



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

HÄUPTLING

BUMM-BA-BUMM



Chief Boom Pat-a-bang
Chef de tribu Boum-ba-boum • Opperhoofd Boem-ba-boem
Gran Jefe Tantarantán • Grande capo Pum-Ta-Pum

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014

Häuptling Bumm-ba-Bumm

Ein rhythmisches Reaktionsspiel für 3 - 5 trommelnde Indianer von 6 - 99 Jahren.
Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

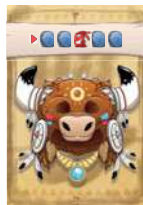


Autoren:	Stefan Dorra, Manfred Reindl
Fachliche Beratung:	Laura Walk, Wiebke Evers, ZNL
Illustration:	Marek Blaha
Illustration „Fex-Figur“:	Sonja Hansen
Spieldauer:	10 - 15 Minuten

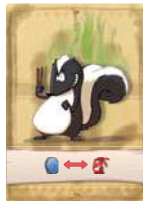
Der große Häuptling Bumm-ba-Bumm hat eine wichtige Ankündigung zu machen und ruft seinen Indianerstamm zusammen: Auf Geheiß des weisen Schamanen Tomm-ta-Tomm soll er herausfinden, welcher Indianer der beste Rhythmenleser ist. Denn nur mit dessen Hilfe kann der schwerhörige Medizinmann das Kauderwelsch der anderen Indianervölker verstehen, die ihre Nachrichten durch das Tal trommeln. Die Indianer sind Feuer und Flamme, jeder möchte diese ehrenvolle Aufgabe übernehmen, aber nur der beste wird dafür ausgewählt. Trommelt die verschiedenen Rhythmen und stellt eure flinke Auffassungsgabe unter Beweis. Wer die Schlagabfolgen am schnellsten erkennt, auf das richtige Motiv klatscht und am Ende die meisten Karten hat, gewinnt diesen bedeutungsvollen Trommelwirbel!

Spielinhalt

- 1 Tamburin
- 27 Trommelkarten
(mit 6 Motiven)
- 4 Schamanenkarten
- 1 Stinktierkarte
- 5 Klatschhände
- 1 Spielanleitung



Schamanenkarte



Stinktierkarte



27 Trommelkarten
(mit 6 Motiven)

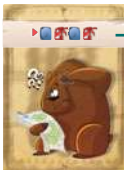
Spielvorbereitung

Nehmt eine beliebige Schamanenkarte und legt sie offen in die Tischmitte. Sucht aus den Trommelkarten von jedem Motiv eine Karte heraus und verteilt sie offen in einem Kreis um die Schamanenkarte. Achtet darauf, dass alle Symbolleisten (= Rhythmen) zur Mitte zeigen. Mischt die restlichen Schamanen- und Trommelkarten verdeckt und bildet daraus einen Stapel. Die Stinktierkarte wird nur für die beiden letzten FEX-Varianten „Trommelsprache für Profis“ und „Das gemeine Stinktier“ benötigt. Jeder Spieler erhält eine Klatschhand. Überzählige Klatschhände kommen in die Schachtel zurück. Haltet das Tamburin bereit.



Spielablauf

Schaut euch zunächst die offen liegenden Karten in der Tischmitte an. Auf jeder Karte ist an der oberen Seite ein Rhythmus abgebildet. Er beginnt in Pfeilrichtung und besteht aus zwei verschiedenen Symbolen: Trommeln und Köpfen. Jede Trommel bedeutet ein Schlag auf das Tamburin, jeder Kopf ein vorsichtiger Schlag auf die eigene Stirn.



*Lesbar in Pfeilrichtung von links nach rechts:
Trommel - Kopf - Trommel - Kopf*

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn Häuptling Bumm-ba-Bumm, die anderen Spieler sind Indianer. Der Spieler, der den lustigsten Indianertanz aufführen kann, beginnt und ist zuerst Häuptling Bumm-ba-Bumm. Ziehe die oberste Karte vom Stapel und sieh sie dir geheim an. Das Motiv zeigt dir, von welcher Karte in der Tischmitte du den Rhythmus trommeln musst. Lege die gezogene Karte verdeckt vor dich und nimm das Tamburin. Sobald du bereit bist, trommle mit deiner Klatschhand den Rhythmus genau einmal.

Jetzt spielen alle Indianer gleichzeitig. Versucht mit eurer Klatschhand so schnell wie möglich auf die Karte zu schlagen, von der ihr glaubt den Rhythmus gehört zu haben! Haben alle Indianer ihre Klatschhand platziert, dreht Häuptling Bumm-ba-Bumm zur Kontrolle die verdeckte Karte um. Wer zuerst auf die Karte mit dem gleichen Motiv in der Tischmitte geklatscht hat, erhält die Karte von Häuptling Bumm-ba-Bumm als Belohnung und legt sie vor sich. Liegen alle Klatschhände falsch, kommt die von Häuptling Bumm-ba-Bumm gezogene Karte aus dem Spiel.

Anschließend ist der nächste Spieler Häuptling Bumm-ba-Bumm und zieht geheim eine Karte vom Stapel.



Wichtige Klatschhandregeln:

- Jeder hat nur einen Versuch und darf nicht auf mehrere Karten nacheinander schlagen!
- Hat Häuptling Bumm-ba-Bumm den Rhythmus der **Schamanenkarte** getrommelt, muss der Indianer, der zuletzt auf die Karte schlägt sowie alle Indianer, die auf eine falsche Karte geschlagen haben, eine Karte abgeben und in die Schachtel legen. Hat ein Spieler noch keine Karten vor sich liegen, kann er auch keine abgeben.
- Wenn Häuptling Bumm-ba-Bumm den Rhythmus doch falsch getrommelt hat, mischt er seine Karte unter den Stapel und zieht eine neue.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt und darf sich ab sofort „Der-mit-den-Ohren-liest“ nennen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipps für Häuptling Bumm-ba-Bumm und die Indianer:

Häuptling Bumm-ba-Bumm:

- Versuche beim Trommeln den Takt zu halten, d.h. jeden Schlag im gleichen Tempo auszuführen!
- Schläge beim Symbol „Kopf“ nicht zu fest gegen deine Stirn, sondern tippe sie nur leicht an!
- Betrachte nicht zu auffällig oder zu lange die betreffende Karte in der Tischmitte, sonst können die Indianer an deinen Augen ablesen, welchen Rhythmus du gleich trommelst!

Indianer:

- Wartet den richtigen Moment ab, um mit eurer Klatschhand zuzuschlagen! Je nachdem, wie unterschiedlich die ausliegenden Rhythmen sind, kann bereits nach den ersten Trommelschlägen klar sein, welche Karte die richtige ist. Manchmal lohnt es sich aber auch, Häuptling Bumm-ba-Bumm bis zum Ende zuzuhören.

Fex-Effekt

Nun werden eure Flexibilität, Impulskontrolle und euer Arbeitsgedächtnis noch mehr auf die Probe gestellt – denn diese drei Dinge braucht ihr, um stammesbester Rhythmenleser und Helfer des Medizinmannes zu werden! In den Varianten muss man sich fix auf neue Situationen einstellen und auch mal um die Ecke denken. Also schnell die neuen Karten einprägen und sich nicht vom gemeinen Stinktief oder den anderen Indianern verwirren lassen. Jetzt sind gute Ohren und ein scharfer Verstand gefragt!



