



amigo-spiele.de/01613

Von Arpad Fritsche
mit Illustrationen von
Gediminas Akelaitis

Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 25 Minuten

BAU BOOM

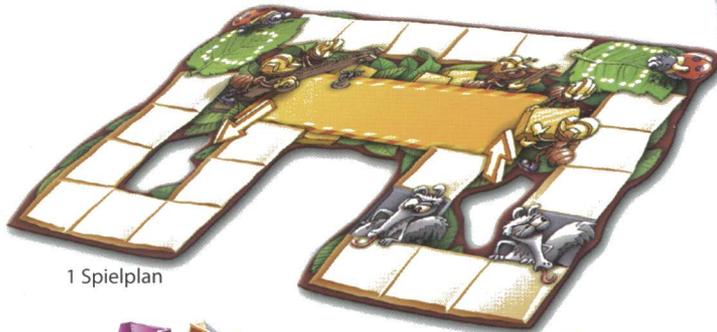
• Spielmaterial



72 Bausteine in vier Farben



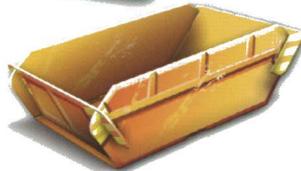
2 Würfel



1 Spielplan



4 Schubkarren in vier Farben



1 Vorratscontainer



4 Ameisenhögel
(15 Bauplätze auf der einen Seite, 10 Bauplätze auf der anderen)



• Spielidee

Fast überall auf der Welt leben Ameisen. Viele von ihnen bewohnen beeindruckende Ameisenhögel, an denen sie Tag für Tag bauen. Dazu suchen sich die Ameisen das Baumaterial für ihre Hügel in der näheren Umgebung.

In **Bauboom** helfe ich den Ameisen beim Sammeln des Baumaterials. Lade die bunten Bausteine in eure Schubkarre und bringe sie zum Ameisenhägel. Jeder von euch baut dabei an seinem eigenen Bauplan. Wer als Erster seinen Ameisenhägel errichtet hat, gewinnt und darf sich von allen Ameisen feiern lassen.

• Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und die beiden Würfel sowie den Vorratscontainer griffbereit daneben.

Auf dem Spielplan seht ihr eine Ameisenstraße. Alle helfen mit, die Bausteine verdeckt zu mischen und offen auf die Felder zu verteilen. Auf jedes Feld wird ein Baustein gelegt. Nur das Startfeld und die beiden Felder mit den Ameisenbären lasst ihr dabei frei. Die restlichen Bausteine kommen mit der Rückseite nach oben in den Container.

Jeder nimmt sich einen Ameisenhügel und eine Schubkarre in der gleichen Farbe. Die Ameisenhügel werden so abgelegt, dass der Hügel mit den 10 Bauplätzen zu sehen ist. Seine Schubkarre stellt jeder auf das Startfeld. Nicht benötigte Ameisenhügel und Schubkarren bleiben in der Schachtel.

Tipp: Sollten ältere Kinder oder Erwachsene zusammen mit kleinen Kindern spielen, wählen die Großen den Ameisenhügel mit den 15 Bauplätzen. Die Kleinen spielen dann wie beschrieben mit dem Ameisenhügel, auf dem 10 Bauplätze abgebildet sind.

• Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Bist du am Zug, würfelst du und ziehst deine Schubkarre entlang der Ameisenstraße. Dabei sammelst du die Bausteine ein. Aber lege die richtigen in deine Schubkarre, sonst musst du beim Bauen wieder welche abgeben. Erreichst du wieder das Startfeld, leerst du deine Schubkarre aus und baust mit den gesammelten Bausteinen an deinem Ameisenhügel.

Zuerst würfelst du!

Du würfelst mit beiden Würfeln und hast danach drei Möglichkeiten mit deiner Schubkarre zu ziehen.

