

le jeu de la
Communauté
de Communes
des Hautes Vosges

O BAMBINO!

RÈGLES
DU JEU



de 2 à 6
joueurs



de 7 à
120 ans



env.
20 min.

PRINCIPE DU JEU :

Tout au long de la partie, les joueurs vont poser des cartes devant eux, une collection qu'on appellera leur "**séjour**". Chaque carte posée vaut un certain nombre de **points de victoire** et, à la fin de la partie, celui ou celle qui totalise le plus de points dans son séjour gagne. Mais nombre de cartes ont des **effets** lorsqu'elles sont posées... et les « séjours » vont se retrouver régulièrement bouleversés !



LES CARTES :

nom

points de victoire
(1, 2 ou 3)

type

effet de la carte
(lorsqu'elle est posée)

informations



MISE EN PLACE :



On mélange le paquet, on distribue **trois cartes** à chaque joueur et on place le paquet au centre. Le joueur **le plus jeune** commence.

TOUR DE JEU :

- 1 **Je pioche** une carte.
- 2 **Je joue** une carte de ma main en la posant sur la table devant moi (je l'ajoute à mon « séjour »).
- 3 **L'effet** de cette carte, si elle en a un, s'applique immédiatement ! Il suffit de lire ce qui est écrit dessus (piocher, jouer une autre carte, échanger son séjour...).
- 4 C'est au tour du joueur suivant, à ma gauche.

FIN DU JEU :

On joue jusqu'à ce que **la dernière carte de la pioche** ait été piochée. Ce joueur termine alors son tour puis la partie est finie. **Chaque joueur compte les points de victoire dans son « séjour »** (*celles encore dans sa main ne comptent pas !*). Celui ou celle qui a le plus de points remporte la partie.

PRÉCISIONS :

- **On ne rejoue pas l'effet d'une carte** lorsque qu'elle change de séjour.
- **Cartes à bords bleus** : leurs effets sont permanents, on ne peut donc pas les activer une deuxième fois (avec la "vache vosgienne" par exemple). Si elles changent de propriétaire, leurs effets lui profitent.
- **carte "Le Houéran"** : Si l'on veut toucher à un séjour où il se trouve, il faut d'abord se débarrasser de lui. Dans le cas où les séjours changent de propriétaire, c'est "Le Houéran" seul qui est échangé, les autres cartes de son séjour restent sur place et accueillent les nouvelles arrivées !
- **carte "Musées"** : jouée tout de suite après la carte posée par un adversaire, elle annule alors l'effet de celle-ci (la carte reste posée).

POUR ALLER PLUS LOIN...

LES TYPES DE CARTES :



NATURE

Ce sont des sites remarquables, des habitats naturels... À l'image de la biodiversité, ces cartes sont précieuses - elles rapportent 3 points de victoire.



AGIR...

... pour le respect du vivant, la préservation des ressources ! D'intérêt collectif, lorsque leurs effets bénéficient à tous les joueurs elles donnent quand même 2 points de victoire à celui qui les pose (pour le remercier). Sagesse et découverte, propositions d'activités... elles peuvent aussi faire piocher.



RENCONTRE

Ce sont des habitants, des métiers, ou encore des personnages du folklore vosgien ! Et comme les rencontres embellissent les voyages, ces cartes ont des effets sur le "séjour" du joueur.



ADRESSE

Connaître les bons plans, c'est avoir une longueur d'avance sur les autres : ces cartes agissent sur le jeu des autres joueurs, les embêtent un peu.

OÙ SE PROCURER "O BAMBIYO !" ?

Vous êtes en séjour dans les Hautes Vosges, vous avez trouvé ce magnifique jeu chez votre hébergeur et vous voudriez repartir chez vous avec un exemplaire ? Quelle bonne idée ! Vous pouvez acheter "O Bambiyo !" dans tous les offices de tourisme et bureaux d'information touristique de la communauté de communes.

CHASSE AUX TRÉSORS !



*Si vous flashez ce QR-code, vous trouverez une liste de **partenaires** du jeu. Et si vous leur rendez une petite visite... **ils vous donneront des cartes "bonus", inédites et surprenantes**, à ajouter à votre jeu ou bien à garder en souvenir de votre séjour. **Collectionnez-les toutes !***



MODE DE JEU "DUEL" (EXPERT)



2 joueurs.

Chaque joueur se constitue d'abord son propre paquet de 22 cartes, en choisissant avec soin celles qu'il y met. On peut procéder de deux manières :

1 Soit **chaque joueur possède son propre exemplaire** de « O Bambiyo ! », avec ou sans cartes « Bonus », et alors chacun choisit 22 cartes parmi les siennes.

2 Soit **les joueurs partagent un exemplaire du jeu pour deux**, dans ce cas toutes les cartes sont posées face visible sur la table et, chacun son tour, en commençant par le plus jeune, les joueurs en choisissent une et l'ajoutent à leur paquet, jusqu'à ce que chacun en ait 22. Les autres sont mises de côté. Si l'un des joueurs possède en propre des cartes « Bonus », il peut choisir de ne pas les proposer à l'autre et de les garder pour lui.

Puis **le jeu se déroule en suivant les mêmes règles que le mode normal**, mais où chaque joueur a sa propre pioche. Lorsqu'un joueur a pioché sa dernière carte, il termine son tour et la partie est finie.



*Un jeu conçu, illustré
et mis en page par*



Zaidvé

www.zaidve.fr

*pour la
Communauté
de Communes
des Hautes Vosges.
juin 2023*



*Ce projet bénéficie du soutien financier
du programme européen LEADER*



*Pays de
Remiremont
et de ses
vallées*



UNION EUROPÉENNE



Fonds européen agricole pour le développement rural :
l'Europe investit dans les zones rurales