FEX-Varianten

Spielvariante „Noch mehr Klatsch und Tratsch!“

Wenn ihr das Grundspiel einige Male gespielt habt, könnt ihr versuchen noch mehr Neuigkeiten aufzuschnappen! Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderung:

- Der Indianer, der zuerst auf die richtige Karte geklatscht hat, erhält diese als Belohnung. An ihre Stelle wird nun die Karte gelegt, die Häuptling Bumm-ba-Bumm gezogen hat. Auf diese Weise werden die Rhythmen in der Tischmitte nach und nach ausgewechselt.

Spielvariante „Geheime Botschaften der Schamanen“

Die Botschaften der Schamanen umgibt ein besonderes Geheimnis ... Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderung:

- Schaut euch zu Spielbeginn die Schamanenkarte in der Tischmitte genau an und dreht sie dann um. Zieht Häuptling Bumm-ba-Bumm das Motiv der Schamanenkarte, muss er dies den Indianern laut mitteilen und anschließend den Rhythmus der Karte in der Tischmitte aus dem Gedächtnis trommeln.
- Ist ein Indianer der Meinung, Häuptling Bumm-ba-Bumm hat den Rhythmus der Schamanenkarte falsch getrommelt, schlägt er schnell mit der Klatschhand auf die Schamanenkarte. Deckt zur Kontrolle die Karte in der Tischmitte auf:
 - Hat Häuptling Bumm-ba-Bumm tatsächlich einen Fehler gemacht, bekommt der Indianer die Karte.
 - Hat sich der Indianer geirrt, erhält Häuptling Bumm-ba-Bumm die Karte.
- Sind alle Indianer davon überzeugt, dass Bumm-ba-Bumm richtig getrommelt hat, wird die Schamanenkarte nicht aufgedeckt und der Häuptling darf als Belohnung die Karte behalten.

Spielvariante „Das gemeine Stinktier“

Ein gemeines Stinktier hat sich eingeschlichen und vernebelt mit seiner individuellen Duftnote den Indianern den Verstand.



Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderung:

- Legt die Stinktierkarte mit dem Stinktier nach oben auf den Tisch, sodass es alle sehen können.
- Die Trommelsymbole tauschen jetzt ihre Bedeutung: jeder Kopf ein Schlag auf das Tamburin, jede Trommel ein vorsichtiger Schlag auf die eigene Stirn.

Spielvariante „Trommelsprache für Profis“

Das Stinktier versprüht seinen Duft nur zeitweise und die Indianer müssen sich ständig den verschiedenen Trommelarten anpassen. Es gelten die Regeln des Grundspiels und der Spielvariante „Das gemeine Stinktier“ bis auf folgende Änderungen:

- Legt die Stinktierkarte zu Beginn mit der Rückseite nach oben, sodass es nicht zu sehen ist.
- Hat Häuptling Bumm-ba-Bumm den Rhythmus der Schamanenkarte getrommelt und die gezogene Karte dem entsprechenden Mitspieler übergeben, dreht er die Stinktierkarte um: Jetzt tauschen die Trommelsymbole ihre Bedeutung und der neue Häuptling Bumm-ba-Bumm muss bei einem Kopf auf das Tamburin und bei einer Trommel vorsichtig auf die eigene Stirn schlagen.
- Das Stinktier bleibt immer so lange offen liegen, bis erneut der Rhythmus der Schamanenkarte getrommelt wird. Dann wird sie umgedreht und die Trommelsymbole erlangen wieder ihre ursprüngliche Bedeutung bis zur nächsten Schamanenkarte usw.

Anmerkung: Die Varianten sind miteinander kombinierbar.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Chief Boom Pat-a-bang



A rhythmic game of reactions for 3 - 5 drummers age 6 - 99.
Includes "Fex effect" to enhance the degree of difficulty.

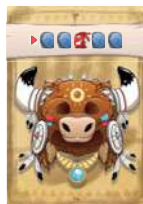
Authors: Stefan Dorra, Manfred Reindl
Technical advice: Laura Walk, Wiebke Evers, ZNL
Illustrations: Marek Blaha
Illustration "Fex figure": Sonja Hansen
Length of the game: 10 - 15 Minuten

Big chief Boom Pat-a-bang wants to announce something important and summons his whole tribe at the request of the wise shaman Ta-Ta-Tum. The shaman needs to determine who is the best rhythm reader. His help is needed so that the deaf medicine man can understand the gibberish of the other Indian tribes who are drumming their messages across the valley. The American Indians are really keen to take on this honorable mission; everyone wants to participate.

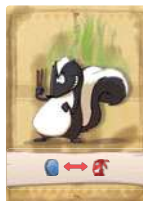
So drum the different rhythms and prove your quick-wittedness. Whoever is the quickest at recognizing the drum sequences, hits the correct motif and collects the most cards, will in the end win this important drum roll.

Contents

- 1 tambourine
- 27 drum cards
(showing 6 picture motifs)
- 4 shaman cards
- 1 skunk cards
- 5 swatting hands
- 1 set of game instructions



shaman card



skunk card



27 drum card
(showing 6 picture motifs)

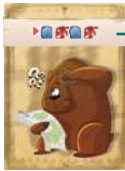
Preparation of the Game

Take any shaman card and place it face up in the center of the table. Choose one of each picture motif and arrange the cards face up in a circle around the shaman card. Make sure the symbol strip (rhythms) point towards the center. Shuffle the remaining shaman and drum cards face down and put them in a stack. The skunk card will only be needed for the last two FEX variations "Drum Talk for Professionals" and "The Mean Skunk". Each player takes a swatter. Remaining swatters are returned to the game box. Get the tambourine ready.



How to Play

First have a look at the cards face up in the center of the table. Each card, on its upper side, shows a rhythm sequence starting next to the arrow, consisting of two symbols: drums and heads. A drum means a strike on the tambourine and a head means a slight tap on one's forehead.



*Readable in direction of the arrow from left to right:
Drum - head - drum - head*

In a clockwise direction you play the part of chief Boom Pat-a-bang, the other players are the American Indians.

The player who performs the most entertaining American Indian dance plays the chief first. Draw the card from the top of the pile and have a secret look at it. The picture motif indicates of which card, in the center of the table, you have to drum the rhythm. Place the card you drew face down in front of you and get the tambourine. Prepare yourself and drum the rhythm exactly one time with the swatting hand.

All American Indians now play simultaneously. With your swatters, try to hit as fast as possible the card of which you think you have recognized the rhythm.

Once all the players have placed their swatters, chief Boom Pat-a-bang turns over the card in front of him to check. The player, who was the first to hit the card showing the same motif, receives the card of the chief as a reward and places it in front of him. If all swatters have been placed incorrectly, the chief's card is then removed from the game.

Then it's the turn of the next player to be chief Boom Pat-a-bang to draw a card from the pile without letting the others see it.



Important Hand Swatting Rules:

- Each player may only swat one card during a round.
- If chief Boom Pat-a-bang drummed the rhythm of the **shaman card**, the player who was the last to hit the **shaman card** in the center, and also all the players who hit an incorrect card have to return one of their collected cards to the game box. If a player has not yet won a card, he obviously cannot return one.
- If chief Boom Pat-a-bang is proven to have drummed the rhythm incorrectly, he has to shuffle his card among the stack and draw a new one.

End of the Game

The game ends as soon as the pile has been used up. The player with the most cards wins and may call himself instantly "The One Who reads with his Ears". In the case of a draw there are various winners.

Hints for chief Boom Pat-a-bang and the American Indians

Chief Boom Pat-a-bang:

- Try to maintain the rhythm when drumming, applying the same pace for each hit.
- With the symbol "head" don't hit your forehead too hard, just tap it lightly with your hand.
- Don't look at the corresponding card in the center too long or too noticeably otherwise the players can understand by watching your eyes which rhythm you are about to drum.

