

Bim Bamm!

Verflixt und zu-
und aufgedeckt,
wo hat sich
Nummer 5 versteckt?!

Autoren: Lukas Zach und Michael Palm
(www.LudoCreatix.com)
Illustration: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
©2012 Drei Hasen in
der Abendsonne GmbH

Spieler: 2-5
Alter: ab 6 Jahre
Spieldauer: 10-15 min.

Spielmaterial:

- 16 quadratische Kärtchen, beidseitig bedruckt (15 Tiermotive und 1 Aktionskärtchen)
- 15 Handkarten
- Spielanleitung



Spielidee

Die 16 ausliegenden Kärtchen werden immer wieder umgedreht – und wer als erster **BIM BAMM!** ruft, wenn mindestens fünfmal das gleiche Tier sichtbar wird, das auf seiner Handkarte abgebildet ist, erhält diese Karte als Gewinn und darf sie vor sich ablegen.

Und wer zuerst drei Karten gesammelt hat, hat gewonnen!

Spielvorbereitung

- Auf den 15 beidseitig bedruckten Kärtchen sind 5 Tierarten (Hund, Katze, Schwein, Esel und Henne) zu sehen – jedes Tier insgesamt sechsmal.
- Die Kärtchen haben auf einer Seite einen weißen und auf der anderen Seite einen schwarzen Rand.

- Wer am besten gackern kann, darf das Spiel aufbauen. Er schnippt das Aktionskärtchen auf den Tisch. Damit entscheidet sich, auf welche Seite alle 16 Kärtchen gedreht werden (weißer oder schwarzer Rand sichtbar).
- Der Spieler legt die Kärtchen als Quadrat von vier mal vier aus.
- Wenn er die Handkarten gut gemischt hat, legt er sie als verdeckten Stapel neben das Kärtchenquadrat.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Handkarte, die nur er selbst geheim anschauen darf.
- Der Spieler, welcher das Spiel aufgebaut hat, darf beginnen; danach wird reihum im Uhrzeigersinn weiter gespielt.





Spielverlauf

Jeder Spieler darf pro Zug

- entweder ein Tierkärtchen umdrehen, damit das Tier, welches auf der Rückseite abgebildet ist, sichtbar wird. Das Kärtchen muss schnell und zum Gegner hin umgedreht werden.
- Oder das Aktionskärtchen nutzen. Beides in einem Zug ist nicht erlaubt!

Die Symbole des Aktionskärtchens bedeuten:



weißer Rand sichtbar
= Stapeltausch

Der Spieler darf seine Handkarte unter den Stapel schieben und dafür die oberste Karte nehmen.



schwarzer Rand sichtbar
= Spielertausch

Der Spieler darf seine Handkarte (verdeckt) mit der eines beliebigen Mitspielers tauschen.

Nach jedem Tausch muss das Aktionskärtchen umgedreht werden!

BIM BAMM!

Jeder Spieler versucht, mindestens fünf Kärtchen mit dem Tier aufzudecken (oder aufdecken zu lassen), das auf seiner Handkarte abgebildet ist. Dann muss er so schnell wie möglich **BIM BAMM!** rufen, um die Handkarte tatsächlich zu gewinnen.

Denn, Vorsicht! Jeder Spieler darf natürlich nur **BIM BAMM!** rufen, wenn „sein“ Tier mindestens

fünfmal aufgedeckt sichtbar ist. Aber es gibt je drei Handkarten mit dem gleichen Tier! Haben demnach mehrere Spieler nach dem gleichen Tier gesucht, gewinnt die Karte derjenige, der als Erster ruft – und legt sie verdeckt als Gewinn vor sich ab.



1. Bim Bamm! mit Katzen



2. Bim Bamm! mit Hunden, falls ein Spieler die Handkarte „Hund“ hat.

Anschließend deckt der Gewinner zwei beliebige der fünf Kärtchen wieder um – und nimmt eine neue Karte vom Stapel auf die Hand.

Durch das Umdrehen der beiden Kärtchen oder auch durch das Ziehen einer neuen Handkarte kann es sofort wieder zu einem **BIM BAMM!** kommen ...

Danach ist der linke Nachbar des Spielers, der **BIM BAMM!** gerufen hat, an der Reihe.

Ruft ein Spieler **BIM BAMM!**, obwohl „sein Tier“ gar nicht fünfmal sichtbar ist, muss er eine seiner gewonnenen Karten wieder unter den Stapel zurück schieben, falls er mindestens eine hat.

Sieger

Sobald ein Spieler drei Handkarten vor sich ablegen konnte, hat er die Partie gewonnen!

Zusatzregel für 2 Spieler

Grundsätzlich gilt: Das Tier, das im vorherigen Zug aufgedeckt wurde, darf im aktuellen Zug nicht wieder umgedreht werden!

Danksagung

Herzlich bedanken wir uns bei unseren treuen Testspielern, vor allem bei Alex, André, Andree, Arne, Babs, Daniel, Lars, Leon, Philipp, Sebastian, Thilini und Thomas. Ihr bringt immer frischen Wind in unsere Spiele.

Ganz besonderer Dank geht an unseren kleinen Demian: Denn nur Dein Butterfleck auf Deinem Memospielkärtchen gab die zündende Idee für dieses Spiel.

Toll, was der Fingerabdruck eines Dreijährigen alles bewirken kann.

