Pim Pam Pum

amigo-spiele.de/02502

Maldón Sonja Müller

ab 4 Jahren 2–5 Personen ca. 15 Minuten

Spielidee

Das Eichhörnchen Pim, der Waschbär Pam und der Kakadu Pum sind die besten Freunde. Heute wollen sie eine Party feiern und Verstecken mit euch spielen.

Würfelt und sucht die Karten mit dem passenden Tier. Wer wird am Ende die meisten Karten haben?

Inhalt



1 Würfel



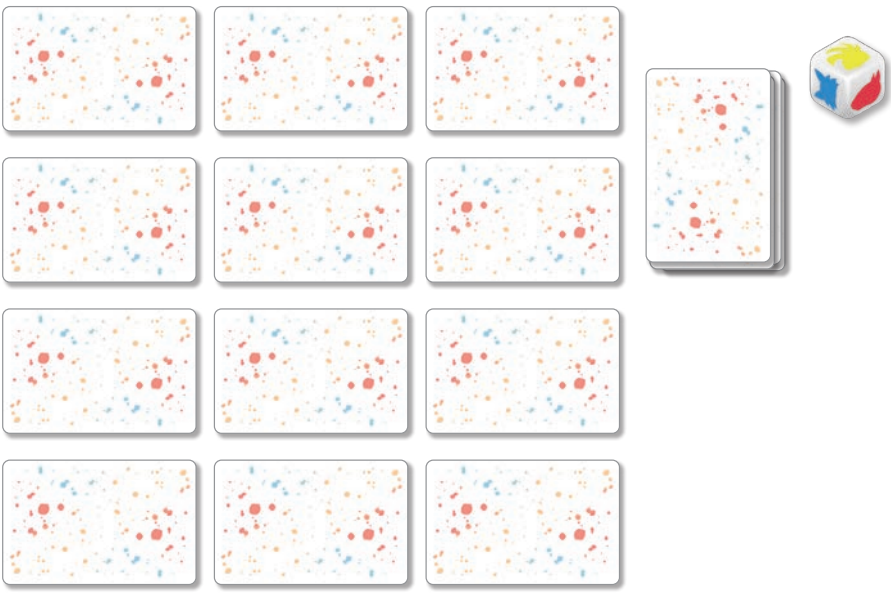
***40 Karten** mit einem, zwei oder allen drei Tieren*



Vorbereitung

Mischt alle Karten und legt verdeckt 12 Karten aus. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel daneben. Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, beginnt und nimmt sich den Würfel.

Spielaufbau



Spielablauf

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, nimmst du dir den Würfel und würfelst ihn. Anschließend deckst du eine beliebige Karte in der Auslage auf, so dass alle sie gut sehen können. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Die Karte zeigt **nicht** das gewürfelte Tier:
   Dein Zug endet und du drehst alle offen ausliegen Karten wieder um.



2. Die Karte zeigt das gewürfelte Tier:

   Hurra! Nun hast du die Wahl:
   Aufhören und Karten nehmen
   oder
   weiter aufdecken



Manche Karten zeigen mehrere Tiere. Eine solche Karte hast du richtig aufgedeckt, wenn eines davon das von dir gewürfelte Tier ist.



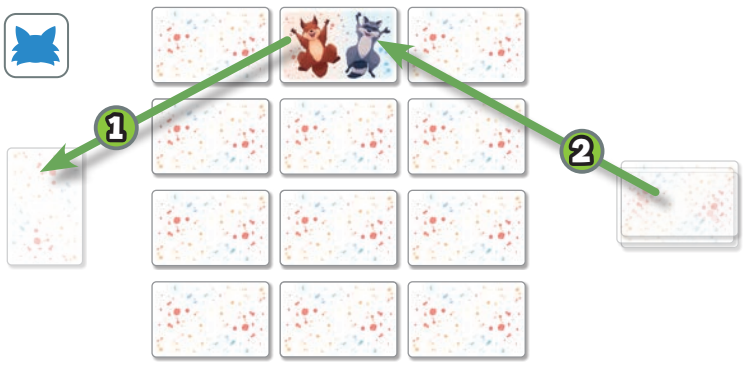






Aufhören und Karten nehmen …

Entscheidest du dich aufzuhören, nimmst du alle von dir richtig aufgedeckten Karten. Lege sie verdeckt vor dir ab (1) und fülle anschließend die Kartenauslage wieder auf (2). Damit endet dein Zug.



Deine genommenen Karten sammelst du verdeckt als Stapel vor dir.

… oder weiter aufdecken

Du deckst eine weitere Karte auf und schaust, ob auch sie das von dir gewürfelte Tier zeigt.

Du würfelst dabei **nicht** neu. Das machst du nur einmal zu Beginn deines Zugs.

Wie bei der ersten von dir aufgedeckten Karte gilt:

- Dein Zug endet, wenn die zuletzt aufgedeckte Karte nicht das gewürfelte Tier zeigt. Drehe alle Karten, die du aufgedeckt hast, wieder um.
- Zeigt auch die zuletzt aufgedeckte Karte das gewürfelte Tier, hast du erneut die Wahl: Aufhören oder weiter aufdecken.



Du bist so lange am Zug, bis du entweder aufhörst und alle richtig aufgedeckten Karten nimmst oder eine Karte aufdeckst, die nicht das gewürfelte Tier zeigt.

Passt alle gut auf, welche Tiere aufgedeckt werden. Wird die Karte nicht genommen und wieder umgedreht, wisst ihr, welches Tier ihr dort finden könnt.

Endet dein Zug, gibst du den Würfel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

Ende des Spiels

Ist der Nachziehstapel leer, füllt ihr die Auslage nicht mehr auf und spielt mit den noch ausliegenden Karten weiter. Das Spiel endet, wenn ihr alle Karten aus der Auslage genommen habt.

Wer von euch am meisten Karten im eigenen Stapel hat, gewinnt. Anstatt zu zählen, könnt ihr auch schauen, wer den höchsten Stapel an gewonnenen Karten hat.

Ihr könnt auch ein kleines Turnier mit mehreren Partien spielen und schauen, wer zuerst zwei Runden gewinnt.

Für eine kürzere Partie legt ihr vor Beginn einige Karten beiseite und spielt mit den übrigen Karten.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2025

Version 1.1