Other players:

- Wait for the right moment to strike with your swatting hand! Depending on the different rhythms shown on the cards in the center, it may be clear with the first few drum strokes which card is in question. Sometimes however it is better to listen to chief Boom Pat-a-bang until he finishes.

Fex-Effect

Using the Fex Effect your flexibility, impulse control and working memory will be tested even further. You will need these three skills to become the best rhythm reader of the tribe and helping hand for the medicine man! The variations require you to adapt to new situations in a wink and also sometimes to think laterally.

So quickly memorize the new cards and don't get confused by the skunk or the other players! Good ears and a keen mind are needed here.

FEX Variations

Variation "Even more Gossip and Tittle-Tattle"

When you have played the basic game various times, you can try to pick up even more messages! The rules of the basic game apply, except for the following change:

- The player who is the first to hit the right card, receives this card as a reward. The gap is filled with the card chief Boom Pat-a-bang has drawn. In this way the rhythms of the cards in the center keep changing.

ENGLISH

Variation "Secret Messages of the Shamans"

The messages of the shamans harbor a special secret ...

The rules of the basic game apply, except for the following changes:

- At the beginning have a good look at the shaman card in the center. Then flip it over. If Boom Pat-a-bang draws a shaman card from the pile, he has to announce it clearly to the players and then drum the rhythm from memory.
- If a player thinks Boom Pat-a-bang has drummed the rhythm of the shaman card incorrectly, he quickly strikes the shaman card with his swatter. To check, turn over the card in the center of the table.
 - the chief has in fact made a mistake, the player receives the card
 - If the player was wrong, Boom Pat-a-bang receives the card.
- If all players agree that the chief has drummed correctly, the shaman card is not turned over and the chief can keep his card as a reward.

Variation "The Mean Skunk"

A mean, smelly skunk has snuck in and clouded the brains of the American Indians with his very special scent.



The rules of the basic game apply, except for the following changes:

- Place the skunk card with the picture of the skunk face up on the table, within sight of everyone.
- The drum symbols now reverse their meaning: a head means a stroke on the tambourine and a drum means a light tap on one's forehead.



Variation "Drum Talk for Professionals"

The skunk only sprays his scent from time to time and the players must continuously adapt to the different means of drumming. The rules of the basic game and the variation "The Mean Skunk" apply, except for the following changes:

- At the beginning place the skunk card down with its backside up; so the skunk is not seen.
- After drumming the rhythm of the shaman card and handing his card over to the corresponding player, Chief Boom Pat-a-bang turns over the skunk card. Now the drum symbols reverse their meaning and the next chief has to strike the tambourine for a head symbol and tap his forehead for a drum symbol.
- The skunk stays face up and visible until the rhythm of the shaman card is drummed again. It is then flipped over and the drum symbols once again acquire their original meaning until the next shaman card is drawn from the pile, and so on.

Note: The variations may be combined with each other.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



Chef de tribu Boum-ba-boum

Un jeu de réaction rythmique pour 3 à 5 Indiens jouant du tambour, de 6 à 99 ans.
Plus « Effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Auteurs : Stefan Dorra, Manfred Reindl
Conseil pédagogique : Laura Walk, Wiebke Evers, ZNL
Illustration : Marek Blaha
Illustration du pion « Fex » : Sonja Hansen
Durée de la partie : 10 - 15 minutes



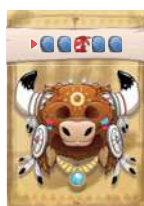
FRANÇAIS

Le grand chef indien Boum-ba-boum doit faire une annonce importante et a réuni toute sa tribu : le chaman Tomm-ta-tomm lui a demandé de trouver l'Indien qui saura le mieux déchiffrer le rythme du tambour. En effet, le guérisseur n'entend plus très bien et il faut que quelqu'un l'aide à comprendre le langage des autres peuples indiens qui envoient leurs messages au rythme du tambour. Très excités, les Indiens voudraient bien accomplir cette mission, mais seul le meilleur d'entre eux sera sélectionné.

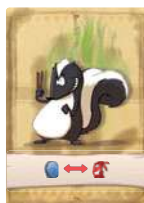
Jouez du tambour en réalisant les différents rythmes et démontrez vos talents. Celui qui reconnaîtra le plus vite les suites rythmiques, tapera sur le bon motif et aura le plus de cartes à la fin de la partie gagnera ce grand concours de tambour !

Contenu du jeu

- 1 tambourin
- 27 cartes de tambour (avec 6 motifs)
- 4 cartes de chaman
- 1 carte de mouffette
- 5 mains-tapettes
- 1 règle du jeu



carte de chaman



carte de mouffette



27 cartes de tambour
(avec 6 motifs)

Préparatifs

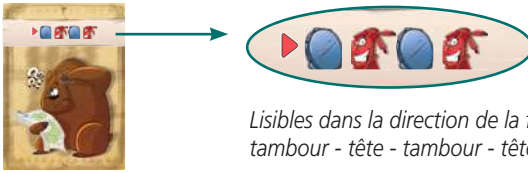
Prenez n'importe quelle carte de chaman et posez-la de manière visible au milieu de la table. Parmi les cartes de tambour, prenez une carte de chacun des motifs et répartissez-les en cercle autour de la carte de chaman. Veillez à ce que toutes les rangées de symboles (= rythmes) soient posées en direction du milieu. Mélangez, puis empiler les cartes de chaman et de tambour restantes, faces cachées. La carte de mouffette ne sera utilisée que pour les deux dernières variantes FEX « Le langage du tambour pour pros » et « La mouffette complique tout ». Chaque joueur prend une main-tapette. Les mains-tapettes en trop sont remises dans la boîte. Préparez le tambourin.



FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Regardez d'abord les cartes posées au milieu de la table. Sur chaque carte, un rythme est illustré sur la partie supérieure. Il commence à partir de la flèche et est constitué de deux symboles différents : tambours et têtes. Chaque tambour signifie taper une fois sur le tambourin, chaque tête signifie se toucher une fois le front légèrement.



*Lisibles dans la direction de la flèche de gauche à droite:
tambour - tête - tambour - tête*

Vous êtes chacun à votre tour le chef de tribu Boum-ba-boum, les autres joueurs sont les Indiens.

Le joueur qui pourra montrer la plus amusante danse d'indien commence : c'est d'abord lui le chef de tribu. Tire la première carte de la pile et regarde-la discrètement. Le motif montré t'indique à partir de quelle carte posée au milieu de la table tu dois composer le rythme sur le tambourin. Repose la carte devant toi, face cachée, et prends le tambourin. Dès que tu es prêt, compose le rythme une fois à l'aide de ta main-tapette.

Maintenant tous les Indiens jouent en même temps. Avec votre main-tapette, tapez le plus vite possible sur la carte dont vous pensez avoir entendu le rythme !

Une fois que tous les Indiens ont posé leur main-tapette, le chef de tribu Boum-ba-boum retourne la carte pour vérifier. Celui qui a posé en premier sa main-tapette sur la carte ayant le même motif est récompensé par le chef de tribu qui lui donne la carte. Le joueur pose cette carte devant lui. Si toutes les mains-tapettes ont été posées sur des mauvaises cartes, la carte tirée par le chef de tribu est sortie du jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant d'être le chef de tribu Boum-ba-boum et de tirer discrètement une carte de la pile.

