

BAM!

DAS UNANSTÄNDIG GUTE WORTSPIEL



SPIELIDEE

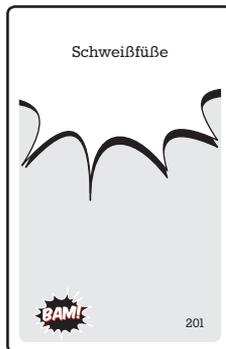
Jede Runde deckt ein Spieler, **BAM!**-Master genannt, eine rote **BAM!**-Karte auf. Alle anderen Spieler versuchen nun, die Lücke im Text dieser Karte mit einer ihrer grauen Begriffskarten besonders witzig und originell zu füllen. Der **BAM!**-Master entscheidet daraufhin, welcher Vorschlag der Mitspieler ihm besonders gut gefällt und welchen er zum Vergessen findet. Reihum darf jeder Spieler als **BAM!**-Master sein strenges Urteil über die unanständig guten Ideen der Mitspieler fällen.

SPIELMATERIAL

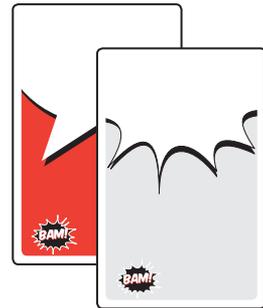
Das Spiel besteht aus 480 Karten:



80 rote
BAM!-Karten



367 graue
Begriffskarten



Darüber hinaus sind noch 12 rote und 21 graue Blankokarten enthalten. Mit diesen Karten könnt ihr eure eigenen Ideen ins Spiel einbringen und so euer ganz persönliches **BAM!** schaffen.

SPIELABLAUF

Trennt die Karten nach Farben und mischt die beiden Stapel. Legt die roten **BAM!**-Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Teilt dann an jeden Spieler 10 graue Begriffskarten aus. Legt die restlichen grauen Begriffskarten als verdeckten Nachziehstapel neben die roten **BAM!**-Karten.

Der geschwätzigste Spieler beginnt das Spiel und ist in der ersten Runde der **BAM!**-Master. Er deckt die oberste rote **BAM!**-Karte auf. Dann liest er den Text auf der Karte laut vor, der ein- oder zweimal das Wort **BAM!** beinhaltet. Jeder Spieler - mit Ausnahme des **BAM!**-Masters - überlegt sich nun, welche seiner grauen Begriffskarten am besten **BAM!** auf der roten Karte ersetzt.

Lautet der Text auf der roten Karte z.B. „**BAM!** ist die beste Geldanlage.“ und ein Spieler hat die graue Karte „Mit Trinkgeld geizen“, so würde er gedanklich **BAM!** wie folgt ersetzen: „Mit Trinkgeld geizen ist die beste Geldanlage.“ Dies macht jeder Spieler mit allen seinen grauen Begriffskarten und entscheidet sich dann für 1 seiner Karten.

Sobald ihr euch alle für 1 eurer grauen Begriffskarten entschieden habt, sammelt diese verdeckt als Stapel in der Tischmitte.

BAM!

DAS UNANSTÄNDIG GUTE WORTSPIEL

Wie funktionieren die roten **BAM!**-Karten, die zweimal das Wort **BAM!** enthalten?

Bei diesen Karten wählt jeder Spieler 2 seiner grauen Begriffskarten aus. Legt die Karte, die das erste **BAM!** ersetzt, auf die Karte, die das zweite **BAM!** ersetzt.

WICHTIG: Der **BAM!**-Master muss hier die Karten vom Stapel ungemischt als Paare aufdecken.

Der **BAM!**-Master nimmt sämtliche gespielten grauen Begriffskarten und legt sie offen vor sich aus. Anschließend liest er alle vorgeschlagenen Kombinationen vor, indem er **BAM!** durch den Text der jeweiligen Begriffskarte ersetzt. Dabei kann es vorkommen, dass eine graue Begriffskarte grammatikalisch nicht perfekt in den Satz auf der roten **BAM!**-Karte passt. Die Aufgabe des **BAM!**-Masters ist es, den Satz oder den Begriff grammatikalisch so anzupassen, dass der entstehende Satz einen Sinn ergibt und grammatikalisch korrekt ist.



BEISPIEL: „Deutschland sucht **BAM!**“ + „Ambitionierter Kotnascher“ könnte als „Deutschland sucht ambitionierte Kotnascher“ oder auch als „Deutschland sucht ambitionierten Kotnascher“ vorgelesen werden.

Habt ihr eigene, sogar bessere Ideen für Karten?

Reicht eure Vorschläge auf www.bam-spiel.de ein.

Eure originellsten, witzigsten oder auch unanständigsten Kreationen könnt ihr

über Facebook teilen: www.facebook.com/bam2013

Nachdem der **BAM!**-Master alle kombinierten Sätze vorgelesen hat, entscheidet er, welche Kombination ihm am besten gefällt und kürt entsprechend diese graue Karte zur Siegerkarte. Derjenige Spieler, der diese Siegerkarte gespielt hat, erhält diese graue Begriffskarte als Siegpunkt. (Entsprechend bei roten **BAM!**-Karten, die zweimal das Wort **BAM!** enthalten: Der Spieler mit der besten Kombination nimmt sich eine seiner beiden gespielten grauen Begriffskarten als Siegpunkt.) Nun wählt der **BAM!**-Master noch die Kombination aus, die bei ihm die geringste Begeisterung auslöst. Der Spieler, der diese graue(n) Begriffskarte(n) gespielt hat, erhält die rote **BAM!**-Karte als Minuspunkt. Sammelt eure Siegpunkte und Minuspunkte in einem Stapel vor euch.

Legt nun alle anderen, in dieser Runde gespielten grauen Karten auf einen Ablagestapel.

Zieht anschließend alle - mit Ausnahme des **BAM!**-Masters - 1 oder 2 graue Karten vom Nachziehstapel, sodass jeder wieder 10 graue Begriffskarten auf der Hand hat.

Nun kann eine neue Runde beginnen. **BAM!**-Master der neuen Runde wird der linke Nachbar des **BAM!**-Masters der vorhergehenden Runde.

Was tun, wenn der Stapel mit den grauen Karten leer ist?

Solltet ihr so lange spielen, dass euch die grauen Begriffskarten ausgehen, mischt einfach den Ablagestapel der grauen Begriffskarten und nutzt die Karten als neuen verdeckten Nachziehstapel.

SPIELLENDE

Sobald jeder Spieler 1x, 2x, 3x oder so oft ihr wollt **BAM!**-Master war, endet das Spiel. Zählt nun eure Siegpunkte zusammen und zieht eure Minuspunkte davon ab, um eure Gesamtpunkte zu berechnen. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr graue Karten erringen konnte. Herrscht auch darin Gleichstand, teilt euch den begehrten und unvergleichlichen Titel „Der wahre **BAM!**-Master“.

IMPRESSUM

Autoren: Sascha Ackermann und Lars Beckmann

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,

unter Lizenz von E. Konzept UG,

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de

E.CONZEPT



Pegasus Spiele