

# KAWUMM!



FÜR 2 BIS 4 SPIELER  
AB 8 JAHREN

**BERNHARD WEBER**

& friends  
**HUCH!**

## Inhalt

104 Zutatenkarten

(11 Sorten: 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 8, 10)



## Ziel

Ziel des Spieles ist es, **drei Zutaten** zu komplettieren und so als Erster sein Experiment erfolgreich durchzuführen.

Die Spieler sammeln in ihrem Zug maximal drei unterschiedliche Zutaten in der Tischmitte. Beendet ein Spieler seinen Spielzug freiwillig, sichert er dadurch seine Zutaten und legt diese vor sich ab.

Jede Zutat wird in einer bestimmten Menge benötigt. Um eine Zutat zu komplettieren, muss der Spieler mindestens so viele Zutatenkarten gesichert haben, wie die Zahl auf der Karte angibt. Zu jeder Zutat gibt es doppelt so viele Karten im Spiel, wie die Zahl auf der Karte zeigt.

## Vorbereitung

Alle Zutatenkarten werden gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

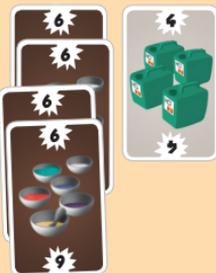
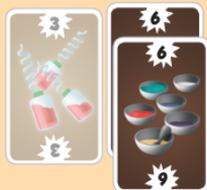
## Ablauf

Der jüngste Spieler ist Startspieler, anschließend verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn.



## 1. Zugbeginn - Zutaten auswählen

- a Der Spieler am Zug deckt drei Karten vom Nachziehstapel auf. Zwei Karten seiner Wahl legt er offen in die Tischmitte, die dritte **muss** er auf einen offenen Ablagestapel legen. Zeigen die beiden Karten in der Tischmitte die gleiche Zutatensorte, dann legt der Spieler sie leicht versetzt als Reihe untereinander, sind es unterschiedliche Zutatensorten, legt er sie nebeneinander.
- b Der Spieler deckt erneut drei Karten vom Nachziehstapel auf. Gleiche Zutaten, die er bereits offen in der Tischmitte liegen hat, legt er leicht versetzt untereinander. Neue Zutatensorten legt er offen neben die ersten Karten, bis er **maximal drei** verschiedene Zutatensorten offen in der Tischmitte liegen hat. Eventuell übrige Karten legt der Spieler auf den Ablagestapel.



Ab jetzt entscheidet der Spieler, ob er auf eigenes Risiko experimentieren oder Zutaten sichern möchte.

*Beispiel: Anneli ist am Zug. Sie deckt eine 3er Zutat und zwei 6er Zutaten auf. Sie entscheidet sich dafür, beide 6er Zutaten zu behalten und die 3er Zutat abzuwerfen. Die nächsten drei aufgedeckten Karten sind eine 4er Zutat Kanister und zwei 6er. Sie behält alle drei Karten und legt sie in die Tischmitte.*



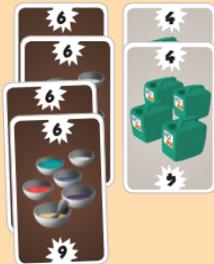
## 2. a Experimentieren

Der Spieler deckt erneut drei Karten vom Nachziehstapel auf.

- ▶ Passt **mindestens eine der drei aufgedeckten Karten** zu den offen in der Tischmitte liegenden Sorten, dann legt er alle passenden Karten leicht versetzt auf die entsprechende Kartenreihe. Die nicht passenden Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend entscheidet sich der Spieler erneut, ob er auf eigenes Risiko Experimentieren oder Zutaten sichern möchte.
- ▶ Passt **keine der drei aufgedeckten Karten** zu den offen in der Tischmitte liegenden Zutatensorten, dann rufen alle Spieler „Kawumm!“. Der Zug des Spielers endet unfreiwillig mit einer Explosion und alle in diesem Zug aufgedeckten Karten (Tischmitte + gerade aufgedeckt) werden auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

