



Ein tierisches Reaktionsspiel mit Bongo-Buzzer.

Autor: Günter Burkhardt

Illustration: Michael Menzel

Spielidee: Ziel ist es, beim hektischen Regentanz um die Hütten am längsten durchzuhalten und die meisten Punkte zu sammeln ohne vom Blitz getroffen zu werden.

Spielinhalt: 1 Bongo-Buzzer, 1 Spielplan, 8 Tiere, 5 Punkteplättchen, 5 Wassertropfen, 1 Aufkleberbogen, 1 Spielanleitung

	6-99 Jahre
	2 - 4 Spieler
	ca. 10 Min.

Vorbereitung: • Spielmaterial auswählen:

Spieler	2	3	4
Sichtbare Hütten	7	5	7
Tiere pro Spieler	4 (in 2 Farben)	2 (in 1 Farbe)	2 (in 1 Farbe)
Punkteplättchen	1-5	3-5	1-5
Wassertropfen	3	4	5

- Spielplan so zusammensetzen, dass richtige Anzahl Hütten zu sehen ist (siehe Tabelle) und in Tischmitte legen
- Jeder Spieler erhält seine Tiere (siehe Tabelle), Startspieler stellt ein Tier vor den Affen (= **neben dem Spielplan**), danach alle Tiere reihum auf die Fußmatten (= **auf dem Spielplan**, ein Tier pro Fußmatte) verteilen
- Punkteplättchen und Wassertropfen bereithalten (siehe Tabelle)
- Soundmodus auswählen und Bongo-Buzzer in Spielplanmitte stellen

Spielablauf:

- Wild durcheinander! Es ist immer der Spieler an der Reihe, dessen Tier **neben dem Spielplan** steht:
 - 1. Bongo-Buzzer drücken:** Es leuchtet entweder das Symbol für **Laufen** (= 1, 2, 3 oder 4 Fußspuren) oder **Hütte** auf
 - 2. Laufen oder Hütte betreten**
 - * **Laufen:** Tier im Uhrzeigersinn um entsprechende Anzahl Hütten weiterziehen, dort neben den Spielplan stellen
Wo befindet sich der Bewohner dieser Hütte?
 - Auf der Hütte = Hütte besetzt, erneut Bongo-Buzzer drücken
 - Auf der Fußmatte = mit dem Bewohner Platz tauschen, dieser steht jetzt **neben dem Spielplan**
 - * **Hütte:** Bewohner dieser Hütte (egal, wo er steht) neben den Spielplan und das eigene Tier auf die Hütte stellen
- Wer jetzt **neben dem Spielplan** steht, ist nächster Spieler (**Achtung:** schneller Spielerwechsel!)
- Schritt **1** und **2** so lange wiederholen, bis der **Blitzschlag** ertönt
Blitzschlag = Rundenende; das Tier **neben dem Spielplan** scheidet aus; Spieler erhält Punkteplättchen mit dem niedrigsten vorhandenen Wert
- **Nächste Runde:** ein Puzzleteil des Spielplans umdrehen (eine Hütte weniger sichtbar); Bewohner der „verschwundenen“ Hütte kommt vor den Affen (= **neben dem Spielplan**), sein Besitzer ist neuer Startspieler; restliche Figuren auf die Fußmatten stellen
- **Regentanz-Ende:** Ein Regentanz endet, sobald nur 3 Tiere übrig. Alle zählen ihre Punkte zusammen (Tiere auf dem Spielplan bekommen die auf der Hütte abgebildete Punktzahl). Spieler mit den meisten Punkten erhält einen Wassertropfen (bei Gleichstand bekommt ihn der Spieler, dessen Tier die Hütte mit der höheren Punktzahl bewohnt).
- **Neuer Regentanz:** Spielaufbau wie zu Beginn; Startspieler ist der Spieler, der zuletzt einen Wassertropfen erhalten hat.
- **Wichtige Regentanzregeln:**
 - * Affe ist immer Startplatz, zählt als Feld aber nicht mit; leuchten hier die Hütten auf = gleich noch einmal **Bongo-Buzzer drücken**
 - * Es ist immer das Tier an der Reihe, das **neben dem Spielplan** steht
 - * Pro Hütte immer nur ein Tier – egal, ob auf Fußmatte oder Hütte
 - * Landet ein Spieler vor Hütte mit eigenem Tier = gleich noch einmal **Bongo-Buzzer drücken**

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den 2. Wassertropfen erhält. Er gewinnt das Spiel.

