

BAMBOLEO

2-7 giocatori a partire dai 6 anni

Materiale

1 disco di legno;
ca. 30 pezzi di legno;
1 base;
2 palle di sughero;

Idea

Rimuovere i pezzi di legno dal disco appoggiato sulla palla di sughero senza causarne lo scivolamento e la caduta dei pezzi. Il giocatore che colleziona più pezzi vince.

Preparazione

I giocatori piazzano i pezzi di legno sul disco, in qualunque disposizione desiderata. Volendo 2 pezzi possono stare uno sull'altro. Probabilmente è meglio non mettere i pezzi al centro del disco, poiché è troppo facile rimuoverli. La base viene messa al centro del tavolo. Nella cavità della base si mette una palla di sughero (per bambini e principianti raccomandiamo quella più grande). Ora si piazza il disco ben bilanciato sopra la palla di sughero. Con un po' di pratica dopo 2-3 prove non sarà un problema: è più semplice di quello che sembra.

SUGGERIMENTO: è più facile ottenere un bilanciamento se si fa scorrere dolcemente i pezzi di legno sul disco.

Una volta che il disco è bilanciato sulla palla di sughero, la partita può iniziare.



Svolgimento

I giocatori giocano a turno. Il giocatore con la mano più tremolante inizia. Può prendere qualunque pezzo dal disco ma senza toccare il disco. Se dichiarato in precedenza, può prendere anche un paio di pezzi allo stesso tempo.

Evitate di far ondeggiare troppo il disco. Il giocatore colleziona i pezzi presi.

Tentativo fallito

Se il disco minaccia di rovesciarsi durante il tentativo di prelievo, il giocatore può rinunciare all'azione, ma il giocatore deve rinunciare ad un pezzo collezionato, se ne ha. Questo pezzo viene messo da parte. Tocca quindi al giocatore successivo. Se i pezzi cadono dal disco, oppure l'intero disco cade, la partita è terminata.

Passare

Al suo turno un giocatore può passare. Deve tuttavia cedere al giocatore successivo uno dei suoi pezzi collezionati se questi riesce a raccogliere un pezzo dal disco. Se diversi giocatori passano, ognuno deve dare un pezzo al giocatore successivo che riesce nel tentativo. I giocatori che hanno passato, non pagano la penale del pezzo ceduto se il giocatore successivo fallisce nel tentativo.

Fine della partita

La partita termina quando:

- Il disco o qualunque pezzo cade.
- Tutti i giocatori passano uno dopo l'altro.
- Il disco è vuoto.

Punteggio

Ogni pezzo collezionato conta 1 punto. Chi causa la caduta di pezzi ha 4 punti di penalità (e può avere un conteggio negativo). I conteggi vengono registrati.

Vincitori e classifica assoluta

Dopo aver conteggiato il primo giro si inizia quello successivo. Il giocatore seguente a chi iniziato la partita inizia e così via. La partita continua fino a che un giocatore supera i 30 punti totali e sarà quindi proclamato vincitore.

Se più giocatori hanno superato 30 punti, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.

VARIANTI

Gravità e sregolatezza

Se disponete di una bilancia da cucina digitale, i pezzi collezionati possono essere pesati alla fine del giro. Il vincitore è chi ha collezionato il peso maggiore fra tutti i giri giocato. La partita può essere giocata stabilendo un peso totale da ottenere (per esempio 300 grammi). Chi fa cadere disco o pezzi, ha un peso negativo di 40 grammi.

Sincronismo

In questa variante i giocatori giocano in coppia. I due compagni rimuovono un pezzo ciascuno allo stesso tempo.

La prima coppia ad ottenere 20 punti o 200 grammi vince.