

Bim
Bamm!



INSTRUKCJA

Gra dla 2-5 graczy w wieku 6-106 lat



ELEMENTY GRY

- **15 kart** (3 x kot, 3 x pies, 3 x świnia, 3 x osioł, 3 x kura)



- **16 dwustronnych płytek:**

– 15 płytek zwierząt (3 x kot, 3 x pies, 3 x świnia, 3 x osioł, 3 x kura)



– 1 płytką specjalną



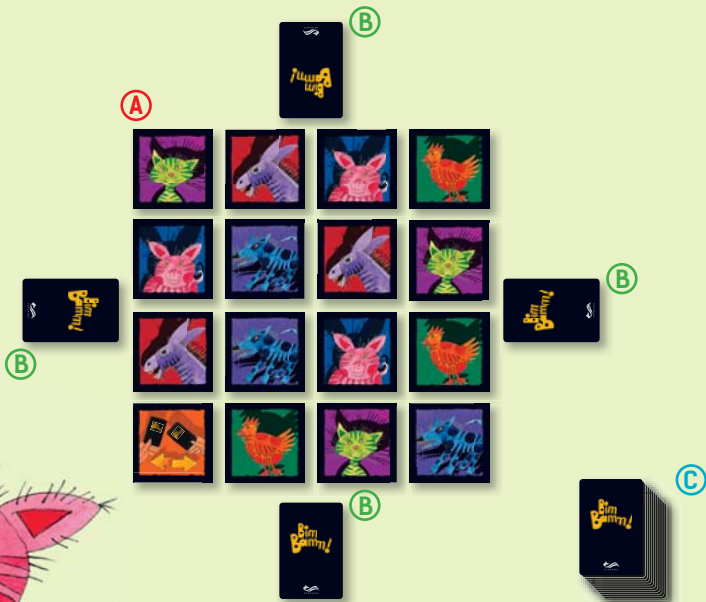
CEL GRY

Podczas gry gracze będą odwracać płytki leżące na stole. Gdy zostanie odkrytych **5 takich samych płytek** (czyli widocznych będzie 5 takich samych zwierząt), gracz ma szansę zdobyć punkty. Punkty będą mogli zdobyć tylko ci gracze, którzy mają w ręku kartę ze zwierzęciem widocznym na pięciu płytkach.

Wygra gracz, który jako pierwszy zdobędzie **3 punkty**.

PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Dwustronne płytki rozkładamy na stole w taki sposób, aby wszystkie obrócone były **tym samym kolorem ramki do góry** (na każdej z płytek po jednej stronie jest biała ramka, a po drugiej czarnej).
- B** Karty należy potasować i rozdać każdemu graczowi **po jednej**. Gracze nie ujawniają rywalom zwierząt znajdujących się na ich kartach.
- C** Pozostałe karty należy ułożyć w stos (karty muszą leżeć obrazkami do dołu) i położyć na stole w zasięgu wszystkich graczy.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który ma kota (lub najmłodszy gracz). W swojej rundzie gracz może wykonać **jedno z dwóch działań**:

- 1) Przewrócić na drugą stronę **jedną z płytek zwierząt** i odkryć znajdujący się tam rysunek zwierzęcia. Należy to wykonać szybko i tak, aby wszyscy gracze jednocześnie zobaczyli nowy rysunek.
- 2) Skorzystać z **płytki specjalnej**.

1) Jeżeli po przewróceniu płytki na drugą stronę jedno ze zwierząt znajduje się na **przynajmniej pięciu płytkach**, każdy gracz, który **ma w ręku kartę z tym zwierzęciem**, może spróbować zdobyć punkt. Aby to zrobić, musi jako pierwszy **krzyknąć nazwę tego zwierzęcia!** Następnie pokazuje kartę, którą trzyma w ręku.

Uwaga! Tylko **jeden** gracz może zdobyć punkt. Jeżeli więcej niż jeden gracz posiada tę samą kartę zwierzęcia, ten, kto krzyknął jego nazwę jako pierwszy, zdobywa punkt.

Jeżeli gracz posiada właściwą kartę i krzyknął nazwę zwierzęcia jako pierwszy, wykonuje następujące czynności:

- Kładzie swoją kartę przed sobą na stole. Jest to jego **1 punkt**.
- Dobiera nową kartę ze stosu kart.
- Przewraca dowolne 2 z 5 płytek ze zwierzęciem, za które zdobył punkt.

Uwaga! Wśród odsoniętych obrazków ponownie może pojawić się 5 takich samych zwierząt. Gracz, który posiada właściwą kartę, może krzyknąć jego nazwę i zdobyć punkt.

Grę kontynuuje osoba siedząca po lewej stronie od gracza, który zdobył punkt.

Uwaga! Jeżeli gracz popełnił błąd (krzyknął złą nazwę zwierzęcia, nie posiada właściwej karty lub na stole nie ma 5 takich samych zwierząt), musi odłożyć na spód talii wcześniej zdobytą kartę, która dała mu punkt. Jeżeli do tej pory graczowi nie udało się zdobyć żadnej karty, nic się nie dzieje.

2) Wykorzystanie płytki specjalnej.

Każda ze stron płytki specjalnej daje inne możliwości:



• Strona z białą ramką – PODMIANA

Gracz może odłożyć aktualnie posiadaną kartę na spód stosu kart i dobrać nową.



• Strona z czarną ramką – WYMIANA

Gracz może wymienić aktualnie posiadaną kartę z innym graczem. Wskazuje wybranego gracza i bierze jego kartę, oddając mu swoją dotychczasową.

Po każdym użyciu płytki specjalnej (niezależnie od strony) należy odwrócić ją na drugą stronę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden z graczy **zdobędzie 3 punkty** (czyli posiadać będzie przed sobą na stole 3 zdobyte karty). Gracz ten zostaje zwycięzcą.

WARIANT DLA 2 GRACZY

W tym wariantcie, nie można obrócić żadnej z płytek przedstawiających zwierzę, które zostało odślonięte przez poprzedniego gracza.

Przykład: Kasia, przewracając na drugą stronę wybraną płytkę, odśloniła rysunek kota. Następny gracz może przewrócić na drugą stronę wyłącznie płytkę przedstawiającą zwierzę inne niż kot.



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o. o.
ul. Foksal 17, 00-372 Warszawa
© 2013 Grupa Wydawnicza Foksal

Wydawca: Jarosław Basałyga
Opracowanie instrukcji: Michał Szewerniak
Korekta: Katarzyna Suszał
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Autorzy: Lukas Zach, Michael Palm
Ilustracje: Johann Rüttinger



© 2013 drei hasen
www.hasehasehase.de

POZNAJ NASZE GRY!

