

بامبولو Bamboleo

قواعد بازی

محتویات:

یک صفحه چوبی؛

25 مهره‌ی بازی چوبی؛

1 پایه؛

1 توپ از جنس چوب پنبه؛

قوانین.

هدف:

هدف از این بازی برداشتن مهره‌های چوبی از روی صفحه‌ای است که روی توپی از جنس چوب پنبه قرار گرفته، به نحوی که صفحه سر نخورده و سقوط نکند. بازیکنی که تعداد قطعات بیشتری جمع کند، برنده است.

آماده سازی:

بازیکن‌ها مهره‌های چوبی را با هر ترکیب دلخواهی روی صفحه قرار می‌دهند، می‌توان مهره‌ها را روی هم نیز سوار کرد. شاید بهتر باشد آن‌ها را در آن‌ها را درست در مرکز دایره قرار ندهید زیرا در این حالت، برداشتن آن‌ها از روی صفحه بسیار ساده می‌شود. توپ چوب‌پنبه‌ای را داخل حفره‌ی روی پایه بگذارید. سپس یکی از بازیکن‌ها صفحه را برداشته روی توپ قرار می‌دهد. با دقت این کار را انجام دهید، به آن سختی که به نظر می‌آید نیست و بعد از چند بار تمرین به راحتی می‌توانید آن را متعادل کنید.

راهنمایی: حتی متعادل قرار دادن صفحه آسان‌تر خواهد بود اگر مهره‌های چوبی را به آرامی دور صفحه جابه‌جا کنید تا به کمک هم تعادل را برقرار کنند.

روش بازی:

بازی در جهت عقربه‌های ساعت پیش می‌رود. بازیکنی که دست لرزان‌تری دارد بازی را آغاز می‌کند. او باید یکی از مهره‌ها را بدون آن‌که دستش با خود صفحه تماسی برقرار کند، بردارد. بازیکن اگر بخواهد می‌تواند در یک نوبت، دو مهره که روی هم سوار هستند را بردارد (در این صورت قبل از انجام حرکت باید مقصودش را اعلام کند). مهره‌ها باید به دقت از روی صفحه برداشته شوند در غیر اینصورت صفحه کج شده و تمام مهره‌ها می‌ریزند. هر بازیکن پیش از آن‌که نوبت بازیکن دیگر شود فقط یک فرصت دارد. بعد از برداشتن مهره باید آن را روی‌روی خود بگذارد که در انتهای بازی تعداد آن‌ها شمرده خواهد شد.

تلاش نافرجام:

اگر بازیکنی در میانه‌ی راه متوقف شود چون در غیر اینصورت صفحه حتماً کج شده و برخواد گشت، می‌تواند مهره را دوباره سرجایش قرار دهد، در این حالت باید یکی از مهره‌هایی که قبلاً ضبط کرده بود را تسلیم کند و آن را کنار پایه بگذارد. سپس نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد. اگر مهره‌ها از روی صفحه بریزند یا صفحه برگردد، آن دور بازی به پایان می‌رسد.

واگذار کردن:

اگر بازیکنی مطمئن نباشد که می‌تواند بدون برگرداندن صفحه، مهره‌ای را بردارد، می‌تواند نوبت خود را واگذار کند. سپس باید یکی از مهره‌هایش را به بازیکن بعدی که مهره‌ای را با موفقیت از روی صفحه برمی‌دارد، تسلیم کند. اگر چندین بازیکن نوبت خود را واگذار کردند، همه باید یکی از مهره‌های خود را به بازیکنی که موفق به انجام حرکت می‌شود، تسلیم کنند. اگر همه‌ی بازیکن‌ها پی در پی نوبت خود را واگذار کنند، آن دور تمام می‌شود.

پایان یک دور:

یک دور بازی به اتمام می‌رسد هنگامی‌که:

صفحه برگردد یا یکی از مهره‌ها از روی آن بیفتد.

تمام بازیکن‌ها به ترتیب نوبت خود را واگذار کرده باشند.

تمام مهره‌ها از روی صفحه برداشته شده باشند.

بازی که تمام شود، بازیکن‌ها امتیازات خود را ثبت می‌کنند.

امتیاز بندی:

بازیکن‌ها به ازای هر یک مهره‌ی چوبی که بدست آورده‌اند، یک امتیاز می‌گیرند. اگر بازیکنی باعث شود صفحه برگردد، قبل از محاسبه‌ی امتیازات باید **4** مهره‌ی خود را پس بدهد. این می‌تواند به معنای گرفتن یک امتیاز منفی برای آن دور باشد. پس از این که تمام امتیازها ثبت شد، می‌توان دور بعد را آغاز کرد.

بردن بازی:

وقتی امتیازها ثبت شد، دور بعد آغاز می‌شود. بازیکن سمت چپ نفری که دور قبل را آغاز کرده بود، این دور را شروع می‌کند. بازی ادامه پیدا می‌کند تا آنجا که یکی از بازیکن‌ها **20** امتیاز یا بیشتر کسب کند. این بازیکن برنده است. اگر دو یا چند بازیکن بیش از **20** امتیاز کسب کرده باشند، بازیکنی که بیشترین امتیاز را آورده باشد برنده می‌شود.

گونه‌های دیگر بازی:

وزن و دیوانگی:

برای این بازی نیاز به ترازو دارید. وقتی بازیکن‌ها امتیاز جمع می‌کنند، به جای شمردن تعداد مهره‌ها، آن‌ها را وزن می‌کنند. بازیکنی که سنگین‌ترین مهره‌ها را مال خود کرده باشد، برنده‌ی آن دور است. این بازی نیز باید چندین دور انجام شود تا آن‌که وزن مهره‌های یکی از بازیکن‌ها به وزن کل برسد، مثلاً **200** گرم. بازیکنی که باعث شود صفحه برگردد باید از مجموع امتیازات خود، **40** گرم کم کند.

بامبولو به طور همزمان:

در این حالت، بازیکن‌ها جفت می‌شوند و هر کدام از آن‌ها در یک زمان با هم، یکی از مهره‌ها را برمی‌دارند.

اولین گروهی که به امتیاز **20** یا وزن **200** گرم برسد، برنده‌ی بازی است.