

ANLEITUNG

# BUMÚNTÚ





## EINFÜHRUNG

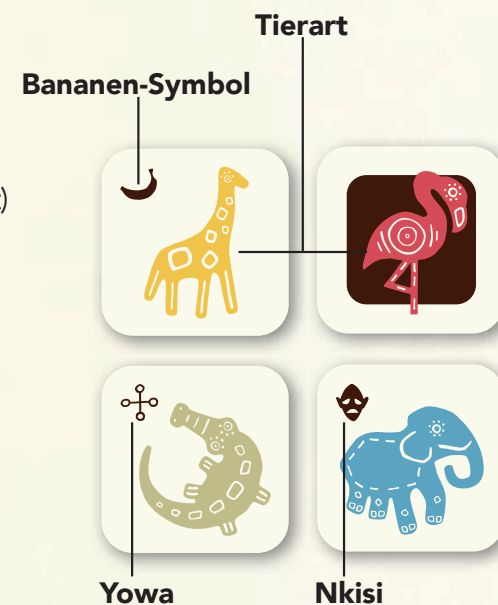
Bumúntú basiert auf der Kultur und Folklore der Bakongo. Diese Volksgruppe existiert mindestens seit dem 3. Jahrhundert unserer Zeitrechnung und lebt heute im Westen Afrikas, vor allem in Angola und in der Demokratischen Republik Kongo.

In ihrer Folklore sind Tiere weise Kreaturen, die den Menschen lehren, gute und moralische Dinge zu tun. Der Begriff Bumúntú stammt aus der Kikongo-Sprache und bedeutet auf Deutsch „Zivilisation“. Kikongo wird heute von einer Mehrheit der Bakongo gesprochen

Ihr begeben euch auf die Spuren der afrikanischen Wildtiere und reist umher, in der Hoffnung, ihre Gunst zu gewinnen. Wer auf ihre Weisungen hört und am Ende die meiste Gunst gesammelt hat, gewinnt.

## SPIELMATERIAL

- A. 5 Sichtschirme
- B. 5 Wertungsscheiben (in den 5 Spielfarben)
- C. 5 Spielfiguren (in den 5 Spielfarben)
- D. 32 Futterplättchen
- E. 1 Wertungstafel
- F. 10 Tierplättchen
- G. 1 Spielbrett
- H. 80 Tiersteine (je 8 pro Tierart)



### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

**Dein Pegasus-Spiele-Team.**



## SPIELVORBEREITUNG

1. Legt das Spielbrett in die mitte der Spielfläche und die Wertungstafel daneben.
2. Sortiert die 80 Tiersteine nach den 10 Tierarten.
3. Entscheidet gemeinsam, mit welchen 8 Tierarten ihr spielen wollt. Legt die nicht benötigten Steine in die Schachtel zurück.



Für euer erstes Spiel empfehlen wir die folgenden Tierarten: **Giraffe, Elefant, Löwe, Zebra, Schimpanse, Vogelspinne, Schwarze Mamba.**

4. Mischt die 64 Steine der 8 gewählten Tierarten und legt zufällig je 1 Stein mit der Tierseite nach oben auf jedes Feld des Spielbretts.
5. Nehmt die zu den gewählten Tierarten gehörenden 8 Tierplättchen. Mischt sie und legt zufällig je 1 offen auf jedes Feld im linken Bereich der Wertungstafel, die Gunstrangfolge. Legt die nicht benötigten Tierplättchen in die Schachtel zurück.
6. Nehmt euch je 1 Sichtschirm. Wählt je 1 Spielfarbe und nehmt euch die Spielfigur und Wertungsscheibe dieser Farbe. Legt die Scheibe vor euren Sichtschirm, damit alle sehen können, welche eure Spielfarbe ist. Am Spielende benötigt ihr sie für die Schlusswertung.
7. Legt die Futterplättchen bereit, sodass alle sie gut erreichen können.
8. Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt. Wenn du beginnst, wähle 1 Feld am Rand des Spielbretts und stelle deine Spielfigur auf den dort liegenden Tierstein. Danach folgen alle anderen im Uhrzeigersinn und stellen ihre Spielfigur auf ein Feld ihrer Wahl am Rand des Spielbretts, auf dem keine andere Spielfigur steht. Dann kann das Spiel beginnen.



## SPIELABLAUF

In Bumúntú seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden 2 Schritte nacheinander durch:

1. Startposition festlegen (optional)
2. Bewegung ausführen und auswerten

### 1. Startposition festlegen (optional)

Du darfst beliebig viele **Futterplättchen** abgeben und deine Spielfigur auf dem Spielbrett genauso viele Felder weit **bewegen**. (Wenn du also 3 Futterplättchen abgibst, darfst du deine Spielfigur 3 Felder weit bewegen.)