- Du kannst die Augenzahl des 1. Würfels ziehen.
- Du kannst die Augenzahl des 2. Würfels ziehen.
- Du kannst die Augensumme beider Würfel ziehen.

Beispiel: Spielbeginn mit drei Spielern



Beispiel:



- Zwei Felder ziehen
- Fünf Felder ziehen
- Sieben Felder ziehen

Dann ziehst du deine Schubkarre und sammelst Bausteine ein!

Du entscheidest dich für eine der drei Möglichkeiten und bewegst deine Schubkarre entsprechend der gewählten Augenzahl in Pfeilrichtung vorwärts.

Du landest mit deiner Schubkarre ...

- a) ... auf einem Feld, auf dem kein Baustein liegt. Dann passiert nichts weiter.
- b) ... auf einem Feld, auf dem ein Baustein liegt. Du hast die Wahl, ihn in deine Schubkarre zu legen oder liegen zu lassen.

Wichtig: Du musst den Baustein immer **verdeckt** in deine Schubkarre legen. Erst wenn du wieder das Startfeld erreichst, darfst du dir anschauen, was du gesammelt hast.



- c) ... auf einem Marienkäfer-Feld. Liegt dort ein Baustein, musst du diesen **und** zusätzlich einen Baustein aus dem Container, den du vorher anschauen darfst, in deine Schubkarre legen. Liegt auf dem Marienkäfer-Feld kein Baustein, musst du dennoch einen Baustein aus dem Container in deine Schubkarre legen.



- d) ... auf einem Ameisenbär-Feld. Du musst deinen zuletzt gesammelten Baustein verdeckt aus deiner Schubkarre nehmen und zurück in den Container legen.

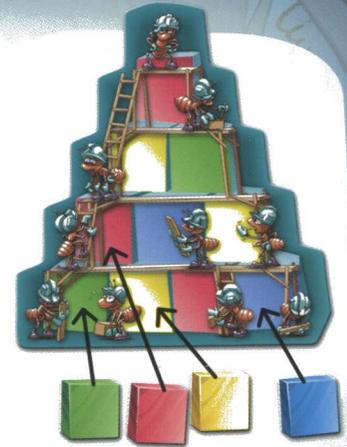
- e) ... auf einem Feld mit einer anderen Schubkarre. Du schubst die andere Schubkarre ein Feld weiter. Sollte auf diesem Feld ein Baustein liegen, **muss** dein Mitspieler den Baustein in seine Schubkarre legen (beim Marienkäfer-Feld auch einen aus dem Container), egal ob er ihn braucht oder nicht. Schubst du ihn auf ein Ameisenbär-Feld, muss er einen Baustein abgeben. Es kann passieren, dass du als Kettenreaktion mehrere Schubkarren auf einmal weiterschiebst und diese Mitspieler Bausteine in ihre Schubkarren legen oder abgeben müssen. Solltest du auf dem Feld, von dem du die Mitspieler-Schubkarre geschoben hast, einen Baustein vorfinden, hast du die Wahl den Stein zu nehmen oder nicht.

- f) ... wieder auf dem Startfeld. Du hast die Ameisenstraße einmal umrundet, und deine überzähligen Würfelaugen verfallen. Das Spiel wird kurz unterbrochen, damit du deine gesammelten Bausteine verbauen kannst. Dies geschieht auch, wenn du auf das Startfeld geschubst wurdest.

Du baust deinen Ameisenhügel auf!

Leere deine Schubkarre vor dir aus und stelle sie zurück auf das Startfeld. Die mitgebrachten Bausteine legst du auf die gleichfarbigen Bauplätze auf deinen Ameisenhügel ab.

Du beginnst in der untersten Reihe und baust von unten nach oben. In höhere Reihen darfst du erst einen Baustein ablegen, wenn beide Bauplätze darunter bereits belegt sind. Auf jeden Bauplatz darfst du nur einen, gleichfarbigen Baustein ablegen.



