

Bamboleo

Auteur: Jacques Zeimet

Uitgegeven door Zoch Verlag, 1996

Een excursie door de wonderbaarlijke wereld van de zwaartekracht voor 2 tot 7 spelers vanaf 6 jaar.

Spelmateriaal

- een houten speelbord
- 30 speelblokken van verschillende vorm en grootte
- 1 sokkel
- 2 bollen vervaardigd uit kurk

Idee

Het gaat erom zoveel mogelijk blokken weg te nemen van een tuimelend speelbord zonder dat dit omvalt. Wie op het eind de meeste blokken kon wegnemen, wint.

Vorbereiding

- Alle spelers plaatsen samen de speelblokken op het speelbord. Daarbij mogen meerdere blokken op elkaar gestapeld worden. Het centrale gebied van het bord moet wel vrij blijven omdat de blokken op die plaats anders te gemakkelijk weggenomen kunnen worden.
- De sokkel wordt in het midden van de tafel geplaatst. Bovenop deze sokkel wordt een van beide bollen gelegd. Voor kinderen en beginnende spelers wordt aanbevolen de grote bol te gebruiken.
- Tenslotte wordt het speelbord met de blokken er op door één speler op de bol geplaatst. Met een beetje 'Fingerspitzengefühl' en ervaring zal dit meestal na enkele pogingen lukken. (De speler die dit doet laat het bord pas los als hij voelt dat de constructie niet onmiddellijk zal omvallen...) Dit lijkt moeilijker dan het eigenlijk is. (Het nodige evenwicht kan ook gevonden worden doordat een andere speler een of meerdere blokken op het speelbord een beetje verschuift.)

Spelverloop

- De spelers spelen om de beurt.
- Wie aan de beurt is, neemt een blok naar keuze weg van het speelbord. Hij mag het speelbord daarbij niet aanraken! Indien hij het aandurft, mag hij ook meerdere blokken - die op elkaar gestapeld staan - in eenzelfde poging wegnemen!
- Om grote en bruuske schommelingen te vermijden, is het raadzaam om het wegnemen uiterst traag uit te voeren. Elke speler heeft bij zijn beurt slechts één poging.
- Dreigt de toren om te vallen, dan mag de speler aan beurt zijn speelblok direct terug plaatsen. Hij moet dan wel een reeds eerder weggenomen stuk afgeven. Dit wordt dan naast de sokkel geplaatst. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
- Vallen één, meerdere of alle blokken naar beneden, dan is deze speelronde afgelopen.
- Durft een speler het niet aan om een blok van het bord weg te nemen, dan mag hij passen. Lukt het een volgende speler wel nog om een blok weg te nemen, dan moet de speler die paste, een eigen blok aan die speler geven. Hebben meerdere spelers na een gepast, dan moet elk van deze spelers een speelblok schenken. Spelers die gepast hebben, moeten echter geen blok afgeven indien niemand er nog in slaagt een blok weg te nemen.
- Ook indien alle deelnemers na elkaar passen, is de speelronde afgelopen.

Einde van een speelronde en puntentelling

- Er zijn dus drie manieren om een ronde te beëindigen:
 - de constructie valt om bij het wegnemen van een blok
 - iedereen heeft na elkaar gepast
 - de laatste blok is van het bord genomen.
- Elke speler krijgt evenveel punten als blokken die hij heeft verzameld. De speler die de toren deed kantelen, moet wel eerst vier blokken of punten afgeven. Deze speler kan dus een negatieve score bereikt hebben!

- Na elke ronde wordt het puntenaantal voor elke speler genoteerd.

Speleinde

Elke nieuwe spelronde wordt gestart door de speler links van de vorige startspeler. Er worden zoveel ronden gespeeld totdat iemand 30 of meer punten kon verzamelen. Deze speler is dan ook de winnaar. Zijn er meerdere spelers met minstens 30 punten, dan wint diegene met de hoogste score. Bij gelijkheid wordt een extra ronde gespeeld.

Varianten

- Wie over een nauwkeurige keuken- of brievenbalans beschikt, kan i.p.v. het aantal blokken, de massa bepalen van de weggenomen blokken. Wie uiteindelijk als eerste meer dan 300 g blokken kon wegnemen, wint. De strafmaat voor de speler die de zaak deed omvallen, bedraagt dan telkens 40 g.
- In deze variant wordt in groepjes van twee gespeeld. Bij elke beurt zijn daarbij steeds de twee spelers op hetzelfde moment actief. Ze nemen dus te gelijktijd een blok weg van het bord! Ook de punten (of massa's) worden dan per paar genoteerd.

Tips

- Het spel wordt eenvoudiger als er minder blokken gebruikt worden en er geen torens geplaatst worden.
- Beide bollen uit kurk zijn niet perfect. Verplaats dus af en toe de gebruikte bol. Je zult merken dat het spel dan steeds weer iets anders 'verloopt'.
- Spelers met ervaring plaatsen het best de blokken aan de rand van het speelbord. Hierdoor wordt het wegnemen een heel stuk moeilijker.

Date Last Modified: 29-11-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief