

Équilibre

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 remplir 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 renverser une pièce, mais seulement s'il en a déjà récolté. La pièce renversée pose 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 cessé 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 écartier 4 pièces avant de décompter. 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 pese-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 manches (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.

© 1996, Edition Zoch GmbH, Auteur : Jacques Zeimet, Graphisme : Oliver Röhlsberg
Version française : Birgit Janka