**Achtung!** Ist der Nachziehstapel im Spielverlauf erschöpft, wird der Ablagestapel **sehr gut gemischt** und verdeckt als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

*Beispiel:* Anneli entscheidet sich dafür, weiter zu experimentieren, obwohl sie nur zwei Zutatensorten in der Tischmitte liegen hat. Sie deckt eine 4er Karte Kanister, eine 4er Karte Glas und eine 8er Karte auf. Die 4er Karte Kanister legt sie auf die Karten der gleichen Zutatensorte in der Tischmitte, die andere 4er und die 8er Karte muss sie abwerfen.



## 2. b Zutaten sichern

Der Spieler nimmt alle Karten aus der Tischmitte und legt sie in seinen gesicherten Bereich vor sich. Die Karten sind damit gesichert, der Spieler beendet seinen Zug freiwillig und der nächste Spieler ist am Zug.

*Beispiel: Anneli entscheidet sich ihre Zutaten zu sichern, um nicht eventuell alles wieder zu verlieren.*

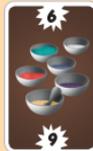
## Gesicherter Bereich

Jeder Spieler hat vor sich einen gesicherten Bereich für Karten, die er durch das freiwillige Beenden seines Zuges bekommt. Die gesicherten Karten der gleichen Sorte legen die Spieler leicht versetzt als Reihe untereinander vor sich ab. Maximal dürfen sich so **vier unterschiedliche Zutatensorten** im gesicherten Bereich befinden. Zwischen neu gesicherten Karten und dem gesicherten Bereich dürfen Zutatensorten beliebig ausgetauscht werden, es dürfen jedoch niemals mehr als vier verschiedene **Sorten** im gesicherten Bereich liegen. Karten, die so keinen Platz mehr finden, werden auf den Ablagestapel gelegt.

## Zutat komplett

Eine Zutat ist komplett, sobald ein Spieler so viele Karten von dieser Zutat sichern konnte, wie die Zahl auf der Karte angibt. Sobald ein Spieler mindestens die benötigte Anzahl Karten einer Sorte in seinem gesicherten Bereich liegen hat, legt er eine dieser Karten **quer** (als Zeichen, dass die Zutat komplett ist) und alle weiteren Karten dieser Sorte aus seinem gesicherten Bereich auf den Ablagestapel.

Ein Spieler darf nach dem Komplettieren einer Zutat diese weiterhin während der Zutatenwahl und des Experimentierens in die Tischmitte legen, jedoch **nicht** erneut in seinen gesicherten Bereich.



**Achtung!** Auch quer liegende Zutaten zählen zum Limit von maximal vier Sorten im gesicherten Bereich eines Spielers.



**Beispiel:** Anneli hatte bereits zwei 4er Karten Kanister in ihrem gesicherten Bereich liegen. Zusammen mit den neuen 4er Karten ist die Zutat komplett. Sie legt drei 4er Karten auf den Ablagestapel und dreht die vierte quer vor sich zum Zeichen, dass diese Zutat komplett ist. Die 6er Karten aus der Tischmitte legt sie ebenfalls in ihren gesicherten Bereich.

## Ende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine dritte Zutat komplettieren konnte. Dieser Spieler hat sein Experiment erfolgreich durchgeführt und gewinnt.

## Variante „Kettenreaktion“

Wer es etwas explosiver mag, spielt folgendermaßen: Wurde eine Zutat komplettiert, müssen alle Spieler, die ebenfalls diese Zutat gesichert haben, alle Karten dieser Zutat auf den Ablagestapel legen. Dies gilt selbstverständlich nicht für eine quer liegende Karte.

Autor: Bernhard Weber  
Illustration: Claus Stephan, Martin Hofmann  
© 2011 HUCH! & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