Règles importantes pour utiliser la main-tapette :

- Chacun a droit à un seul essai ; on ne doit pas taper sur plusieurs cartes l'une après l'autre !
- Si le chef de tribu Boum-ba-boum a tapé le rythme de la carte de chaman, l'Indien qui a tapé en dernier sur la **carte de chaman** au centre, ainsi que tous les Indiens qui ont tapé sur une mauvaise carte doivent redonner une carte et la poser dans la boîte. Si un joueur n'a pas encore de cartes devant lui, il n'en donne pas.
- Si un joueur a remarqué que le chef de tribu Boum-ba-boum s'est trompé en tapant le rythme, ce dernier remet sa carte n'importe où dans la pile et en tire une autre.



Fin de la partie

La partie se termine quand la pile de pioche est épuisée. Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie et est tout de suite nommé « Celui qui lit avec les oreilles ». En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils pour le chef de tribu Boum-ba-boum et les Indiens :

Chef de tribu Boum-ba-boum :

- En tapant sur le tambourin, essaye d'exécuter chaque coup à la même cadence !
- Au symbole « tête », ne te tape pas trop fort sur le front, effleure-le seulement !
- Ne regarde pas trop longtemps la carte posée au milieu de la table sinon les Indiens peuvent voir à ton regard quel rythme tu vas taper !

Indiens :

- Attendez le bon moment pour poser votre main-tapette ! Selon le rythme à jouer, on peut se rendre compte dès les premiers coups sur le tambourin quelle carte est la bonne. Parfois, il sera cependant judicieux d'écouter le chef de tribu jusqu'au bout.

Effet Fex

Maintenant, vous allez être encore plus mis à l'épreuve. Vous allez devoir adapter la façon de jouer, réagir de manière contrôlée et faire travailler votre mémoire, car vous allez avoir besoin de ces trois aptitudes pour devenir le meilleur déchiffreur de rythme et le meilleur assistant guérisseur parmi tous les Indiens de la tribu. Dans les variantes, il faut vite s'adapter à de nouvelles situations et anticiper.

Alors, faites marcher vos méninges, souvenez vous bien des cartes et ne vous laissez pas distraire par la mouffette ou les autres Indiens ! Il s'agit de bien écouter et de bien réagir !

Variante FEX

Variante « Encore plus de rythmes à déchiffrer »

Quand vous aurez joué plusieurs fois le jeu de base, vous pourrez essayer de déchiffrer encore plus de messages ! On joue ici comme dans le jeu ci-dessus, avec la différence suivante :

- L'Indien qui a tapé en premier sur la bonne carte récupère celle-ci en récompense. A la place de cette carte, on pose la carte tirée par le chef de tribu Boum-ba-boum. De cette manière, les rythmes des cartes posées au milieu de la table sont échangés au fur et à mesure du jeu.

Variante « Les messages secrets des chamans »

Un secret particulier entoure les messages des chamans ...
On joue comme dans le jeu de base, avec la différence suivante :

FRANÇAIS

- Au début de la partie, regardez bien la carte de chaman posée au milieu de la table et ensuite retournez-la. Quand le chef de tribu Boum-ba-boum tire le motif de la carte de chaman, il le dit à voix haute aux Indiens et doit alors taper de mémoire le rythme de cette carte.
- Si un Indien pense que le chef de tribu Boum-ba-boum n'a pas tapé le bon rythme, il pose vite sa main-tapette sur la carte de chaman. Pour vérifier, retournez la carte de chaman posée au milieu de la table :
 - Si Boum-ba-boum s'est vraiment trompé, c'est l'Indien qui récupère la carte.
 - Si l'Indien s'est trompé, c'est Boum-ba-boum qui la ramasse.
- Si tous les Indiens estiment que Boum-ba-boum a bien joué le rythme, la carte de chaman n'est pas retournée et le chef de tribu a le droit de la garder en récompense.

Variante « La mouffette complique tout »

Une effrontée mouffette est venue se mêler aux Indiens et le parfum qu'elle a laissé les a embrouillés.

On joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Posez la carte de la mouffette de manière visible au milieu de la table pour que tous puissent la voir.
- Maintenant, la signification des symboles est intervertie : chaque tête signifie taper sur le tambourin, chaque tambour signifie se toucher légèrement le front.



Variante « Le langage du tambour pour pros »

La mouffette diffuse son odeur seulement par moments et les Indiens doivent s'adapter sans arrêt aux différentes façons de jouer du tambour. On joue comme dans le jeu de base et comme dans la variante « La mouffette complique tout », en tenant compte des différences suivantes :

- Au début de la partie, posez la carte de mouffette avec le dos tourné vers le haut, c'est-à-dire face cachée.
- Si le chef de tribu a joué le rythme de la carte de chaman, après qu'il ait donné au joueur correspondant la carte tirée de la pile, il retourne la carte de mouffette : les symboles sont alors intervertis et le chef de tribu suivant doit taper sur le tambourin quand une tête apparaît et se toucher le front quand il y a un tambourin.
- La carte de mouffette reste posée de manière visible jusqu'à ce que le rythme de la carte de chaman soit de nouveau joué. Elle est ensuite retournée et les symboles sont de nouveau interprétés selon leur signification initiale jusqu'à la carte de chaman suivante, etc.

Note : On peut combiner les variantes entre elles.



Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Opperhoofd Boem-ba-boem

Een ritmisch reactiespel voor 3 - 5 trommelende indianen van 6 - 99 jaar.
Met "Fex-effect" om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

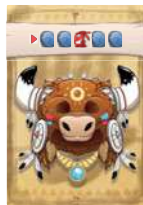


Auteurs: Stefan Dorra, Manfred Reindl
Vaktechnisch advies: Laura Walk, Wiebke Evers, ZNL
Illustraties: Marek Blaha
Illustratie „Fex-figuur“: Sonja Hansen
Speelduur: 10 – 15 minuten

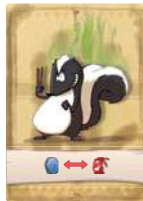
Het grote opperhoofd Boem-ba-boem heeft een belangrijke boodschap te vertellen en roept zijn indianenstam bij elkaar: in opdracht van de wijze sjamaan Tom-ta-tom moet hij uit zien te vinden welke indiaan het best de ritmes kan lezen. Immers alleen met zijn hulp kan de hardhorige medicijnman de wartaal van de andere indianenvolken verstaan die hun berichten door het dal trommelen. De indianen zijn laaiend enthousiast. Iedereen wil deze eervolle opdracht op zich nemen, maar alleen de beste wordt ervoor uitgekozen. Trommel de verschillende ritmes en laat zien hoe snel je van begrip bent. Wie de volgorde van de slagen het snelst herkent, op de juiste afbeelding slaat en aan het eind de meeste kaarten heeft, is de winnaar van dit veelbetekenende tromgeroffel!

Spelinhoud

- 1 tamboerijn
- 27 trommelkaarten (met 6 afbeeldingen)
- 4 sjamaankaarten
- 1 stinkdierkaart
- 5 mephandjes
- 1 spelregels



sjamaankaart



stinkdierkaart



*27 trommelkaarten
(met 6 afbeeldingen)*

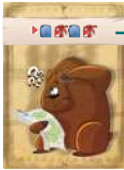
Spelvoorbereiding

Pak een willekeurige sjamaankaart en leg hem open midden op tafel. Zoek uit de trommelkaarten van elke afbeelding één kaart uit en verdeel ze open in een cirkel rondom de sjamaankaart. Let erop dat alle randen met symbolen (= ritmes) naar het midden wijzen. Schud de overgebleven sjamaan- en trommelkaarten verdekt en leg ze op een stapel. De stinkdierkaart wordt alleen bij de twee laatste Fex-varianten "Trommeltaal op hoog niveau" en "Het gemene stinkdier", gebruikt. Elke speler krijgt een mephandje. Overgebleven mephandjes gaan terug in de doos. Leg de tamboerijn klaar.



Spelverloop

Bekijk vervolgens de openliggende kaarten die midden op tafel liggen. Op elke kaart staat aan de bovenkant een ritme afgebeeld. Het begint aan de kant van de pijl en bestaat uit twee verschillende symbolen: trommels en hoofden. Elke trommel betekent een slag op de tamboerijn en elk hoofd een tik op je voorhoofd.



*Leesbaar in de richting van de pijl van links naar rechts:
Drum - hoofd - drum - hoofd*

NEDERLANDS

Julie zijn klokgewijs om de beurt opperhoofd Boem-ba-boem en de andere spelers zijn de indianen.

De speler die de grappigste indianendans kan opvoeren, begint en is als eerste opperhoofd Boem-ba-boem. Pak de bovenste kaart van de stapel en bekijk hem ongezien. De afbeelding geeft aan welk ritme je van de kaarten die midden op tafel liggen, moet trommelen. Leg de getrokken kaart verdekt voor je en pak de tamboerijn. Zodra je klaar bent, trommel je het ritme exact één keer na.

Nu spelen alle indianen tegelijk. Iedereen probeert met zijn mephandje zo snel mogelijk op de kaart te slaan waarvan je denkt dat je het ritme hebt gehoord!

Als alle indianen hun mephandje hebben neergelegd, draait opperhoofd Boem-ba-boem de verdekte kaart om ter controle. Wie als eerste op de kaart met dezelfde afbeelding midden op tafel heeft geslagen, krijgt de kaart van opperhoofd Boem-ba-boem als beloning en legt hem voor zich neer. Als alle mephandjes verkeerd liggen, wordt de kaart die opperhoofd Boem-ba-boem heeft getrokken uit het spel genomen.

Daarna is de volgende speler opperhoofd Boem-ba-boem en pakt ongezien een kaart van de stapel.

Belangrijke mephandjesregels:

- Iedereen heeft slechts één poging en mag niet achter elkaar op meerdere kaarten slaan!
- Als opperhoofd Boem-ba-boem het ritme van de **sjamaankaart heeft** getrommeld, moet de indiaan die als laatste op de kaart slaat evenals alle indianen die op een verkeerde kaart hebben geslagen, een kaart afstaan en in de doos leggen. Als een van de spelers nog geen kaarten voor zich heeft liggen, kan hij ook niets wegleggen.
- Als opperhoofd Boem-ba-boem het ritme aantoonbaar verkeerd heeft getrommeld, legt hij zijn kaart onderop de stapel en pakt een nieuwe.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de stapel kaarten is opgebruikt. De speler met de meeste kaarten wint en mag zich vanaf nu "hij die met zijn oren leest" noemen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tips voor opperhoofd Boem-ba-boem en de indianen:

Opperhoofd Boem-ba-boem:

- Probeer bij het trommelen de maat te houden, d.w.z. dat je iedere slag met hetzelfde tempo uitvoert!
- Sla bij het symbool "hoofd" niet al te hard tegen je voorhoofd, maar tik er zachtjes tegenaan!
- Bekijk niet te opvallend of te lang de betreffende kaart die op tafel ligt, want anders kunnen de indianen aan je ogen zien welk ritme je gaat trommelen!

Indianen:

- Wacht het juiste moment af om met je mephandje toe te slaan! Afhankelijk van hoe verschillend de op tafel liggende ritmes zijn, kan al na de eerste trommelslagen duidelijk zijn welke kaart de juiste is. Vaak loont het echter de moeite om tot het eind naar opperhoofd Boem-ba-boem te luisteren.

Fex-Effekt

Nu worden jullie flexibiliteit, impulsbeheersing en werkgeheugen nog meer op de proef gesteld, want deze drie dingen heb je nodig om de beste ritmelezer van de stam én helper van de medicijnman te worden! In de varianten moet je je snel op nieuwe situaties instellen en ook buiten de doos denken.

Dus vlug de nieuwe kaarten onthouden en je niet door het gemene stinkdier of de andere indianen van de wijs laten brengen! Nu gaat het om een goed gehoor en een scherp verstand!

FEX-varianten

Spelvariant "Nog meer voor- en achterklap!"

Als jullie het basisspel al een paar keer hebben gespeeld, kunnen jullie proberen nog meer nieuwtjes op te pikken! Afgezien van de volgende wijziging gelden de regels van het basisspel:

- De indiaan die als eerste op de juiste kaart heeft geslagen, krijgt deze als beloning. Op die plaats wordt nu de kaart gelegd die opperhoofd Boem-ba-boem heeft getrokken. Op deze manier worden de ritmes die midden op tafel liggen langzaam maar zeker vervangen.

Spelvariant: "Geheime boodschappen van de sjamanen"

"Boodschappen van de sjamanen" bevat een bijzonder geheim ...

afgezien van de volgende wijziging gelden de regels van het basisspel:

- Bekijk aan het begin van het spel de sjamaankaart die midden op tafel ligt eens goed en draai hem daarna om. Als opperhoofd Boem-ba-boem de afbeelding van de sjamaankaart trekt, moet hij dit hardop aan de indianen vertellen en vervolgens het ritme uit zijn hoofd trommelen.
- Als een van de indianen denkt dat opperhoofd Boem-ba-boem het ritme van de sjamaankaart verkeerd heeft getrommeld, slaat hij snel met zijn mephandje op de sjamaankaart. Draai ter controle de kaart in het midden op tafel om:
 - Als opperhoofd Boem-ba-boem werkelijk een fout heeft gemaakt, krijgt de indiaan de kaart.
 - Als de indiaan zich vergist heeft, krijgt opperhoofd Boem-ba-boem de kaart.
- Als alle indianen er zeker van zijn dat Boem-ba-boem goed heeft getrommeld, wordt de sjamaankaart niet omgedraaid en mag het opperhoofd de kaart als beloning houden.

Spelvariant: "Het gemene stinkdier"

Er is een gemeen stinkdier binnengedrongen en het benevelt met zijn bijzondere geur het brein van de indianen.



Afgezien van de volgende wijzigingen gelden de regels van het basisspel:

- Leg de stinkdierkaart met het stinkdier omhoog op tafel, zodat iedereen hem kan zien.
- De trossymbolen veranderen nu van betekenis: elk hoofd een klap op de tamboerijn en elke trommel een tik op je voorhoofd.

Spelvariant "Trommeltaal op hoog niveau"

Het stinkdier verspreidt zijn geur alleen maar af en toe en de indianen moeten zich voortdurend aan de verschillende trommelsoorten aanpassen. Afgezien van de volgende wijzigingen gelden de regels van het basisspel en die van de spelvariant "Het gemene stinkdier":

- Leg de stinkdierkaart aan het begin ondersteboven, zodat hij niet is te zien.
- Als opperhoofd Boem-ba-boem het ritme van de sjamaankaart heeft getrommeld en de getrokken kaart aan de betreffende medespeler heeft gegeven, draait hij de stinkdierkaart om. Nu veranderen de trommelsymbolen van betekenis en het nieuwe opperhoofd Boem-ba-boem moet bij een hoofd op de tamboerijn slaan en bij een trommel zachtjes tegen zijn voorhoofd tikken.
- Het stinkdier blijft net zo lang open liggen tot opnieuw het ritme van de sjamaankaart wordt getrommeld. Daarna wordt hij omgekeerd en de trommelsymbolen krijgen opnieuw hun oorspronkelijke betekenis terug tot de volgende sjamaankaart wordt omgedraaid enz.

Opmerking: De varianten zijn met elkaar te combineren.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



Gran Jefe Tantarantán



Un rítmico juego de reacción para 3 - 5 indios tamborileros de 6 a 99 años.
Más el "efecto Fex" para el incremento del grado de dificultad.

