

**DAS
UNANSTÄNDIG
GUTE
WORTSPIEL**



SPIELIDEE

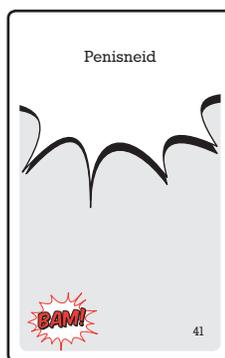
Jede Runde deckt ein Spieler, **BAM!**-Master genannt, eine rote **BAM!**-Karte auf. Alle anderen Spieler versuchen nun, die Lücke im Text dieser Karte mit einer ihrer grauen Begriffskarten besonders witzig und originell zu füllen. Der **BAM!**-Master entscheidet daraufhin, welcher Vorschlag der Mitspieler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

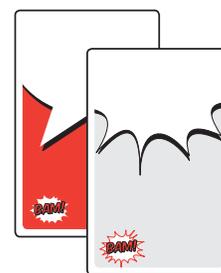
Das Spiel besteht aus 240 Karten:



44 rote
BAM!-Karten



156 graue
Begriffskarten



Darüber hinaus sind noch 4 rote und 36 graue Blankokarten enthalten. Mit diesen Karten könnt ihr eure eigenen Ideen ins Spiel einbringen und so euer ganz persönliches **BAM!** schaffen.

Ihr besitzt mehrere Spiele der **BAM!**-Reihe?

Die Karten von **BAM!**- Länger, Tiefer, Härter erkennt ihr an diesem  Symbol links unten auf jeder Karte. Wenn ihr ein anderes **BAM!**-Spiel besitzt, könnt ihr die Karten von **BAM!**-Länger, Tiefer, Härter einfach dazumischen.

Wollt ihr weitere Blanko-Karten haben, fragt im gut sortierten Fachhandel nach dem „Mach's-dir-selbst“-Pack oder schaut auf unserer Webseite.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. 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 Begriffskarten 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- bis dreimal 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!** 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.

Wie funktionieren die roten **BAM!**-Karten, die zwei- oder dreimal das Wort **BAM!** enthalten?

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

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

Wie funktionieren die Begriffskarten mit 4 Begriffen darauf?

Bei diesen Karten wählt ihr vor dem in die Mitte legen 1 Begriff aus und markiert das entsprechende Kästchen mit einem weichen Bleistift.

Denkt nach der Runde daran, die Markierung wieder zu entfernen.

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: „Liebe Briten, wenn ihr **BAM!** zu Hilfe nehmt, wird der Brexit ein Klacks!“ + „Bonbononkel“ sollte vorgelesen werden als: „Liebe Briten, wenn ihr den Bonbononkel zu Hilfe nehmt, wird der Brexit ein Klacks!“

Habt ihr eigene, sogar bessere Ideen für Karten?

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 mehrfach das Wort **BAM!** enthalten: Der Spieler mit der besten Kombination nimmt sich eine seiner 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 - so viele graue Karten vom Nachziehstapel, dass 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 || **Gestaltung Cover:** Rakan Suleiman || **Gestaltung BAM-Logo und Spielkarten:** elbwox media design, Dresden || **Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider, Jessy Töpfer und Jens Wiese

Copyright © 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland unter Lizenz von E. Konzept UG. Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de

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



E.CONZEPT

Pegasus Spiele