:

If a player doesn't think that he can safely remove a piece, he may pass. He must then give a piece to the next player that successfully removes a piece. If several players have passed, they must all give a piece to the next successful player. If all the players pass in succession, the round is over.

## End of a round:

A round is over when:

- The plate tips over, or a piece falls from it.
- All the players have passed in succession.
- All pieces have been removed from the plate.

Once the round is over, the players record their scores.



## Scoring:

Players score one point for every wooden piece that they have collected. If a player has caused the plate to tip over, he has to give back 4 pieces before scoring. This may mean getting a minus score for the round. All scores are noted and the next round can commence.

## Winning the game:

Once the scores have been recorded, the next round can begin. The player to the left of the player who started the last round begins. Play continues until a player has 20 points or more. This player is the winner. If two or more players have over 20 points, the player with the most points wins.

## VARIANTS:

### *Weight and craziness:*

You will need a set of scales for this game. When the players are scoring, instead of counting their pieces, they weigh them. The player with the heaviest set of pieces wins the round. This too should be played over several rounds, until a player has achieved a total weight, 200 grams for example. A player who causes the plate to tip over must remove 40g from their total score.

### *Bamboleo – Synchronic:*

In this variant, players play in pairs. The two partners each remove a piece at the same time. The first pair to score 20 points or 200g wins.

Copyright: 1996 Zoch Verlag, Author: Jacques Zeimet, Graphics: Oliver Richtberg

This translation: John Webley

# 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 Synchroon*

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.



# BAMBOLEO



## RÈGLE DU JEU

### Matériel

- 1 plateau de jeu en bois  
environ 25 pièces en bois
- 1 socle
- 1 boule en liège  
les présentes règles de jeu

### Principe

Le but du jeu est de retirer le plus grand nombre possible de pièces d'un plateau qui flotte librement sans que celui-ci ne se renverse. Le vainqueur est celui qui réussit à récolter le plus de pièces.

### Préparation

Le socle est placé au milieu de la table. Les joueurs disposent ensemble les pièces sur le plateau. Si l'on veut, on peut aussi les empiler par deux. Le centre du plateau reste libre car les pièces du milieu sont trop faciles à prendre. Dans le creux du socle, on pose la boule de liège. 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.

Remarque : il est encore plus facile de disposer les pièces si on établit l'équilibre définitif en déplaçant légèrement les pièces avant de « lâcher » le plateau.

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

### Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui tremble le plus commence en prenant une pièce de son choix sans toucher le plateau. Les plus téméraires peuvent prendre (après l'avoir annoncé) une pièce double (deux pièces l'une sur l'autre).

Afin d'éviter les mouvements de bascule trop intempestifs, les pièces doivent être enlevées 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 sa pièce. Il doit alors rendre une pièce, mais seulement s'il en a déjà récolté. La pièce rendue est posée simplement à côté du socle. Et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

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



## Passer son tour

Lorsqu'un joueur n'ose pas prendre une pièce, il peut „passer“. Mais il doit alors céder une de ses pièces au prochain joueur qui réussira à en récolter une. Si plusieurs joueurs passent leur tour, chacun d'eux doit une pièce au premier joueur qui aura réussi à prendre une pièce.

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 pièces en sont tombées.
- tous les joueurs ont passé leur tour l'un après l'autre.
- le plateau est vide.

## Décompte des points

Les joueurs posent les pièces qu'ils ont récoltées devant eux. Pour chaque pièce récoltée, on marque un point. La personne qui a fait tomber le plateau doit écarter 4 pièces avant le décompte. Si ce joueur a récolté moins de 4 pièces au cours de la manche qui vient d'être jouée, ils lui sont déduits en points négatifs.

Les résultats sont notés pour chaque manche.

## Gagnant et décompte total

Après le premier décompte, une nouvelle manche peut commencer. Le joueur placé à gauche du premier joueur de la manche précédente commence. On joue jusqu'à ce qu'un joueur dépasse 20 points. Ce joueur est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont plus de 20 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 pièces après la partie. Le gagnant est celui qui a récolté le poids le plus élevé en pièces. Il faut ici aussi jouer plusieurs parties (exemple : jusqu'à 200 grammes). Si un joueur fait tomber le plateau, on lui déduit 40 grammes.

### *Bamboleo double*

On joue par deux. Les deux partenaires prennent simultanément deux pièces différentes. La première équipe qui réalise 20 points (ou 200 g) gagne.



# 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





Autor: Jacques Zeimet  
Grafik: Oliver Richtberg

Art.Nr.: 60 112 0100

©1996 Zoch Verlag  
Werkstraße 1  
90765 Fürth  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