Autores: Stefan Dorra, Manfred Reindl
Asesoramiento especializado: Laura Walk, Wiebke Evers, ZNL
Ilustraciones: Marek Blaha
Ilustración del personaje "Fex": Sonja Hansen
Duración de una partida: 10 – 15 Minuten

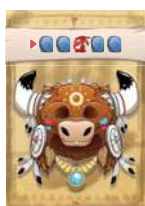


El Gran Jefe Tantarantán tiene que anunciar una noticia importante y convoca a su tribu india. Les dice que por orden del sabio chamán Tamtam tiene que averiguar qué indio es el mejor lector de ritmos, porque únicamente con su ayuda, el curandero duro de oído podrá entender la jerga de las demás tribus indias que tamborilean sus noticias por el valle. Los indios están entusiasmados. Todos quieren encargarse de esta honrosa misión, pero solo será elegido el mejor de ellos.

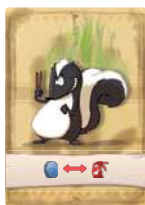
Tamborilead los diferentes ritmos y poned a prueba vuestra habilidosa facultad de comprensión. Ganará este importante concurso de ritmos con el pandero quien sea el más rápido en reconocer los ritmos, quien palmoree sobre el motivo correcto y al final posea el mayor número de cartas.

Contenido del juego

- 1 pandero
- 27 cartas de tambor (con 6 motivos)
- 4 cartas de chamanes
- 1 carta de mofeta
- 5 manos baqueta
- 1 instrucciones del juego



carta de chamanes



carta de mofeta



cartas de tambor
(con 6 motivos)



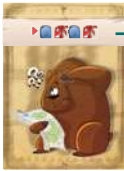
Preparativos

Coged una carta cualquiera de chamanes y ponedla boca arriba en el centro de la mesa. Extraed de las cartas de tambor una de cada motivo y repartidlas boca arriba y formando un círculo alrededor de la carta de chamán. Prestad atención para que las barras de símbolos (= ritmos) señalen al centro. Barajad las restantes cartas de chamanes y las cartas de tambor boca abajo y formad un mazo con ellas. La carta de la mofeta se necesita únicamente en las dos variantes FEX expuestas al final de estas instrucciones, bajo los epígrafes "Lenguaje de tambor para expertos" y "La pérfida mofeta". Cada jugador recibe una mano baqueta. Las manos baqueta sobrantes se devuelven a la caja. Tened preparado el pandero.



¿Cómo se juega?

En primer lugar mirad las cartas que están boca arriba en el centro de la mesa. En la parte superior de cada carta hay dibujado un ritmo. Comienza en la dirección de la flecha y se compone de dos símbolos diferentes: tambores y cabezas. Cada tambor significa un toque en el pandero; cada cabeza, un toque con cuidado en la frente.



*Legible en dirección de la flecha de izquierda a derecha:
tambor - cabeza - tambor - cabeza*

Por turnos y en el sentido de las agujas del reloj vais a ser cada uno el Gran Jefe Tantarantán; los demás jugadores serán los indios.

Comienza siendo el primer Gran Jefe Tantarantán aquel jugador que sepa ejecutar con más gracia la danza india. Saca la primera carta del mazo y mírala en secreto. El motivo te indica por cuál de las cartas del centro de la mesa debes guiarte para tamborilear el ritmo. Colócate delante la carta extraída, boca abajo, y coge el pandero. Cuando estés preparado, tamborilea una vez el ritmo con la mano baqueta.

Ahora todos los indios jugarán al mismo tiempo. Intentad palmotear con vuestra mano baqueta lo más rápidamente posible sobre aquella carta en la que creéis que se encuentra el ritmo tocado.

Cuando todos los indios hayan dejado sus manos baqueta sobre la carta elegida, el Gran Jefe Tantarantán dará la vuelta a la carta que está boca abajo para proceder a la revisión. El jugador que primero palmotear con su mano baqueta sobre la carta del centro de la mesa con el mismo motivo obtendrá de premio la carta del Gran Jefe Tantarantán, y se la colocará delante. Si todas las manos baqueta están encima de cartas equivocadas, la carta del Gran Jefe Tantarantán será retirada de la partida.

A continuación es el turno del siguiente Gran Jefe Tantarantán, quien sacará una carta del mazo que verá él solo en secreto.

Reglas importantes para palmotear con la mano baqueta:

- Cada jugador posee únicamente un intento y no le está permitido palmotear en varias cartas consecutivamente.
- Si el Gran Jefe Tantarantán ha tamborileado el ritmo de **la carta de chamán**, el indio que ha sido el último en palmotear sobre la carta chamán en el centro, así como todos los indios que han palmotearado sobre una carta equivocada, tendrán que quitarse una carta y depositarla en la caja. Si un jugador no tiene todavía cartas delante de él, entonces tampoco tendrá que depositar ninguna.
- Si se demuestra que el Gran Jefe Tantarantán ha tamborileado equivocadamente el ritmo, pondrá su carta debajo del mazo y sacará una nueva.



Final del juego

La partida acaba cuando ya no queden cartas en el mazo. Ganará el jugador con el mayor número de cartas y pasará a llamarse de inmediato "El que lee con los oídos". En caso de empate, serán varios los ganadores.

Consejos para el Gran Jefe Tantarantán y los indios:

Gran Jefe Tantarantán:

- Al tamborilear intenta mantener el compás, es decir, ejecuta cada palmooteo con el mismo tiempo.
- Con el símbolo "cabeza" no te palmootees la frente con fuerza, solo tienes que rozarla ligeramente.
- No mires llamativamente o durante demasiado tiempo la carta del centro de la mesa porque, de lo contrario, los indios podrían deducir por tu mirada el ritmo que vas a tamborilear acto seguido.

Indios:

- ¡Esperad el momento justo para palmootear con vuestra mano baqueta sobre la carta! Dependiendo de lo diferentes que sean los ritmos de las cartas expuestas, puede que esté claro ya desde los primeros tamborileos de qué carta se trata, pero a veces vale la pena también escuchar al Gran Jefe Tantarantán hasta el final.

Efecto Fex

¡Ahora van a ponerse aún más a prueba vuestra flexibilidad, vuestro control de los impulsos y vuestra memoria de trabajo, pues son estas tres cosas las que vais a necesitar para convertirlos en el mejor lector de ritmos y en el ayudante del curandero! En las variantes del juego hay que adoptar rápidamente la actitud apropiada para las nuevas situaciones y también hay que pensar incluso con retorcimiento.

Así pues, ¡hay que memorizar rápidamente las cartas nuevas y no dejarse confundir por la pérdida mofeta ni por los demás indios! ¡Ahora son necesarios unos buenos oídos y una comprensión clara!



Variantes FEX

Variante: "¡Aún más cotilleo y chismorreo!"

Cuando hayáis jugado ya algunas veces al juego básico, podréis probar otras alternativas. Se juega con las reglas del juego básico con la siguiente variación:

- El indio que primero palmoree sobre la carta correcta se la quedará de premio. En su lugar se pondrá la carta que el Gran Jefe Tantarantán había sacado del mazo. De este modo irán variando poco a poco los ritmos presentes en el centro de la mesa.