Überspringt diesen Schritt in der ersten Runde, da ihr keine Futterplättchen besitzt.

### Allgemeine Regel: Futterplättchen

Lagert **Futterplättchen** hinter euren Sichtschirmen. Legt abgegebene Futterplättchen stets in den allgemeinen Vorrat zurück.

### Allgemeine Regel: Bewegung

Ihr dürft eure Spielfigur in alle Richtungen – also waagrecht, senkrecht oder diagonal – **bewegen**, sofern nichts anderes angegeben ist. Ihr dürft sie aber nie über den Rand des Spielbretts hinausbewegen.

Ihr dürft nur Felder betreten, auf denen keine andere Spielfigur steht, sofern nichts anderes angegeben ist. Ihr dürft eure Figur auch nicht **über** ein Feld mit einer anderen Figur bewegen.

Zählt leere Felder (also Felder auf denen kein Tierstein liegt und keine Spielfigur steht) bei der Bewegung mit. Ihr dürft sie betreten und auch darauf stehenbleiben.

**Tipp:** Nutzt eure Futterplättchen, um euch in eine gute Startposition zu bringen. Meistens möchte man auf einem Tierstein stehen, manchmal sogar auf einem ganz bestimmten.

## 2. Bewegung ausführen und auswerten

Wähle **1** der 2 folgenden Optionen:

### 2A. Folge der Anweisung des Tieres und erhalte seine Gunst

Diese Option darfst du nur wählen, wenn sich deine Spielfigur auf einem Feld mit einem Tierstein befindet.

Prüfe zunächst, auf **was für einem Tierstein** du stehst. Jedes Tier gibt dir eine **Bewegung** vor, die deine Spielfigur **exakt und vollständig** befolgen muss. Kannst du das nicht, darfst du diese Option nicht wählen.

**Nimm** dann **den Tierstein**, dessen Anweisung du gerade gefolgt bist. Lege ihn hinter deinen Sichtschirm.

**Wichtig:** Du bekommst **nicht** den Stein, auf dem deine Bewegung endet.

Hast du einen Tierstein mit **dunklem Hintergrund** (🦒) oder einen Tierstein mit einem **Bananen-Symbol** (🌙) darauf genommen, erhältst du einen **Bonus** (siehe rechts).

**Hinweis:** Erläuterungen zu allen Tiersteinen findest du ab Seite 6 und auf der Innenseite deines Sichtschirms.

**ODER**

### 2B. Bewege deine Spielfigur um 1 Feld

Diese Option darfst du immer wählen.

Bewege deine Spielfigur **1 Feld** weit.

Wenn du diese Option wählst, nimmst du also **keinen** Stein.

Danach ist dein **Zug beendet** und die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

**Ausnahme:** Kannst du keine der beiden Optionen regelgerecht ausführen, ist dein Zug sofort beendet.

### TIERSTEINE MIT DUNKLEM HINTERGRUND

Von jeder Tierart gibt es 2 Tiersteine mit dunklem Hintergrund.

Nimmst du einen Tierstein mit dunklem Hintergrund, darfst du **2 benachbarte Tierplättchen** auf der Gunstrangfolge miteinander **tauschen**. Die Rangfolge der Plättchen ist für die Wertung am Spielende entscheidend (siehe Seite 5).



**Hinweise:** Das oberste und unterste Feld auf der Tafel sind nicht zueinander benachbart.

Das Spiel endet am Ende des Zuges, in dem der letzte Tierstein mit dunklem Hintergrund genommen wurde.

### TIERSTEINE MIT BANANEN-SYMBOL

Von jeder Tierart gibt es 4 Tiersteine mit Bananen-Symbol.

Nimmst du einen Tierstein mit Bananen-Symbol, **nimm** dir **1 Futterplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat und lege es hinter deinen Sichtschirm.

