

DAS
UNANSTÄNDIG
GUTE
WORTSPIEL

BAM!

IHR HABT ES
SO GEWOLLT!



SPIELIDEE

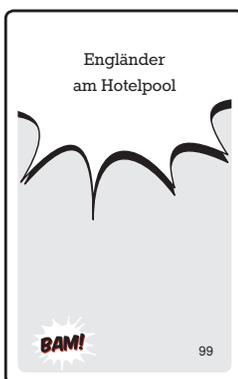
Jede Runde deckt ein Spieler, **BAM!**-Master genannt, eine rote **BAM!**-Karte auf. Alle anderen Spieler versuchen nun, die Lücke im Text dieser Karte mit einer ihrer grauen Begriffskarten besonders witzig und originell zu füllen. Der **BAM!**-Master entscheidet daraufhin, welcher Vorschlag der Mitspieler 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

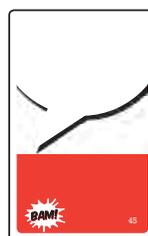
Das Spiel besteht aus 220 Karten:



41 rote
BAM!-Karten



162 graue
Begriffskarten



Darüber hinaus sind noch 6 rote und 11 graue Blankokarten enthalten. Mit diesen Karten könnt ihr eure eigenen Ideen ins Spiel einbringen und so euer ganz persönliches **BAM!** schaffen.

IHR HABT ES SO GEWOLLT!

In **BAM!** - Ihr habt es so gewollt findet ihr die besten und unkorrektesten Karten der Community, sowie zusätzlich eine Auswahl der Karten des Monats. Wir bedanken und herzlichst für die tollen Ideen!

Habt ihr eigene Ideen für Karten? Dann teilt sie mit uns: www.facebook.com/bam2013

Ihr besitzt das Grundspiel **BAM!**?

Die Karten von **BAM!** - Ihr habt es so gewollt erkennt ihr an diesem **BAM!** Symbol links unten auf jeder Karte. Wenn ihr auch das **BAM!**-Grundspiel besitzt, könnt ihr die Karten von **BAM!** - Ihr habt es so gewollt einfach mit in das **BAM!**-Grundspiel mischen.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELABLAUF

Mischt zunächst die Karten nach Farben voneinander getrennt. Legt die roten **BAM!**-Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Teilt dann an jeden Spieler 10 graue Begriffskarten aus. Legt die restlichen Begriff-Karten als verdeckten Nachziehstapel neben die **BAM!**-Karten.

Der hässlichste 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 Begriff-Karten am besten

BAM! auf der roten Karte ersetzt. Lautet der Text auf der roten Karte z.B. „**BAM!** bringt Abwechslung in jede Beziehung!“ und der Spieler hat die graue Karte „Penispropeller“, so würde er gedanklich **BAM!** wie folgt ersetzen: „Ein Penispropeller bringt Abwechslung in jede Beziehung!“ Dies macht jeder Spieler mit allen seinen grauen Begriff-Karten und entscheidet sich dann für eine seiner Karten.

Sobald ihr euch alle für eine eurer Karten entschieden habt, legt gleichzeitig die entsprechende graue Karte verdeckt in die Mitte.

DAS
UNANSTÄNDIG
GUTE
WORTSPIEL

BAM!
IHR HABT ES
SO GEWOLLT!



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.

ACHTUNG: Der **BAM!**-Master darf hier die Karten keinesfalls mischen, damit die Karten und deren Reihenfolge nicht durcheinander geraten!

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: „**BAM!** hat meine Familienplanung beeinflusst.“ + „Kleinwüchsige Zirkusartisten“ sollte vorgelesen werden als „Kleinwüchsige Zirkusartisten haben meine Familienplanung beeinflusst“.

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.

SPIELENDE

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, Jens Wiese

Gestaltung **BAM!**-Logo und Spielkarten: elbworx media design, Dresden

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland unter Lizenz von E. Konzept UG,

Copyright © 2017 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. · www.pegasus.de

Wir danken André Diedrichs, Bina Marx, Scully, Attila Ernesto Sunshine, Barth Vader, cptfalo, franz.franzose,

Frauke Be, Schniin, Jons Wender, JU, MaGro, Thorbinho' Markgraf, Krachbumente, Spexarder Express,

RukiChan, Sabri Na, schmietzekatze, Maximilian Mangold, Unbekannt

und Timo Völkel für die Begriffsvorschläge.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

E.CONZEPT



Pegasus Spiele