

BAMBOLEO

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.