

Comment
* jouer à *

BIM
BAM
BOULE





Bim Bam Boule
est un jeu dans
lequel tu vas devoir
défier la gravité en
manipulant une tour
faite exclusivement
de petites boules
en moumoute !



Le principe du jeu est simple :

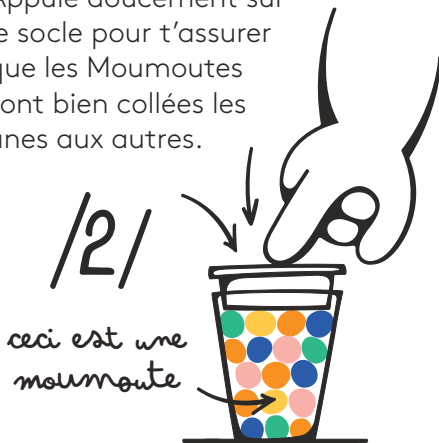
Choisis une Moumoute déjà présente sur la tour, et replace-la plus haut que son emplacement d'origine sans faire tomber les autres boules.

Attention : si toute la tour tombe, tu perds la partie!



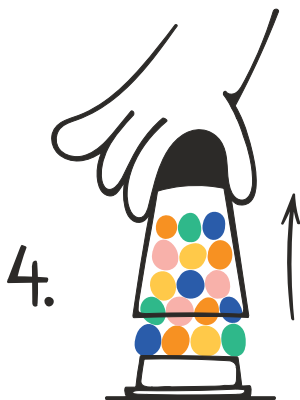
Sors la pince ainsi que les cartes de la boîte et pose-les sur la table. Les cartes doivent être posées en une pile, face colorée vers le haut.

Appuie doucement sur
le socle pour t'assurer
que les Moumoutes
sont bien collées les
unes aux autres.



Retourne le gobelet
avec son socle et place-les
au centre de la table.





Retire lentement le gobelet
pour révéler la tour.

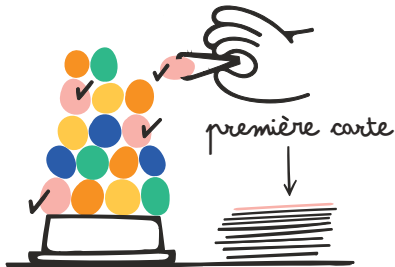
5

Mets-toi d'accord avec les autres joueurs pour savoir qui lance la partie. Peut-être la dernière personne à avoir fait un câlin à une peluche ?

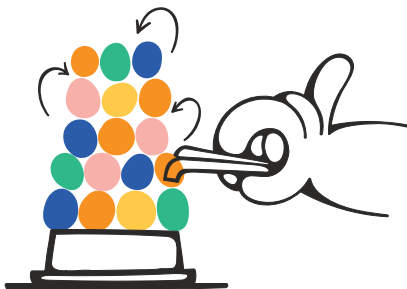


COMMENT — jouer —

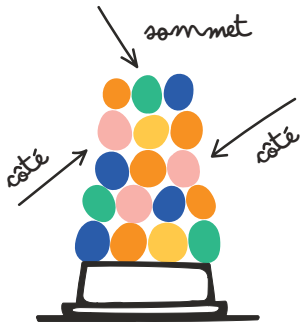
Lorsque c'est à toi de jouer, retire de la tour une Moumoute de *la même couleur* que la première carte de la pile.



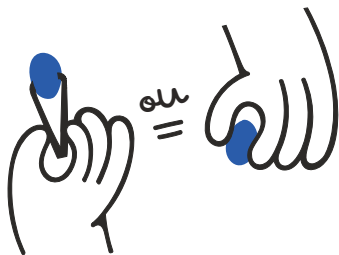
Remplace ensuite cette Moumoute
n'importe où sur la tour, du
moment que c'est plus haut que
là où elle était auparavant.



Cela veut dire que tu peux
la replacer aussi bien sur un côté
de la tour qu'à son sommet.

