



HÄUPTLING BUMM -BA- BUMM



Großes Spiel

300124

Ein rhythmisches Reaktionsspiel.

Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Autoren: Stefan Dorra & Manfred Reindl

Fachliche Beratung: Laura Walk & Wiebke Evers, ZNL

Illustration: Marek Blaha

Illustration „Fex-Figur“: Sonja Hansen

	6-99 Jahre
	3-5 Spieler
	10-15 Min.

Spielidee:

Ziel ist es, die getrommelten Rhythmen zu erkennen, schnell auf die passende Karte zu klatschen und so die meisten Karten zu sammeln.

Spielinhalt:

1 Tamburin, 27 Trommelkarten mit 6 Motiven, 4 Schamanenkarten, 1 Stinktierkarte, 5 Klatschhände, 1 Spielanleitung

Vorbereitung:

- Beliebige Schamanenkarte offen in die Tischmitte legen, je Motiv eine Trommelkarte offen in einem Kreis um die Schamanenkarte verteilen
- Stinktierkarte aussortieren, wird nur für Fex-Varianten benötigt
- Restliche Karten mischen und als verdeckten Nachziehstapel bereithalten
- Jeder Spieler bekommt 1 Klatschhand, Startspieler zusätzlich Tamburin

Spielablauf:

- Zuerst offene Karten genau anschauen: Symbolleisten stellen Rhythmen dar (Trommel = Schlag auf das Tamburin; Kopf = vorsichtiger Schlag auf die Stirn)
- Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn abwechselnd Häuptling Bumm-ba-Bumm, die anderen sind Indianer
- **Häuptling Bumm-ba-Bumm:** Tamburin nehmen, oberste Karte vom Stapel ziehen, Motiv geheim ansehen und Karte verdeckt ablegen; dann mit der Klatschhand einmal den Rhythmus von der Karte mit dem gleichen Motiv in der Tischmitte schlagen
- Alle **Indianer** gleichzeitig: schnell mit der Klatschhand auf die Karte mit dem richtigen Rhythmus schlagen
- Kontrolle und Auswertung: verdeckte Karte umdrehen; wer zuerst auf die richtige Karte geklatscht hat, erhält die Karte vom Häuptling als Belohnung; liegen alle Klatschhände falsch, kommt die Karte aus dem Spiel
- Nächster Spieler ist Häuptling Bumm-ba-Bumm
- **Wichtige Klatschhand-Regeln:**
 - * Jeder Indianer hat nur einen Versuch, seine Klatschhand zu platzieren
 - * Hat Häuptling Bumm-ba-Bumm den Rhythmus der Schamanenkarte getrommelt, müssen **alle** Spieler auf diese Karte schlagen. Wer zuletzt auf die Schamanenkarte oder auf eine falsche Karte geklatscht hat, muss eine seiner Karten abgeben (= in die Schachtel legen).
 - * Hat Häuptling Bumm-ba-Bumm nachweislich falsch getrommelt, zieht er eine neue Karte und trommelt noch einmal (alte Karte wird wieder untergemischt).

Spielende:

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt (Gleichstand = mehrere Gewinner).

Tipps und Besonderheiten:

Mit 4 (kombinierbaren) Fex-Varianten, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern.