



Spieleanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

HÄUPTLING

BUMM-BA-BUMM



Chief Boom Pat-a-bang

Chef de tribu Boum-ba-boum • Opperhoofd Boem-ba-boem

Gran Jefe Tantarantán • Grande capo Pum-Ta-Pum

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

Chef de tribu Boum-ba-boum

Un jeu de réaction rythmique pour 3 à 5 Indiens jouant du tambour, de 6 à 99 ans.
Plus « Effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Auteurs : Stefan Dorra, Manfred Reindl
Conseil pédagogique : Laura Walk, Wiebke Evers, ZNL
Illustration : Marek Blaha
Illustration du pion « Fex » : Sonja Hansen
Durée de la partie : 10 - 15 minutes



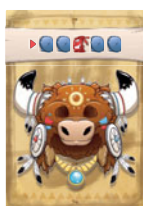
FRANÇAIS

Le grand chef indien Boum-ba-boum doit faire une annonce importante et a réuni toute sa tribu : le chaman Tomm-ta-tomm lui a demandé de trouver l'Indien qui saura le mieux déchiffrer le rythme du tambour. En effet, le guérisseur n'entend plus très bien et il faut que quelqu'un l'aide à comprendre le langage des autres peuples indiens qui envoient leurs messages au rythme du tambour. Très excités, les Indiens voudraient bien accomplir cette mission, mais seul le meilleur d'entre eux sera sélectionné.

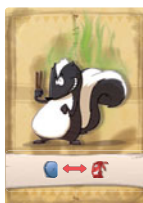
Jouez du tambour en réalisant les différents rythmes et démontrez vos talents. Celui qui reconnaîtra le plus vite les suites rythmiques, tapera sur le bon motif et aura le plus de cartes à la fin de la partie gagnera ce grand concours de tambour !

Contenu du jeu

- 1 tambourin
- 27 cartes de tambour (avec 6 motifs)
- 4 cartes de chaman
- 1 carte de mouffette
- 5 mains-tapettes
- 1 règle du jeu



carte de chaman



carte de mouffette



27 cartes de tambour
(avec 6 motifs)

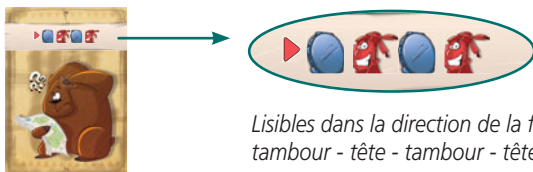
Préparatifs

Prenez n'importe quelle carte de chaman et posez-la de manière visible au milieu de la table. Parmi les cartes de tambour, prenez une carte de chacun des motifs et répartissez-les en cercle autour de la carte de chaman. Veillez à ce que toutes les rangées de symboles (= rythmes) soient posées en direction du milieu. Mélangez, puis empiler les cartes de chaman et de tambour restantes, faces cachées. La carte de mouffette ne sera utilisée que pour les deux dernières variantes FEX « Le langage du tambour pour pros » et « La mouffette complique tout ». Chaque joueur prend une main-tapette. Les mains-tapettes en trop sont remises dans la boîte. Préparez le tambourin.



Déroulement de la partie

Regardez d'abord les cartes posées au milieu de la table. Sur chaque carte, un rythme est illustré sur la partie supérieure. Il commence à partir de la flèche et est constitué de deux symboles différents : tambours et têtes. Chaque tambour signifie taper une fois sur le tambourin, chaque tête signifie se toucher une fois le front légèrement.



*Lisibles dans la direction de la flèche de gauche à droite :
tambour - tête - tambour - tête*

Vous êtes chacun à votre tour le chef de tribu Boum-ba-boum, les autres joueurs sont les Indiens.

Le joueur qui pourra montrer la plus amusante danse d'indien commence : c'est d'abord lui le chef de tribu. Tire la première carte de la pile et regarde-la discrètement. Le motif montré t'indique à partir de quelle carte posée au milieu de la table tu dois composer le rythme sur le tambourin. Repose la carte devant toi, face cachée, et prends le tambourin. Dès que tu es prêt, compose le rythme une fois à l'aide de ta main-tapette.

Maintenant tous les Indiens jouent en même temps. Avec votre main-tapette, tapez le plus vite possible sur la carte dont vous pensez avoir entendu le rythme !