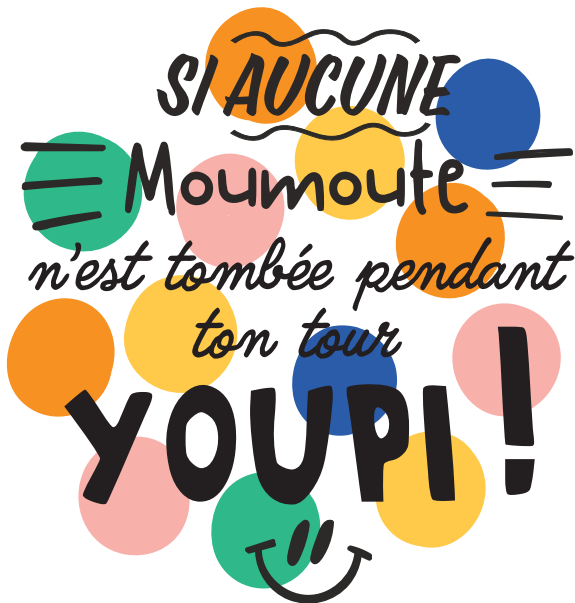


Tu peux utiliser la pince
ou tes doigts.



Il est interdit de te lever de ta chaise pendant ton tour !
Mais tu peux faire tourner le socle pour mieux observer la tour et la voir sous tous les angles.





*Si **UNE** ou **PLUSIEURS***
Moumoutes sont tombées :

- Tu dois quand même replacer la Moumoute que tu as prise!
- Pioche un nombre de cartes égal au nombre de Moumoutes qui sont tombées (dans la limite de 3 cartes maximum), puis retourne-les sur leur face grise : tu reçois un gage !
Si tu pioches plusieurs fois la même couleur de carte, continue de piocher jusqu'à n'avoir que des gages différents.
- À ton prochain tour, tu devras retirer et replacer une nouvelle Moumoute tout en faisant les gages donnés par tes cartes. Si tu as pioché plus d'une carte, tu devras faire tous les gages en même temps!
- Une fois que tu auras fini ton tour, défausse toutes tes cartes (tu ne dois pas faire ces gages plus d'un tour de suite).

FIN du tour

Défausse la première carte de la pile et passe la pince à la personne située à ta gauche.
C'est maintenant à son tour d'essayer de retirer et de replacer une Moumoute.

La partie continue, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que quelqu'un ait le malheur de faire tomber la tour ! Lorsque cela arrive, cette personne perd, et tous les autres joueurs gagnent !

- **Faire tomber plus de 10 Moumoutes équivaut à faire tomber la tour.**

* cartes gages *

- Utilise ta main non dominante (celle avec laquelle tu n'écris pas) pour retirer et replacer la Moumoute.
- Place une main sur l'un de tes yeux.
- Utilise uniquement ton index et ton majeur (comme pour le signe de la victoire) pour retirer et replacer la Moumoute.
- Remplace la Moumoute tout en haut de la tour.
- Place un doigt sur ton nez de telle sorte à former un cercle avec ton bras, puis passe ton autre bras dans ce cercle. Utilise-le pour retirer et replacer la Moumoute.

Questions RÉPONSES

Est-ce que je peux alterner entre la pince et mes mains selon mes envies ?

Oui!

Est-ce que je peux finalement décider de prendre une Moumoute différente alors que j'en ai déjà touché une ?

Oui! Tant que tu n'as pas entièrement retiré une Moumoute de la tour, tu peux en choisir une autre.

Est-ce que je peux stabiliser la tour pendant mon tour ?

Non! Tu ne dois pas toucher la tour ou le socle pendant que tu retires et que tu replaces une Moumoute.

(Mais tu peux faire tourner le socle avant de choisir une Moumoute à prendre.)

Que se passe-t-il si la tour s'écroule entre le tour de deux joueurs ?

Le tour d'un joueur prend officiellement fin lorsqu'il passe la pince à la personne suivante. Dès qu'un joueur prend la pince, tout ce qui se passe ensuite est de sa responsabilité. C'est donc la personne qui est en possession de la pince lorsque la tour s'écroule qui perd.

Où doit-on mettre les cartes défaussées ?

Dans le socle, pour garder la table dégagée.

un jeu
— **CRÉE PAR** —

Wolfgang Warsch, Alex
Hague, Justin Vickers



Conception : Sarah Pavis

Illustration : BEETROOT

Édition originale : CMYK

Version française : LOKI

Cheffe de projet : Chloé Dussutour

Graphiste : Pierre-Emmanuel Bretagne

Traduction : Armande Bessire

Relecture : Maëva Debieu Rosas //