

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Bim Bamm!

Dissimulé, posé
et retourné,
où se cache
le numéro 5?!

Auteurs : Lukas Zach und Michael Palm
(www.LudoCreatix.com)

Illustration : Johann Rüttinger

Rédaction : Kathi Kappler

© 2012

Drei Hasen in
der Abendsonne GmbH

Joueurs : 2 à 5

Âge : à partir de 6 ans

Durée du jeu : 10 à 15 min.

Matériel de jeu :

- 16 petites cartes carrées, imprimées des deux côtés (15 images d'animaux, 1 carte « action »)
- 15 cartes de jeu
- les règles du jeu



But du jeu

Les 16 cartes posées sont perpétuellement retournées et ensuite celui qui crie en premier **BIM BAMM!**, est celui qui a vu au moins 5 fois l'animal qui est dessiné sur sa carte, il reçoit alors cette carte comme récompense et peut la mettre de côté devant lui.

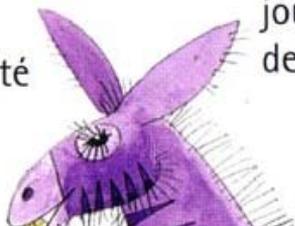
Celui qui a rassemblé 3 cartes en premier gagne le jeu.

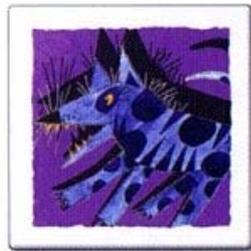
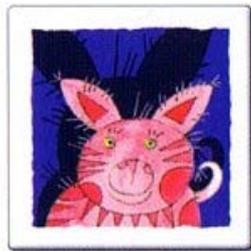
Préparation

- Sur les 15 petites cartes imprimées sont représentés 5 types d'animaux (chien, chat, cochon, âne et poule) et chaque animal est représenté en tout 6 fois.
- Les petites cartes possèdent sur un côté

un bord blanc et sur l'autre côté un bord noir.

- Celui qui sait le mieux tirer les cartes, peut commencer le jeu. Il lance la carte « action » sur la table et détermine ainsi de quel côté seront retournées tous les 16 petites cartes (bord blanc ou bord noir).
- Le joueur pose alors les petites cartes en carré par paquets de 4.
- Lorsqu'il a bien mélangé les autres cartes, il les pose retournées à côté du jeu de cartes en forme de carré.
- Chaque joueur prend une carte, qu'il doit être le seul à voir.
- Le joueur qui a installé le jeu peut commencer, puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.





Déroulement du jeu

Chaque joueur peut à chaque tour

- soit retourner une petite carte « animaux », afin que l'animal représenté sur le côté face de la carte soit visible. La carte doit être rapidement retournée en direction de l'adversaire.
- soit utiliser la carte « action ». Une seule action par tour est autorisée !

Les symboles de la carte action signifient :



Bord blanc visible = changement dans la pile

Le joueur peut glisser sa carte sous la pile mais doit prendre

par contre la carte au dessus du jeu.



Bord noir visible = échange avec les joueurs

Le joueur peut échanger sa carte avec l'un des joueurs de son choix.

Après chaque échange la carte « action » doit être retournée !

BIM BAMM!

Chaque joueur essaie de découvrir (ou de faire découvrir) 5 fois l'animal qui est dessiné sur sa carte. Ensuite il doit crier **BIM BAMM!** aussi vite que possible, afin de gagner effectivement la carte.

Attention ! Chaque joueur doit naturellement crier **BIM BAMM!** seulement si son animal apparaît au moins 5 fois. Mais il y a

à chaque fois trois cartes pour le même animal ! Si plusieurs joueurs recherchent la même carte « animaux », le gagnant est celui qui dit **BIM BAMB!** en premier et pose la carte retournée comme récompense devant lui.



1. *Bim Bamm!* avec des chats



2. *Bim Bamm!* avec des chiens, si un joueur a une carte « chien »

Ensuite, le gagnant retourne deux cartes de son choix parmi les 5 petites cartes, puis prend la carte au dessus de la pile.



Et là il peut y avoir de nouveau un **BIM BAMM!** ...

Ensuite c'est au tour du voisin de gauche du joueur qui a crié **BIM BAMM!**, de jouer.

Si un joueur crie **BIM BAMM!** alors que « ses » cinq animaux identiques ne sont pas visibles, il doit alors remettre une des cartes qu'il a gagné sous la pile, à condition qu'il en ait au moins gagné une.

Le gagnant

Dès qu'un joueur possède **3** cartes du jeu devant lui, il a gagné la partie.

Règle supplémentaire pour 2 joueurs

En résumé : un animal qui a été découvert dans un tour précédent, ne doit plus être de nouveau retourné dans le tour suivant.

Remerciements

Nous remercions cordialement nos fidèles testeurs, surtout Alex, André, Andree, Arne, Babs, Daniel, Lars, Leon, Philipp, Sébastian, Thilini et Thomas. Vous apportez toujours une bouffée d'air frais dans nos jeux.

Nous remercions particulièrement notre petit Demian car la tâche de beurre sur ta carte de Memory nous a donné l'idée lumineuse de ce jeu.

C'est génial l'effet que peut avoir l'empreinte de doigt d'un enfant de 3 ans !