Wichtig: Du musst **alle** mitgebrachten Bausteine verbauen. Kannst du einen oder mehrere Bausteine nicht auf deinen Ameisenhügel ablegen, weil die Farbe nicht passt oder der Baustein nicht in eine höhere Reihe gelegt werden kann, kommen diese Bausteine verdeckt zurück in den Container. Leider musst du zusätzlich einen schon zuvor abgelegten Baustein vom Ameisenhügel ebenfalls in den Container zurücklegen.

Neue Bausteine verteilen

Während du deine Bausteine auf deinen Ameisenhügel ablegst, nehmen die anderen Spieler neue Bausteine aus dem Container und verteilen sie offen auf die leeren Felder der Ameisenstraße. Auf ein Feld mit einer Schubkarre legt ihr keinen neuen Baustein. Die Ameisenbär-Felder bleiben natürlich auch weiterhin frei. Ist der Container leer, werden die leeren Felder auch nicht mehr neu belegt.

• Spielende

Wer von euch seinen letzten Bauplatz auf seinem Ameisenhügel mit einem Baustein belegen konnte, beendet das Spiel. Sollte er in diesem Fall noch Bausteine übrig haben, ist das Spiel trotzdem beendet und er hat gewonnen.



• Variante für jüngere Kinder

Das Zusammenrechnen der Würfel entfällt. Nehmt nur die Würfelaugen eines der beiden Würfel zum Bewegen eurer Schubkarren.

Auch das Ablegen der Bausteine auf den Ameisenhügel wird einfacher: Erhältst du auf der Ameisenstraße einen Baustein, kannst du ihn sofort auf ein passendes freies Feld deines Ameisenhügels legen. Die zuvor beschriebenen Bauregeln musst du weiterhin einhalten. Möchtest du den Baustein nicht, lässt du ihn einfach liegen.

Sobald du mit deiner Schubkarre weitergezogen bist, legst du einen neuen Baustein aus dem Container auf das freie Feld. Dadurch gibt es auf der Ameisenstraße immer genügend Bausteine zum Einsammeln.

• Variante für clevere Baumeister

Spielt mit der Seite des Ameisenhügels, auf der 15 Bauplatze zu sehen sind.

Zum Bewegen eurer Schubkarre habt ihr zusätzlich eine vierte Möglichkeit: Ihr könnt nun die Würfelaugen auch voneinander abziehen (und dadurch gegebenenfalls auch Mal stehen bleiben).

Das Schubsen wird interessanter: Landest du auf einem Feld, auf dem eine andere Schubkarre steht (nicht das Startfeld), schubst du diese andere Schubkarre nicht ein Feld weiter, sondern um die Anzahl an Feldern, die du selbst zum Ziehen benutzt hast, längstens bis zum Startfeld.

Zusätzlich darfst du in dieser Variante bei Spielende als Gewinner keinen Baustein übrig haben, wenn du deinen letzten Baustein auf deinen Ameisenhügel legst. Gelingt dir das nicht, musst du wie üblich einen Baustein Strafe zahlen und ein weiteres Mal über die Ameisenstraße fahren.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



BAU BOOM

Von Arpad Fritsche
mit Illustrationen von
Gediminas Akelaitis

Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 25 Minuten



amigo-spiele.de/01613

Schnelleinstieg Bitte zuerst lesen!

• Spielvorbereitung

- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
- 2 Stellt den **Vorratscontainer** griffbereit daneben.
- 3 Alle helfen mit, die **Bausteine** verdeckt zu mischen. Danach legt ihr **offen** auf jedes Feld der Ameisenstraße einen Baustein. Nur das Startfeld und die beiden Felder mit den Ameisenbären lasst ihr frei.
- 4 Legt die restlichen Bausteine mit der Rückseite nach oben in den **Container**.
- 5 Jeder nimmt sich einen **Ameisenhügel** und eine **Schubkarre** in der gleichen Farbe.
- 6 Den **Ameisenhügel** legt jeder so vor sich ab, dass die Seite mit den 10 Bauplätzen zu sehen ist.
- 7 Die **Schubkarre** stellt jeder auf das Startfeld.
- 8 Der jüngste Spieler beginnt und erhält die beiden **Würfel**. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.