Variante: "Mensajes secretos de los chamanes"

Un secreto especial envuelve a los mensajes de los chamanes... Son válidas las reglas del juego básico con la siguiente variación:

- Al comenzar la partida, mirad con atención la carta de chamán que está en el centro de la mesa y dadle la vuelta a continuación. Si el Gran Jefe Tantarantán saca el motivo de la carta de chamán, entonces tendrá que comunicárselo en voz alta a los indios y tamborilear continuación de memoria el ritmo.
- Si un indio opina que el Gran Jefe Tantarantán ha tamborileado equivocadamente el ritmo de la carta de chamán, palmoteará rápidamente con la mano baqueta sobre la carta de chamán. Para controlar que efectivamente es así, dad la vuelta a la carta que está en el centro de la mesa.
 - Si el Gran Jefe Tantarantán ha cometido efectivamente un error, ese indio se quedará la carta.
 - Si el que se ha equivocado ha sido el indio, entonces será el Gran Jefe Tantarantán quien se quedará la carta.
- Si todos los indios están convencidos de que el Gran Jefe Tantarantán ha tamborileado correctamente el ritmo, entonces no se dará la vuelta a la carta de chamán y el Gran Jefe se quedará la carta como premio.



Variante: "La pérfida mofeta"

Una pérfida mofeta se ha colado en la asamblea de los indios y ha enturbiado sus mentes con su característico perfume.

Son válidas las reglas del juego básico con la siguiente variación:

- Poned la carta de la mofeta en la mesa con la mofeta boca arriba, de modo que todos puedan verla.
- Los símbolos de las cartas de tambores cambian ahora su significado: cada cabeza significa un toque en el pandero; cada tambor significa un toque leve en la frente

Variante: "Lenguaje de tambor para expertos"

La mofeta expande su perfume solo de cuando en cuando, y los indios tienen que adaptarse continuamente a los diferentes tipos de tamborileo. Son válidas las reglas del juego básico y de la variante del juego "la pérfida mofeta", con las siguientes variaciones:

- Al comienzo de la partida poned la carta de la mofeta con el dorso boca arriba de modo que no pueda verse.
- Una vez que el Gran Jefe Tantarantán haya tamborileado el ritmo de la carta de chamán y haya entregado al jugador correspondiente la carta sacada del mazo, dará la vuelta entonces a la carta de la mofeta. Ahora, los símbolos de las cartas de tambor cambian de significado y el nuevo Gran Jefe Tantarantán tendrá que dar un toque en el pandero para el símbolo de la cabeza, y un toque leve en la frente para el símbolo del tambor.
- La carta de la mofeta permanecerá boca arriba hasta que vuelva a tamborilearse el ritmo de la carta de chamán. Entonces se dará la vuelta a la carta y los símbolos de los tambores volverán a adoptar el significado original hasta la siguiente carta de chamán, etc.

Nota: Es posible combinar las diferentes variantes.



Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Grande capo Pum-ta-pum

Un gioco ritmico di reazione per 3 - 5 indiani tamburellanti da 6 - 99 anni.
Più "effetto Fex" per aumentare il grado di difficoltà.

Autori Stefan Dorra, Manfred Reindl
Consulenza professionale: Laura Walk, Wiebke Evers, ZNL
Illustrazioni: Marek Blaha
Illustrazioni "Figura Fex": Sonja Hansen
Durata del gioco: 10 - 15 Minuten

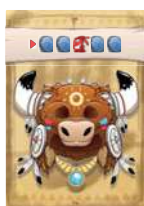


Il grande capo indiano Pum-Ta-Pum deve fare un annuncio importante e chiama a raccolta tutta la tribù. Su richiesta del saggio sciamano Bong-Bong, dovrà scoprire quale indiano è il migliore decrittatore di tam tam. Solo con il suo aiuto lo sciamano, un po' duro d'orecchi, potrà capire i messaggi incomprensibili che gli altri popoli indiani si scambiano a suon di tamburi attraverso la valle. Gli indiani non stanno più nella pelle, tutti vorrebbero avere l'onore di questo incarico, ma solo il migliore sarà scelto.

Suonate i vari ritmi e dimostrate la vostra velocità di reazione. Rullo di tamburi! Vince il gioco chi riconosce più velocemente la sequenza di battiti e colpisce per primo la figura giusta, ottenendo alla fine il maggior numero di carte.

Dotazione del gioco

- 1 tamburello
- 27 carte spartito
(con 6 figure)
- 4 carte sciamano
- 1 carta puzzola
- 5 manine battitrici
- 1 libretto di istruzioni



carta spartito



carta puzzola



27 carte spartito
(con 6 figure)

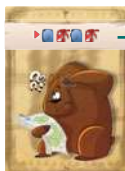
Preparazione del gioco

Prendete una carta sciamano a piacere e mettetela scoperta al centro del tavolo. Prendete tra le carte spartite una carta per ogni figura e disponetele scoperte formando un cerchio intorno alla carta sciamano. Assicuratevi che le carte abbiano la sequenza di simboli (ritmo) orientata verso il centro. Mischiate le rimanenti carte spartite e carte sciamano coperte e formate con esse un mazzo. La carta puzzo serve solo per le ultime due varianti Fex "Tam tam per esperti" e "La puzzo pestifera". Ogni giocatore riceve una manina battitrice. Le manine non necessarie possono essere riposte nella scatola. Preparate il tamburello.



Svolgimento del gioco

Per prima cosa osservate le carte scoperte al centro del tavolo. Sulla parte superiore di ogni carta è raffigurato un ritmo, che inizia e procede nella direzione della freccia ed è composto dalla combinazione di due simboli: tamburo e testa. Il tamburo significa un battito sul tamburello, la testa significa un leggero battito sulla propria fronte.



*Leggibile in direzione della freccia da sinistra a destra:
tamburello - testa - tamburello - testa*

Sarete a turno, in senso orario, il grande capo Pum-Ta-Pum, gli altri giocatori saranno gli indiani della sua tribù.

Il giocatore che esegue la danza indiana più divertente sarà il primo grande capo Pum-Ta-Pum. Prendi la prima carta del mazzo e guardala senza farla vedere agli altri. La figura ti indica di quale carta sul tavolo dovrai suonare il ritmo. Appoggia davanti a te la carta estratta coperta e prendi il tamburello. Appena sei pronto, suona una volta con precisione il ritmo con la tua manina battitrice.

Poi tutti gli indiani giocano contemporaneamente. Con la vostra manina battitrice dovete colpire il più rapidamente possibile la carta di cui pensate aver sentito il ritmo!

Una volta che tutti gli indiani hanno piazzato la loro manina battitrice, il grande capo Pum-Ta-Pum, per controllare, gira la carta estratta. Chi ha colpito per primo la carta al centro del tavolo con la stessa figura vince la carta del grande capo Pum-Ta-Pum e la espone davanti a sé. Se nessuna manina battitrice ha colpito la carta giusta, la carta estratta dal grande capo Pum-Ta-Pum viene tolta dal gioco.

Ora il turno passa al giocatore successivo, che diventa a sua volta il grande capo Pum-Ta-Pum e prende una carta dal mazzo senza farla vedere.

Regole importanti per le manine battitrici

- Ogni giocatore ha a disposizione un solo tentativo: non può colpire una carta e poi ancora altre.
- Quando il grande capo Pum-Ta-Pum suona il ritmo della **carta sciamano**, l'indiano che ha colpito la carta sciamano per ultimo e tutti gli indiani che hanno colpito una carta sbagliata devono rinunciare a una delle carte vinte, riponendola nella scatola. Se un giocatore non ha ancora nessuna carta davanti a sé, non consegna nulla.
- Se il grande capo Pum-Ta-Pum ha suonato il ritmo in modo del tutto errato, rimette la carta nel mazzo, lo mescola e prende una nuova carta.



