



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

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)

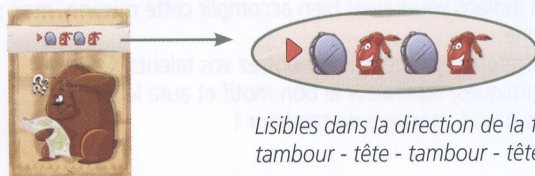
Préparatifs

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.



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 !

Variantes 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 :

- 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 complice 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 complice 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

Julie zijn kloksgewijs 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 verdeckte 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 trommelsymbolen 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.

Contenido del juego

- 1 indiano
- 27 cartas de tambores (con 6 motivos)
- 4 cartas de chamamaneos
- 1 carta de moqueta
- 5 manitos baquetos
- 1 instrucciones del juego



Geachte ouders, lieve kinderen

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