Une fois que tous les Indiens ont posé leur main-tapette, le chef de tribu Boum-ba-boum retourne la carte pour vérifier. Celui qui a posé en premier sa main-tapette sur la carte ayant le même motif est récompensé par le chef de tribu qui lui donne la carte. Le joueur pose cette carte devant lui. Si toutes les mains-tapettes ont été posées sur des mauvaises cartes, la carte tirée par le chef de tribu est sortie du jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant d'être le chef de tribu Boum-ba-boum et de tirer discrètement une carte de la pile.

Règles importantes pour utiliser la main-tapette :

- Chacun a droit à un seul essai ; on ne doit pas taper sur plusieurs cartes l'une après l'autre !
- Si le chef de tribu Boum-ba-boum a tapé le rythme de la carte de chaman, l'Indien qui a tapé en dernier sur la **carte de chaman** au centre, ainsi que tous les Indiens qui ont tapé sur une mauvaise carte doivent redonner une carte et la poser dans la boîte. Si un joueur n'a pas encore de cartes devant lui, il n'en donne pas.
- Si un joueur a remarqué que le chef de tribu Boum-ba-boum s'est trompé en tapant le rythme, ce dernier remet sa carte n'importe où dans la pile et en tire une autre.



Fin de la partie

La partie se termine quand la pile de pioche est épuisée. Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie et est tout de suite nommé « Celui qui lit avec les oreilles ». En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils pour le chef de tribu Boum-ba-boum et les Indiens :

Chef de tribu Boum-ba-boum :

- En tapant sur le tambourin, essaye d'exécuter chaque coup à la même cadence !
- Au symbole « tête », ne te tape pas trop fort sur le front, effleure-le seulement !
- Ne regarde pas trop longtemps la carte posée au milieu de la table sinon les Indiens peuvent voir à ton regard quel rythme tu vas taper !

Indiens :

- Attendez le bon moment pour poser votre main-tapette ! Selon le rythme à jouer, on peut se rendre compte dès les premiers coups sur le tambourin quelle carte est la bonne. Parfois, il sera cependant judicieux d'écouter le chef de tribu jusqu'au bout.

Effet Fex

Maintenant, vous allez être encore plus mis à l'épreuve. Vous allez devoir adapter la façon de jouer, réagir de manière contrôlée et faire travailler votre mémoire, car vous allez avoir besoin de ces trois aptitudes pour devenir le meilleur déchiffreur de rythme et le meilleur assistant guérisseur parmi tous les Indiens de la tribu. Dans les variantes, il faut vite s'adapter à de nouvelles situations et anticiper.

Alors, faites marcher vos méninges, souvenez vous bien des cartes et ne vous laissez pas distraire par la mouffette ou les autres Indiens ! Il s'agit de bien écouter et de bien réagir !

Variantes FEX

Variante « Encore plus de rythmes à déchiffrer »

Quand vous aurez joué plusieurs fois le jeu de base, vous pourrez essayer de déchiffrer encore plus de messages ! On joue ici comme dans le jeu ci-dessus, avec la différence suivante :

- L'Indien qui a tapé en premier sur la bonne carte récupère celle-ci en récompense. A la place de cette carte, on pose la carte tirée par le chef de tribu Boum-ba-boum. De cette manière, les rythmes des cartes posées au milieu de la table sont échangés au fur et à mesure du jeu.

Variante « Les messages secrets des chamans »

Un secret particulier entoure les messages des chamans ...

On joue comme dans le jeu de base, avec la différence suivante :

- Au début de la partie, regardez bien la carte de chaman posée au milieu de la table et ensuite retournez-la. Quand le chef de tribu Boum-ba-boum tire le motif de la carte de chaman, il le dit à voix haute aux Indiens et doit alors taper de mémoire le rythme de cette carte.
- Si un Indien pense que le chef de tribu Boum-ba-boum n'a pas tapé le bon rythme, il pose vite sa main-tapette sur la carte de chaman. Pour vérifier, retournez la carte de chaman posée au milieu de la table :
 - Si Boum-ba-boum s'est vraiment trompé, c'est l'Indien qui récupère la carte.
 - Si l'Indien s'est trompé, c'est Boum-ba-boum qui la ramasse.
- Si tous les Indiens estiment que Boum-ba-boum a bien joué le rythme, la carte de chaman n'est pas retournée et le chef de tribu a le droit de la garder en récompense.

Variante « La mouffette complique tout »

Une effrontée mouffette est venue se mêler aux Indiens et le parfum qu'elle a laissé les a embrouillés.

On joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Posez la carte de la mouffette de manière visible au milieu de la table pour que tous puissent la voir.
- Maintenant, la signification des symboles est intervertie : chaque tête signifie taper sur le tambourin, chaque tambour signifie se toucher légèrement le front.



Variante « Le langage du tambour pour pros »

La mouffette diffuse son odeur seulement par moments et les Indiens doivent s'adapter sans arrêt aux différentes façons de jouer du tambour. On joue comme dans le jeu de base et comme dans la variante « La mouffette complique tout », en tenant compte des différences suivantes :

- Au début de la partie, posez la carte de mouffette avec le dos tourné vers le haut, c'est-à-dire face cachée.
- Si le chef de tribu a joué le rythme de la carte de chaman, après qu'il ait donné au joueur correspondant la carte tirée de la pile, il retourne la carte de mouffette : les symboles sont alors intervertis et le chef de tribu suivant doit taper sur le tambourin quand une tête apparaît et se toucher le front quand il y a un tambourin.
- La carte de mouffette reste posée de manière visible jusqu'à ce que le rythme de la carte de chaman soit de nouveau joué. Elle est ensuite retournée et les symboles sont de nouveau interprétés selon leur signification initiale jusqu'à la carte de chaman suivante, etc.

Note : On peut combiner les variantes entre elles.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.



Fex - Fit fürs Lernen

Fex - Fit for learning

Fex - Prêts à apprendre! · FEX - Fit om te leren!

Fex – ¡En forma para aprender! · Fex – In forma per imparare!

Fit fürs Lernen



 Die Fex-Spiele wurden von HABA in Zusammenarbeit mit dem Transfer Zentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) an der Universität Ulm entwickelt. Sie fördern die exekutiven Funktionen der Kinder.

Exekutive Funktionen steuern unser Denken und Verhalten und sind damit eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen und den kontrollierten Umgang mit den eigenen Emotionen. So werden Kinder mit viel Spaß und Spannung fit fürs Lernen!

 The Fex games have been developed by HABA in co-operation with the Transfer Center for Neuroscience and Learning (ZNL) at the University of Ulm. These games foster children's executive functions. Executive functions control our thinking and behavior and are therefore vital for successful learning and the controlling of one's emotions. In this sense, having lots of fun and excitement makes children fit for learning!

 Les jeux Fex ont été développés par HABA en coopération avec le centre de transfert pour neuro-sciences et apprentissage éducatif ZNL (Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen) de l'université d'Ulm (Allemagne). Ils contribuent à favoriser les fonctions exécutives des enfants. Les fonctions exécutives régissent notre pensée et notre comportement et sont donc une condition essentielle pour apprendre avec succès et contrôler ses propres émotions. Les enfants sont ainsi préparés à leur apprentissage éducatif à l'aide de moyens ludiques et divertissants !

 De FEX-spellen van HABA worden in samenwerking met het Transfercentrum voor neurowetenschappen en leren (ZNL) aan de universiteit van Ulm ontwikkeld. Ze bevorderen de executieve functies van de kinderen. Executieve functies sturen ons denken en gedrag en zijn daarmee een belangrijke voorwaarde voor een succesvol leerproces en het gecontroleerd omgaan met eigen emoties. Zo worden kinderen met veel plezier en spanning fit om te leren!

 Los juegos Fex (Funciones ejecutivas) fueron desarrollados por HABA en colaboración con el Centro de Transferencias para las Ciencias Neurológicas y del Aprendizaje (ZNL) de la Universidad de Ulm. Fomentan las funciones ejecutivas de los niños. Las funciones ejecutivas gobiernan nuestro pensamiento y nuestra conducta y son, por tanto, una condición previa importante para el aprendizaje exitoso y para el manejo controlado de las emociones propias. De esta manera, los niños se mantienen en forma para aprender con mucha diversión e interés.

 I giochi Fex sono stati creati da HABA in collaborazione con il Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen" (ZNL) (Centro di Transfer per le Neuroscienze e per l'Apprendimento) dell'Università di Ulm. Questi giochi stimolano le funzioni esecutive dei bambini. Il nostro pensiero e le nostre azioni sono regolate da funzioni esecutive, che sono pertanto un'importante premessa per un processo d'apprendimento efficace e per un approccio controllato con le proprie emozioni. In tal modo i bambini, divertiti e incuriositi, saranno in perfetta forma per imparare!



Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.