Conclusione del gioco

Il gioco termina quando il mazzo di carte è esaurito. Vince il giocatore che ha più carte. Il suo nuovo nome indiano sarà "Orecchio svelto". In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

Consigli per il grande capo Pum-Ta-Pum e per gli indiani

Per il Grande capo Pum-Ta-Pum:

- Cerca di tenere il tempo quando suoni lo spartito della carta. I battiti vanno eseguiti con lo stesso ritmo.
- Non colpirti la fronte troppo forte quando trovi il simbolo "testa". Basta un colpetto leggero!
- Non far capire dove stai guardando e non osservare troppo intensamente la carta al centro del tavolo che ti interessa. Gli altri indiani potrebbero capire dai tuoi occhi quale ritmo stai suonando!

Per gli Indiani

- Aspettate il momento giusto per colpire la carta con la vostra manina. A seconda di quali ritmi sono raffigurati nelle carte al centro del tavolo, potreste essere in grado di riconoscere la carta giusta già dai primi battiti. Tuttavia, talvolta conviene ascoltare fino alla fine il grande capo Pum-Ta-Pum.

Fex Effekt

Il gioco ora si fa ancora più tosto. Vi serviranno controllo degli impulsi, flessibilità e memoria operativa. Queste tre caratteristiche vi faranno diventare il migliore "decriptatore di tam tam" della tribù, l'assistente dello sciamano! Nelle varianti di gioco occorre reagire velocemente alle nuove situazioni e ragionare uscendo dagli schemi abituali.

Dovrete memorizzare rapidamente le carte e non lasciarvi confondere dalla puzza pestifera o dagli altri indiani. Aguzzate le orecchie e usate tutta la vostra perspicacia!



Varianti Fex

Variante "Ancora più ritmi"

Quando la versione base del gioco comincia a diventare ripetitiva, potete renderla più avvincente con questa variante. Valgono le regole della versione base, con la seguente modifica.

- L'indiano che ha colpito per primo la carta giusta la riceve in premio. Al suo posto si mette la carta estratta dal grande capo Pum-Ta-Pum. In questo modo i ritmi al centro del tavolo vengono man mano sostituiti.

Variante "I messaggi segreti degli sciamani"

I messaggi degli sciamani si diffondono in grande segretezza...
Valgono le regole della versione base, con le seguenti modifiche.

- All'inizio del gioco osservate con attenzione la carta sciamano al centro del tavolo e poi copritela. Quando il grande capo Pum-Ta-Pum prende una carta sciamano, lo comunica agli indiani e suona a memoria il ritmo della carta coperta al centro del tavolo.
- Se uno degli indiani ritiene che il grande capo Pum-Ta-Pum non abbia suonato correttamente il ritmo, colpisce rapidamente la carta sciamano con la manina battitrice. Per controllare, si scopre la carta al centro del tavolo.
 - Se il grande capo Pum-Ta-Pum ha davvero commesso un errore, l'indiano riceve la carta.
 - Se l'indiano si è sbagliato, il grande capo Pum-Ta-Pum riceve la carta.
- Se tutti gli indiani sono convinti che il grande capo Pum-Ta-Pum abbia suonato in modo corretto il ritmo, la carta sciamano non viene scoperta e il grande capo vince la carta estratta.

Variante "La puzza pestifera"

Una puzza pestifera si è intrufolata e con il suo odore pungente confonde le idee agli indiani.



Valgono le regole della versione base, con le seguenti modifiche:

- Posizionate la carta puzza sul tavolo scoperta, così che tutti possano vederla.
- Con l'effetto puzza i simboli invertono il loro significato: testa significa battito sul tamburello, tamburo significa un battito leggero sulla propria fronte.

Variante "Tam tam per esperti"

La pazzola rilascia il suo odore solo in alcuni momenti e gli indiani devono adattarsi immediatamente e riconoscere i diversi tipi di battiti. Valgono le regole della versione base e della variante "La pazzola pestifera", con le seguenti modifiche:

- All'inizio del gioco coprite la carta pazzola.
- Quando il grande capo Pum-Ta-Pum suona il ritmo della carta sciamano e consegna la carta estratta al giocatore che se la è aggiudicata, scopre la carta pazzola. Ora i significati dei simboli sono invertiti e il nuovo grande capo Pum-Ta-Pum deve colpire il tamburello se vede il simbolo testa e battere leggermente sulla propria fronte se vede il simbolo tamburo.
- La carta pazzola rimane scoperta fino a quando non si suoni un'altra volta il ritmo della carta sciamano. Solo allora potrà essere coperta nuovamente e i simboli ritorneranno al loro significato originario, fino alla prossima carta sciamano, ecc.

Nota: le varianti sono combinabili l'una con l'altra.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



Fex - Fit fürs Lernen


Fex - Fit for learning

Fex - Prêts à apprendre! · FEX - Fit om te leren!


Fex – ¡En forma para aprender! · Fex – In forma per imparare!


Fit fürs Lernen





 Die Fex-Spiele wurden von HABA in Zusammenarbeit mit dem Transfer Zentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) an der Universität Ulm entwickelt. Sie fördern die exekutiven Funktionen der Kinder.


Exekutive Funktionen steuern unser Denken und Verhalten und sind damit eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen und den kontrollierten Umgang mit den eigenen Emotionen. So werden Kinder mit viel Spaß und Spannung fit fürs Lernen!

 The Fex games have been developed by HABA in co-operation with the Transfer Center for Neuroscience and Learning (ZNL) at the University of Ulm. These games foster children's executive functions. Executive functions control our thinking and behavior and are therefore vital for successful learning and the controlling of one's emotions. In this sense, having lots of fun and excitement makes children fit for learning!

 Les jeux Fex ont été développés par HABA en coopération avec le centre de transfert pour neuro-sciences et apprentissage éducatif ZNL (Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen) de l'université d'Ulm (Allemagne). Ils contribuent à favoriser les fonctions exécutives des enfants. Les fonctions exécutives régissent notre pensée et notre comportement et sont donc une condition essentielle pour apprendre avec succès et contrôler ses propres émotions. Les enfants sont ainsi préparés à leur apprentissage éducatif à l'aide de moyens ludiques et divertissants !

 De FEX-spellen van HABA worden in samenwerking met het Transfercentrum voor neurowetenschappen en leren (ZNL) aan de universiteit van Ulm ontwikkeld. Ze bevorderen de executieve functies van de kinderen. Executieve functies sturen ons denken en gedrag en zijn daarmee een belangrijke voorwaarde voor een succesvol leerproces en het gecontroleerd omgaan met eigen emoties. Zo worden kinderen met veel plezier en spanning fit om te leren!

 Los juegos Fex (Funciones ejecutivas) fueron desarrollados por HABA en colaboración con el Centro de Transferencias para las Ciencias Neurológicas y del Aprendizaje (ZNL) de la Universidad de Ulm. Fomentan las funciones ejecutivas de los niños. Las funciones ejecutivas gobiernan nuestro pensamiento y nuestra conducta y son, por tanto, una condición previa importante para el aprendizaje exitoso y para el manejo controlado de las emociones propias. De esta manera, los niños se mantienen en forma para aprender con mucha diversión e interés.

 I giochi Fex sono stati creati da HABA in collaborazione con il Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen* (ZNL) (Centro di Transfer per le Neuroscienze e per l'Apprendimento) dell'Università di Ulm. Questi giochi stimolano le funzioni esecutive dei bambini. Il nostro pensiero e le nostre azioni sono regolate da funzioni esecutive, che sono pertanto un'importante premessa per un processo d'apprendimento efficace e per un approccio controllato con le proprie emozioni. In tal modo i bambini, divertiti e incuriositi, saranno in perfetta forma per imparare!



Habermäß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.