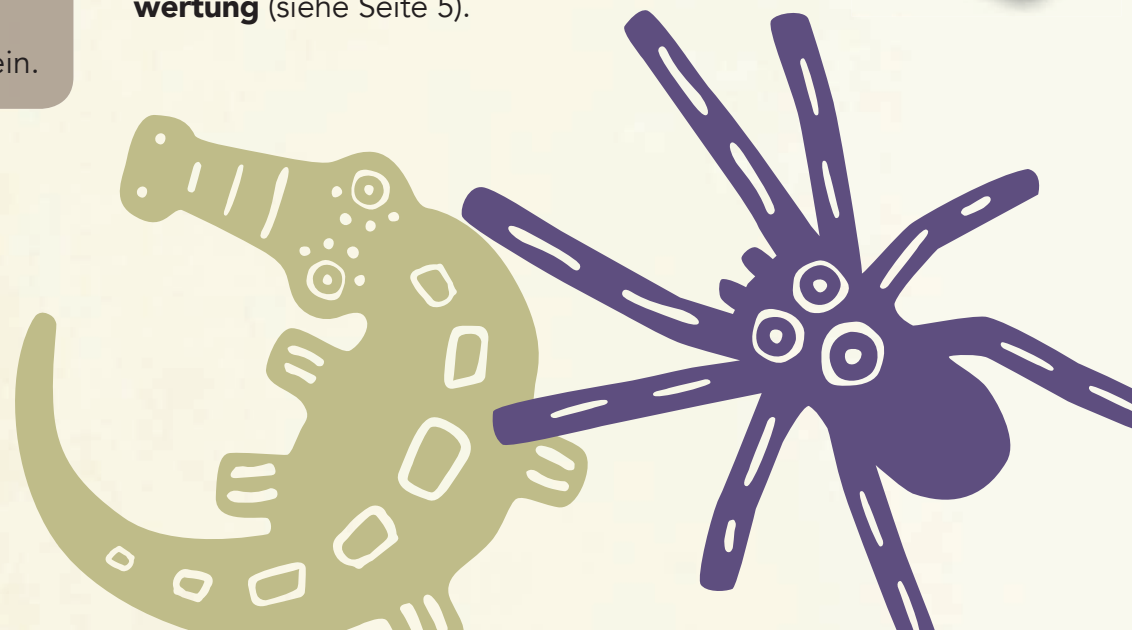


### NKISI UND YOWA

Von jeder Tierart gibt es 1 Tierstein mit Nkisi und 1 Tierstein mit Yowa.

Es gibt noch 2 weitere Symbole auf den Tiersteinen: **Nkisi** (👤) und **Yowa** (⊕).

Für das Nehmen dieser Steine erhältst du **keinen Bonus**. Diese Symbole geben dir jedoch zusätzliche Gunst in der **Schlusswertung** (siehe Seite 5).





## SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende des Zuges, in dem **der letzte Tierstein mit dunklem Hintergrund** vom Spielbrett genommen wurde. Die Runde wird also **nicht** zu Ende gespielt.

Führt dann die Schlusswertung durch.

## SCHLUSSWERTUNG

Legt zunächst eure Sichtschirme zur Seite und sortiert eure Steine nach den Tierarten.

Verwendet eure Wertungsscheiben, um erhaltene Gunst auf der Leiste im rechten Bereich der Gunsttafel („Wertung“) festzuhalten. Wenn ihr Gunst erhaltet, bewegt euren Wertungsstein auf der Leiste entsprechend viele Schritte vorwärts.

## DIE WERTUNGSTAFEL

Wertet dann, von oben nach unten, die Tiere entsprechend der Gunstrangfolge:



In diesen Zeilen erhaltet ihr 2 bzw. 1 Gunst für jeden eurer Tiersteine, dessen Tierplättchen neben dem entsprechenden Symbol liegt.



In diesen Zeilen erhaltet ihr Gunst, wenn ihr am meisten oder zweitmeisten Tiersteine der Tierart gesammelt habt, dessen Tierplättchen neben dem entsprechenden Symbol liegt.



Wer am meisten entsprechende Steine gesammelt hat, erhält Gunst entsprechend der höheren Zahl (goldener Hintergrund).

Wer am zweitmeisten entsprechende Steine gesammelt hat, erhält Gunst entsprechend der kleineren Zahl (silberner Hintergrund).

Ihr müsst mindestens 1 Stein der entsprechenden Tierart haben, um überhaupt Gunst erhalten zu können.

Im Falle eines Gleichstandes um den ersten Platz erhalten alle Beteiligten Gunst entsprechend der kleineren Zahl. Wer am zweitmeisten Steine hat, erhält dann keine Gunst.

Im Falle eines Gleichstandes um den zweiten Platz, erhalten alle Beteiligten 1 Gunst.

**Beispiel:** Hier erhalten Robin, Katrin und Marcel 2 Gunst für jeden ihrer Schimpansen-Steine. Katharina hat am meisten Löwen-Steine, dafür erhält sie 7 Gunst. Robin hat am zweitmeisten und erhält 3 Gunst.



Wertet zuletzt die NKISI- und YOWA-Symbole auf euren Tiersteinen:

**NKISI**

Ihr erhaltet **Gunst** abhängig davon, wie viele **Tiersteine mit diesem Symbol** ihr während des Spiels gesammelt habt. Seht in der folgenden Tabelle nach, wie viel Gunst ihr erhaltet.

