

Áttekintés

Ez egy pörgős tűzijátékos parti, ahol a gyorsaság a lényeg. Öt kártya, de csak négy kilövőhely: mindenki versenyt fut az idővel, hogy hangos „Bing! Bang! Bum!” kiáltásokkal kijátszhassa a lapjait a kilövőhelyeken. Siess, nehogy nálad maradjon az utolsó, besült rakéta!

A játék célja

Akinél a játék végén a legkevesebb besült rakéta marad, győz!

Tartozékok

- 60 kártya (12 különböző karakter, mindegyikből 5 kártya)
- 4 kilövőhely

Kétszemélyes játékváltozat: Vegyék ki 3 karakter kártyáit a pakliból (összesen 15 kártyát).

Előkészületek

Helyezzétek a kilövőhelyeket az asztalra az alábbi elrendezésben:



Keverjétek meg a paklit, és képpel lefelé osszátok szét a lapokat egyenlően a játékosok között. A játék kezdete előtt nem nézhetitek meg a lapjaitokat.

Megjegyzés kisebb játékosoknak: Ha nehezen tudjátok a kezetekben tartani a lapjaitokat, két pakliba vagy akár képpel felfelé lerakva is tarthatjátok azokat.

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd. Felcsapja a paklija felső lapját, képpel felfelé a START kilövőhelyre teszi, és közben hangosan kimondja a rajta lévő karakter nevét.

Ekkor minden játékos – a kezdőjátékost is beleértve – felkapja a lapjait, és kikeresi azt vagy azokat, amelyeken ugyanez a karakter látható. Akinek ez a leggyorsabban sikerül, lerakja az egyező lapját a BING! kilövőhelyre, miközben azt mondja: „BING!”. Ezután a játékosok egymással versengve igyekeznek ugyanígy lerakni az egyező lapjaikat a BANG!, majd a BUMM! kilövőhelyre is.

Az utolsó egyező lap lesz a besült rakéta, ami az egyik játékos kezében marad. Az győz, akinek a játék végére a legkevesebb besült rakétája marad.

A részletes játékszabályt lásd a következő oldalakon.

1. lépés: START

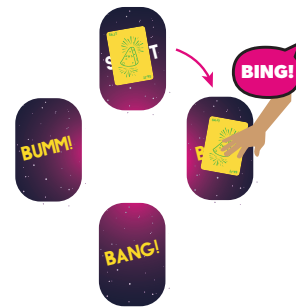
A legfiatalabb játékos kezdésként felcsapja a paklija felső lapját, képpel felfelé a START kilövőhelyre teszi, és közben kimondja a rajta lévő karakter nevét.

Példa: A felcsapott kártyán egy SAJT látható. A játékos azt mondja, „SAJT”, és közben a lapot a START kártyára helyezi.



2. lépés: BING!

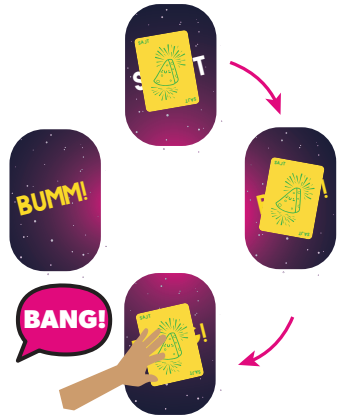
Az első lap kijátszása után minden játékos – a kezdőjátékos is – felkapja a lapjait, és egymással versenyezve igyekszik megtalálni azokat, amik megegyeznek a START kártyán lévővel. Aki először talál ilyet, lerakja ezt a BING! kilövőhelyre, miközben azt mondja: „BING!”.



Figyelem! A játékosok nem rendezhetik sorba a kezükben lévő lapjaikat, sőt, egyáltalán nem változtathatják meg azok sorrendjét a játék folyamán.

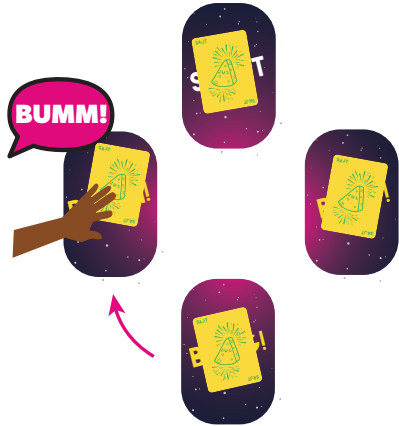
3. lépés: BANG!

A játékosok a lapjaikat a kezükben tartva tovább versenyeznek a további egyező lapok megtalálásáért. Aki a következőt megtalálja, lerakja a BANG! kilövőhelyre, miközben azt mondja: „BANG!”.



4. lépés: BUMM!

A játék így folytatódik a következő egyező lap megtalálásáig. Aki ezt megtalálja, lerakja a BUMM! kilövőhelyre, miközben azt mondja: „BUMM!”.



5. lépés: A besült rakéta

Az utolsó egyező lapot nincs hová tenni, így az egy játékos kezében marad – ez lesz a besült rakéta. Akinél ez marad, leteszi maga elé az asztalra, és ez a játék végéig ott is marad.



©2026 Blue Orange Edition.
© 2025 Dolphin Hat Games
Bing! Bang! Boom! és a Blue Orange márkanév a Blue Orange Edition tulajdona (Franciaország).
A játék kiadója, gyártója és licencének birtokosa a Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Franciaország.
Made in China. Tervezés: Franciaország. www.blueorangegames.eu

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest
Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



További fordulók

A következő fordulót az a játékos kezdi, akinél a besült rakéta maradt. Ha neki már elfogytak a kártyái, a tőle balra ülő játékos kezd. A forduló akkor kezdődik, amikor felcsapja a felső lapot a képpel lefelé fordított paklijából, és a START kilövőállásra helyezi, miközben kimondja a rajta lévő karakter nevét.

A játék vége

A játék az összes kártya kijátszása után ér véget. Az győz, akinek a legkevesebb besült rakétája maradt.

Döntetlen

Azok, akiknek a legkevesebb (de azonos számú) besült rakétájuk maradt, lejátszanak egy utolsó fordulót. Keverjétek meg az egész paklit, és osszátok szét egyenlően közöttük a lapokat. Az első kártyát a fiatalabb játékos helyezi le. Az győz, akinél nem marad besült rakéta! Ha kettőnél több játékos érintett a döntetlenben, játsszatok le még egy partit!