Tipp: Spielen ältere Kinder oder Erwachsene zusammen mit kleinen Kindern, wählen die Großen die Seite des Ameisenhügels mit den 15 Bauplätzen.

• Spielablauf

Bist du am Zug, würfelst du mit beiden Würfeln. Anschließend entscheidest du dich für eine von drei Möglichkeiten, deine Schubkarre vorwärts zu ziehen.

- Du verwendest die Augenzahl des 1. Würfels.
- Du verwendest die Augenzahl des 2. Würfels.
- Du verwendest die Augensumme beider Würfel.

Beispiel:



- Zwei Felder ziehen
- Fünf Felder ziehen
- Sieben Felder ziehen

Landest du mit deiner Schubkarre ...

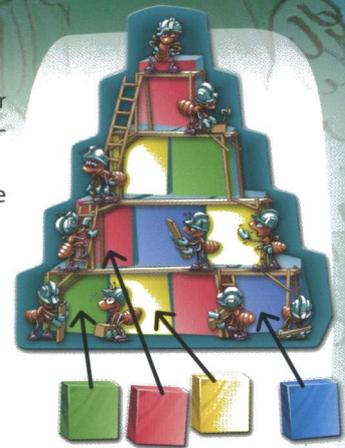
- ... auf einem Feld, auf dem kein Baustein liegt, passiert nichts weiter.
- ... auf einem Feld, auf dem ein Baustein liegt, legst du ihn verdeckt in deine Schubkarre oder lässt ihn liegen.
- ... auf einem Marienkäfer-Feld und es liegt dort ein Baustein, **musst** du ihn verdeckt in deine Schubkarre legen **und** zusätzlich einen Baustein aus dem Container. Liegt auf dem Marienkäfer-Feld kein Baustein, legst du nur einen Baustein aus dem Container in deine Schubkarre.
- ... auf einem Ameisenbär-Feld, musst du deinen zuletzt gesammelten Baustein aus deiner Schubkarre nehmen und verdeckt in den Container legen.
- ... auf einem Feld mit einer anderen Schubkarre, schubst du diese ein Feld weiter. Der Mitspieler muss den Baustein auf dem neuen Feld, verdeckt in seine Schubkarre legen. Es kann passieren, dass du mehrere Schubkarren auf einmal weiterschiebst.
- ... wieder auf dem Startfeld, musst du sofort anhalten. Über das Startfeld darfst du nicht hinwegziehen, überzählige Würfelaugen verfallen. Du leerst deine Schubkarre aus und baust deinen Ameisenhügel auf.



Aufbau des Ameisenhügels

Auf jeden Bauplatz darfst du nur einen, gleichfarbigen Baustein ablegen.

Du beginnst in der untersten Reihe und baust von unten nach oben.



In höhere Reihen darfst du erst einen Baustein ablegen, wenn beide Bauplätze darunter bereits belegt sind.



Wichtig: Du musst **alle** mitgebrachten Bausteine verbauen.

Kannst du Bausteine nicht auf deinen Ameisenhügel ablegen, kommen sie verdeckt zurück in den Container.

Als Strafe musst du aber einen schon abgelegten Baustein vom Ameisenhügel ebenfalls in den Container zurücklegen.

Gleichzeitig nehmen deine Mitspieler neue Bausteine aus dem Container und verteilen sie offen auf die leeren Felder der Ameisenstraße.

• Spielende

Wer von euch seinen letzten Bauplatz auf seinem Ameisenhügel mit einem Baustein belegen kann, beendet das Spiel und hat gewonnen.

Tip: Weitere Regelvarianten findest du in der ausführlichen Spielanleitung.