Anzahl -Symbole:	1	2	3	4	5	6	7	8
Gunst:	1	2	4	6	9	12	16	20

**Nkisi werden kleine Statuen genannt, die Glück bringen und in denen Geister wohnen sollen. Nkisi bedeutet in etwa so viel wie „heilig“.**

**YOWA**

Wer während des Spiels **am meisten** Tiersteine mit diesem Symbol gesammelt hat, erhält **6 Gunst**. Wer während des Spiels **zweitmeisten** Tiersteine mit diesem Symbol gesammelt hat, erhält **3 Gunst**.

Im Falle eines Gleichstandes um den ersten Platz erhalten alle Beteiligten 3 Gunst. Wer am zweitmeisten Steine hat, erhält dann keine Gunst. Im Falle eines Gleichstandes um den zweiten Platz, erhalten alle Beteiligten 1 Gunst.

**Yowa ist ein religiöses Symbol, dessen Arme den Lauf und die Phasen der Sonne repräsentieren. Es stellt dadurch den Glauben vieler Bakongo dar, dass das Leben kein Ende hat, sondern kreisförmig verläuft.**





# DIE TIERARTEN UND IHRE ANWEISUNGEN

**Erinnerung:** Ihr dürft eure Spielfigur nicht auf oder über ein Feld mit einer anderen Spielfigur bewegen, sofern nicht anders angegeben.  
Ihr dürft eure Spielfigur nie über den Rand des Spielbretts hinausbewegen.



## GIRAFFE

- **Bewege** deine Spielfigur **1–3 Felder weit**.
- Du musst die einzelnen Schritte nicht alle in die gleiche Richtung ausführen.



## SCHIMPANSE

- Bewege deine Spielfigur **beliebig viele** (also 1–7) **Felder weit in 1 Richtung**, aber nur **diagonal**.



## ZEBRA

- **Bewege** deine Spielfigur **beliebig viele** (also 1–7) **Felder weit in 1 Richtung**, aber nur **waagrecht oder senkrecht**.



## FLAMINGO

- Bewege deine Spielfigur **auf einen Flamingo-Stein** deiner Wahl, auf dem keine andere Spielfigur steht. **Dann** bewege deine Spielfigur **1 Feld weit**.
- Du darfst deine Spielfigur auch auf den Flamingo „bewegen“, auf dem du gestartet bist.

**Erinnerung:** Nimm dir danach den Flamingo-Stein, auf dem deine Bewegung begann, nicht den, auf dem du „gelandet“ bist.



## VOGELSPINNE

- **Bewege** deine Spielfigur **1 oder 2 Felder weit**. **Dann** darfst du **1 Tierstein**, auf dem keine Spielfigur steht, auf ein leeres Feld des Spielbretts **bewegen**.
- Du musst die einzelnen Schritte nicht alle in die gleiche Richtung ausführen.





# DIE TIERARTEN UND IHRE ANWEISUNGEN



- Bewege deine Spielfigur **genau 3 Felder weit in 1 Richtung**. Bewege dann **1 andere Spielfigur 1 Feld** weit in dieselbe Richtung.

**Erinnerung:** Kannst du diese Anweisung nicht **exakt und vollständig** befolgen, darfst du der Anweisung nicht folgen.



- Bewege deine Spielfigur **1 oder 2 Felder** weit. Du darfst deine Bewegung auf einem Feld beenden, auf dem **eine andere Spielfigur steht**. Tust du das, bewege die **andere Spielfigur 1 Feld** weit, auf ein Feld auf dem keine andere Spielfigur steht.
- Du musst die einzelnen Schritte nicht alle in die gleiche Richtung ausführen.



- Bewege deine Spielfigur **1 oder 2 Felder** weit. Bewege dann **alle anderen Spielfiguren** auf den 8 benachbarten Feldern **1 Feld** von deiner Spielfigur weg, sofern möglich.
- Du musst die einzelnen Schritte nicht alle in die gleiche Richtung ausführen.
- „Von dir weg“ bedeutet dabei 1 Schritt in die Richtung, in die deine Spielfigur bewegt werden müsste, um auf das Feld mit der anderen Figur zu kommen. Wenn du Figuren bewegen kannst, musst du das tun, auch wenn du nicht willst.
- Falls du 1 oder mehrere andere Spielfiguren nicht bewegen kannst (weil eine Spielfigur im Weg steht oder der Rand des Spielbretts erreicht ist), lass sie einfach stehen.
- Du sammelst den Schwarze Mamba-Stein auch ein, wenn du keine benachbarten Figuren verschiebst.



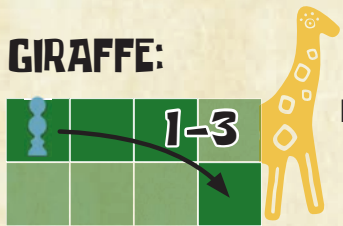
- Bewege deine Spielfigur **genau 2 Felder weit in 1 Richtung**. So lange du auf einem Elefanten-Stein stehst, können die anderen **deine Spielfigur nicht bewegen**.
- Der Elefant ist das einzige Tier, das auch eine Auswirkung auf dich hat, wenn du gerade nicht am Zug bist. So lange du auf einem Elefanten-Stein stehst, kannst du nicht von den Fähigkeiten des Löwen, des Nashorns, des Krokodils und der Schwarzen Mamba beeinflusst werden, selbst wenn du das wolltest.



- Bewege deine Spielfigur **in 1 Richtung bis zum Rand des Spielbretts**. Du bleibst auf dem letzten Feld stehen, auf dem keine Spielfigur steht (egal ob dort ein Tierstein liegt oder nicht).
- Befinden sich 1 oder mehrere andere Spielfiguren „im Weg“, **schiebst du** alle diese Spielfiguren **vor dir her**, bis sie jeweils auf dem letzten Feld am Rand des Spielbretts stehen bleiben auf dem keine andere Spielfigur steht.
- Beispiel:** Befinden sich 2 andere Spielfiguren „im Weg“, endet deine Bewegung also auf dem dritten Feld vom Rand entfernt. Das erste und zweite Feld vom Rand, wird von den „verschobenen“ Spielfiguren besetzt sein.
- Befindet sich 1 Spielfigur auf einem Elefanten „im Weg“, bleibst du auf dem Feld **vor dem Elefanten** stehen, da du diese andere Figur nicht bewegen darfst.



## GIRAFFE:



Bewege deine Spielfigur 1-3 Felder weit.

## ZEBRA:



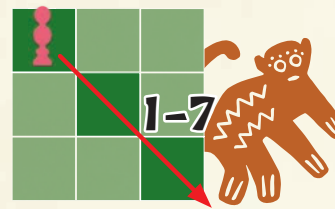
Bewege deine Spielfigur beliebig viele Felder weit in 1 Richtung, aber nur waagrecht oder senkrecht.

## FLAMINGO:



Bewege deine Spielfigur auf einen unbesetzten Flamingo.  
Bewege deine Spielfigur dann 1 Feld weit.

## SCHIMPANSE:



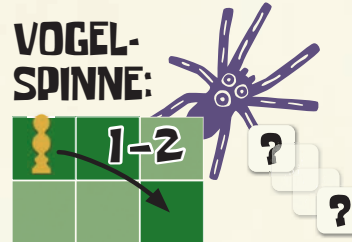
Bewege deine Spielfigur beliebig viele Felder weit in 1 Richtung, aber nur diagonal.

## ELEFANT:



Bewege deine Spielfigur genau 2 Felder weit in 1 Richtung.  
Die anderen können deine Spielfigur nicht bewegen, solange du auf dem Elefanten stehst.

## VOGEL-SPINNE:



Bewege deine Spielfigur 1 oder 2 Felder weit. Dann darfst du 1 Tierstein auf ein anderes, leeres Feld bewegen.

## LÖWE:



Bewege deine Spielfigur genau 3 Felder weit in 1 Richtung.  
Bewege 1 andere Spielfigur 1 Feld weit in dieselbe Richtung.

## KROKODIL:



Bewege deine Spielfigur 1 oder 2 Felder weit. Steht dort eine andere Spielfigur, bewege sie 1 Feld weit.

## SCHWARZE MAMBA:



Bewege deine Spielfigur 1 oder 2 Felder weit. Bewege dann alle Spielfiguren auf benachbarten Feldern 1 Feld weit von deiner Spielfigur weg.

## NASHORN:



Bewege deine Spielfigur in 1 Richtung bis zum Rand des Spielfeldes.  
Schiebe ggf. andere Spielfiguren vor dir her.

## IMPRESSUM

**Autor:** Tim Blank | **Grafikdesign und Illustrationens:** Michael Parla | **Illustration des Spielbretts:** octographics.net

**Deutsche Ausgabe: Grafikdesign:** Jessy Töpfer und Jens Wiese | **Redaktion:** Martin Zeeb

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von  
WizKids/NECA, LLC. © 2018 WizKids/NECA, LLC. © der Deutschen Ausgabe 2019  
Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder  
der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele