

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Affentanz

4475

Monkeys' Dance • Le roi Zongo • Apendans



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2004

Habermaaß-Spiel Nr. 4475

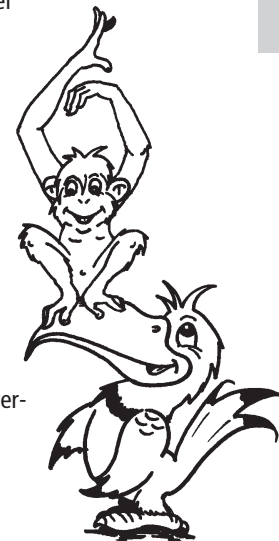
Affentanz

Ein total verdrehtes Such- und Biegespiel
für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Roberto Fraga
Illustration: Claus Danner
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Der große Affenkönig Zongo hat zum
Affentanz geladen und alle sind
gekommen. Wild tanzen die Affen im
Takt der Buschtrommeln.

Dabei versucht jeder, König Zongo mit ver-
rückten Verrenkungen zu beeindrucken,
denn nur einer kann sein würdiger
Nachfolger werden.



Spielinhalt

- 4 Gummiaffen
- 4 Holzaffen (in vier Farben)
- 25 Zongo-Karten
- 12 Kokosnüsse (Karten in vier Farben)
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Jeder formt seinen Gummiaffen nach den Vorlagen der Zongo-Karten. Wer die zu den fremden Gummiaffen passenden Zongo-Karten am schnellsten entdeckt, sammelt die meisten Punkte.

Spielvorbereitung

Die 25 Zongo-Karten werden offen zu einem 5 x 5 Karten großen Quadrat ausgelegt. Auf jeder Karte ist König Zongo zu sehen. Jedes Mal macht er eine andere, oft sehr verrückte Tanzbewegung.

Jeder Spieler nimmt sich einen Gummiaffen, einen Holzaffen und die farblich passenden Kokosnüsse. Den Holzaffen stellt ihr vor euch, er zeigt während des Spieles eure Farbe an. Mit den Gummiaffen könnt ihr König Zongos Tanzbewegungen nachbiegen: Probiert es vor dem Spiel doch einfach schon einmal aus und verbiegt Arme und Beine so wie auf einer der Zongo-Karten.

Achtung: *Wagen nur zwei Spieler einen Affentanz, gibt es einige Besonderheiten. Lest zuerst die normalen Regeln und danach „König Zongo's Zwei-Personen-Variante“.*

Spielablauf

Jeder von euch entscheidet sich unauffällig für eine der Zongo-Karten und hält seinen Gummiaffen versteckt unter dem Tisch. Jetzt versucht ihr alle gleichzeitig euren Gummiaffen so zu verbiegen, dass er dieselbe Bewegung wie König Zongo auf der ausgewählten Karte macht.

Tipps von König Zongo:

Versucht meine Tanzbewegung so genau wie möglich nachzubiegen. Passt aber auf, dass die anderen nicht mitbekommen, welche meiner Karten ihr euch ausgesucht habt.

Dein Affe ist fertig gebogen?

Ist ein Spieler fertig, signalisiert er dies mit einem leisen Affengesang: „Uuh, uuh, uuh, aah, aah, aah, uuh, uuh, uuh ...“. Den Gummiaffen hält er weiterhin unter dem Tisch versteckt. Sind auch andere fertig, stimmen sie in den Gesang mit ein.

Wenn alle fertig sind, ruft ihr gemeinsam: „Auf zum Affentanz!“ Legt eure Gummifiguren gleichzeitig auf den Tisch. Wichtig ist, dass jeder Spieler jeden anderen Affen gut sehen kann.

Jetzt müsst ihr versuchen, die zu den Gummiaffen passenden Zongo-Karten zu finden.

Wer meint, eine richtige Zongo-Karte entdeckt zu haben, legt schnell eine seiner Kokosnüsse darauf.

Wer schnell ist, kann versuchen, zwei oder sogar alle drei eigenen Kokosnüsse auf verschiedene Zongo-Karten zu legen.

König Zongo's Kokosnuss-Regeln:

- Du darfst keine Kokosnuss auf die Zongo-Karte legen, die du selbst ausgewählt hast.
- Haben zwei oder mehr dieselbe Zongo-Karte gewählt, darf niemand eine Kokosnuss darauf legen.
- Eine bereits gelegte Kokosnuss darf nicht mehr versetzt werden.

Sind alle passenden Zongo-Karten gefunden oder entdeckt niemand mehr eine passende Karte, ist der Affentanz vorbei.

Jetzt gibt es Punkte!

Vergleicht gemeinsam die Gummiaffen und die Zongo-Karten, auf denen eine Kokosnuss liegt – sie sollen genau übereinstimmen!

- **Richtig gelegte Kokosnüsse?**

Wer seine Kokosnuss auf die richtige Zongo-Karte gelegt hat, bekommt diese Karte zur Belohnung. Liegen mehrere Kokosnüsse auf einer richtigen Zongo-Karte, bekommt nur der Besitzer der untersten Kokosnuss die Belohnung.

- **Falsch gelegte Kokosnüsse?**

Es gibt drei Möglichkeiten, eine Kokosnuss falsch zu legen:

1. Es gibt keinen Affen, der so geformt ist:
Hast du eine Kokosnuss auf eine Zongo-Karte gelegt, nach der kein Affe gebogen wurde, gibt es natürlich keine Belohnung. Die Zongo-Karte bleibt liegen.
2. Deine Kokosnuss liegt auf der Zongo-Karte, die du selbst als Vorlage ausgesucht hast:
Das ist verboten: Zur Strafe musst du eine deiner bereits gewonnenen Zongo-Karten abgeben und in die Schachtel legen.
Achtung: Liegt über deiner Kokosnuss noch die Kokosnuss eines anderen Spielers, bekommt dieser die Zongo-Karte als Belohnung.

3. Es liegen ein oder mehrere Kokosnüsse auf einer Zongo-Karte, die von mehreren Spielern gebogen worden ist: Jeder der Spieler muss zur Strafe eine seiner gewonnenen Zongo-Karten abgeben.

- **Passt ein Gummiaffe zu keiner Zongo-Karte?**

Ist ein Gummiaffe so gebogen, dass er zu keiner Zongo-Karte passt, muss der Besitzer zur Strafe eine seiner bereits gewonnenen Zongo-Karten abgeben.

Anschließend bekommt jeder Spieler seine Kokosnüsse zurück. Eine neue Tanzrunde beginnt und wieder verbiegen alle gleichzeitig ihre Affen.

König Zongo's Tipps:

- Es ist gar nicht so einfach, meine Tanzbewegungen mit den Gummiaffen genau nachzumachen! Ihr solltet darum in den ersten Runden auf das Bestrafen der Fehler, also das Abgeben einer Zongo-Karte, verzichten.
- Seid ihr bereits „Profis“, könnt ihr vereinbaren, dass auch eine Zongo-Karte abgegeben werden muss, wenn eine Kokosnuss falsch gelegt worden ist.

Spielende

Sobald der erste Spieler vier oder mehr Zongo-Karten gesammelt hat, endet der Affentanz. Dieser Spieler gewinnt und die anderen führen zur Belohnung einen wilden Affentanz auf. Haben mehrere Spieler vier oder mehr Zongo-Karten, gewinnt derjenige mit den meisten Karten. Gibt es auch dort einen Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

König Zongo's Zwei-Personen-Variante

Der Affentanz zu zweit funktioniert bis auf folgende Änderungen wie das Grundspiel:

- Jeder Spieler bekommt nur zwei Kokosnüsse.
- Ihr müsst zuerst nach der passenden Zongo-Karte des anderen Spielers suchen.
Anschließend versucht ihr, die zum eigenen Gummiaffen passende Zongo-Karte abzudecken, bevor es dem Mitspieler gelingt.
- Wer seinen Gummiaffen so geformt hat, dass er zu keiner Zongo-Karte passt, darf in dieser Runde auch keine Zongo-Karte nehmen. Stattdessen darf der Mitspieler eine beliebige Zongo-Karte aus der Tischmitte nehmen.

Wer zuerst acht Zongo-Karten hat, gewinnt dieses Affentanzduell.

Einfache Variante

Für 3 - 4 Spieler.

So kann das Spiel vereinfacht werden:

- Jeder Spieler bekommt nur eine Kokosnuss.
- Es wird nur mit einem Gummiaffen gespielt. In jeder Runde verbiegt ein anderer Spieler den Affen. Der Gummiaffe wird nach jeder Runde reihum im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- Der Spieler, der den Affen verbiegt, darf seine Kokosnuss in dieser Runde nicht legen.
- Wer seine Kokosnuss zuerst auf die richtige Zongo-Karte gelegt hat, bekommt diese als Belohnung.

Es gewinnt, wer zuerst vier Zongo-Karten hat.

Tanz den Affentanz

König Zongo lädt euch zu seinem Affentanz ein.

Wählt eure Lieblings-Zongo-Karten und legt sie offen in eine Reihe. Am Anfang solltet ihr nicht zu viele Karten nehmen – drei bis vier genügen.

Versucht zunächst ohne Musik die abgebildeten Bewegungen nachzumachen.

Macht dann Musik an und ahmt die Bewegungen zum Takt der Musik nach. Wiederholt die Bewegungen immer wieder in derselben Reihenfolge.

Versucht die Bewegungen gleichzeitig auszuführen: Dann gelingt euch ein richtiger Affentanz. Einfacher wird es, wenn ihr gemeinsam den Takt zählt.

Später könnt ihr auch mehr oder andere Zongo-Karten nehmen.

Ihr könnt auch einen Spieler zum König Zongo bestimmen: Er macht dann die Tanzschritte vor, die anderen Tanzen nach.

König Zongo wünscht viel Spaß beim Tanzen ...

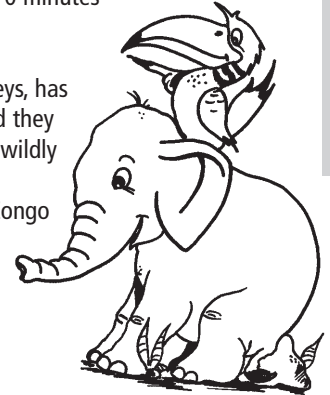
Habermäß game nr. 4475

Monkeys' Dance

A completely twisted bending
and searching game
for 2 - 4 players ages 5 to 99.

Author: Roberto Fraga
Illustrations: Claus Danner
Length of the game: approx. 10 minutes

Zongo, the big King of the Monkeys, has invited the monkeys to dance and they are all there. The monkeys dance wildly to the rhythm of the bush drums. Everybody tries to impress King Zongo with their weird contortions as only one of them can be his worthy successor.



ENGLISH

Contents

- 4 rubber monkeys
- 4 wooden monkeys (in four colors)
- 25 Zongo cards
- 12 coconuts (cards in four colors)
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Each player forms their rubber monkey according to the models of the zongo cards. Whoever is the quickest in recognizing the zongo cards that exactly match the monkey of another player, collects the most points.

Preparation of the game

The 25 zongo cards are displayed in a square of 5x5 cards. Each card shows King Zongo making different and sometimes very weird dancing movements.

Each player takes a rubber monkey, a wooden monkey and the coconuts of the corresponding color. The wooden monkey indicates your color during the game. Place it placed in front of you. The rubber monkeys can be bent to show the movements of King Zongo: try it before starting to play and bend arms and legs according to one of the zongo cards.

Watch out! *If only two players dare the dance of the monkey, first read the rules below and then "King Zongo's Variation for 2 players".*

How to play

Each player opts discreetly for a zongo card and holds their monkey hidden underneath the table.

Now simultaneously all players try to bend their rubber monkey in such a way that it makes the same movement as King Zongo on the chosen card.

Hints given by King Zongo:

Try to imitate my dancing movements as exactly as possible. But make sure that the other players won't realize which card you have chosen.

You have finished bending your monkey?

Once a player has finished they indicate it by singing the monkeys' song in a low voice: "Uuh, uuh, uuh, aah, aah, aah, uuh, uuh, uuh ..."

The player still keeps the rubber monkey underneath the table. Other players who finish join in singing.

When everybody has finished you shout together – "Here we go to do the big Monkeys' dance".

Put your rubber monkeys simultaneously on the table. It is important that the players can all see each other monkeys well. Now you have to try to find the zongo card matching the rubber monkeys.

Whoever thinks they have discovered the right zongo card quickly places a coconut on it.

Whoever is quick can try to place two or even the three coconuts on different zongo cards.

The coconut rules of King Zongo

- You may not place a coconut on the zongo card you have chosen for yourself.
- If two or more players have chosen the same zongo card, nobody can place a coconut on it.
- Once a coconut has been placed, it can not be moved again.

If all matching zongo cards have been found or nobody discovers any more matching cards, the dance of the monkeys is over.

Now comes the scoring!

Together compare the rubber monkeys with the zongo cards on which coconuts were placed – they should match exactly!

- **Coconut placed correctly?**

Whoever has placed their coconut on the right zongo card gets this card as a reward.

If there are various coconuts on the right zongo card only the player who placed the first coconut gets the reward.

- **Coconut placed wrongly?**

There are three possibilities to place a coconut wrongly:

1. No monkey has that shape

If a coconut has been placed on a zongo card and no monkey has been bent accordingly, of course there is no reward. The zongo cards stays there.

2. Your coconut lies on a zongo card which you have chosen yourself as model.

That is not allowed: As a penalty you have to return one of your already won zongo cards to the box.

Watch out! If on top of your coconut another player has placed one, this player gets the zongo card as a reward.

3. There are one or various coconuts on a zongo card which has been chosen by various players as a model:

Each of those players has to return one of their already won zongo cards.

- **There is no rubber monkey matching with a zongo card?**

If a rubber monkey has been bent in such a way that there is no matching zongo card, as a penalty its player has to return one of their already won zongo cards.

Then the players get back their coconuts.

A new round starts and all players bend their moneys at the same time.

Hints of King Zongo:

- It is not that easy to imitate the dancing movements with the rubber monkeys.

Therefore in the first rounds you shouldn't punish any mistakes, i.e. having to return won zongo cards.

- If you are already professionals you can also agree that a zongo card has to be returned when a coconut has been incorrectly placed.

End of the game

As soon as the first player has collected four or more zongo cards, the monkeys' dance is over. This player wins and as a reward the others perform a wild monkeys' dance.

If various players have four or more zongo cards, the one with the most cards wins. If again there is a draw the players win together.

King Zongo's Variation for 2 players

The monkeys' dance for two players is carried out like the basic game, except for the following changes:

- Each player gets only two coconuts.
- You first have to search for the matching zongo card of the other player. Then you quickly try to cover the zongo card matching your monkey before the other player does so.
- Whoever bends their rubber monkey in such a way that it doesn't match any zongo card, can not take a card in this round. Instead the other player can take a card of their choice from the middle.

Whoever is the first to collect 8 zongo cards, wins the monkeys dance duel.

Simpler variation

For 3 - 4 players.

How the game can be simplified:

- Each player only receives one coconut.
- You only play with one rubber monkey. Each round a different player bends the monkey as the rubber monkey is passed on one by one in a clockwise direction after each round.
- The player who bends the monkey can not place a coconut in this round.
- Whoever has placed their coconut first on the right zongo card gets the card as a reward.

Whoever is the first to collect four zongo cards wins the game.

Dancing the monkeys' dance

King Zongo invites everybody to dance.

Choose your favorite zongo cards and put them face up in a row. At the beginning you shouldn't take too many cards, three to four are sufficient.

First try to imitate the movements shown, without music.

Then turn on the music and imitate the movements to the rhythm of the music. Repeat the movements again and again in the same order.

Try to make the movements at the same time and you will succeed in performing an authentic monkeys' dance. It will be easier if you count the beat together.

Later you can also take more or different zongo cards.

You also can name a player to be King Zongo: they then show the dance steps and the other players copy them.

King Zongo wishes you lots of fun dancing ...

Jeu Habermas n° 4475

Le roi Zongo

Un jeu complètement « tordu »
pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration: Claus Danner
Durée de la partie : env. 10 minutes



Le célèbre roi des singes, Zongo, a invité ses amis à danser. Tous les singes dansent en se tortillant dans tous les sens au rythme des tamtams.

Chacun d'eux essaie d'impressionner le roi Zongo en faisant de folles contorsions, car seul l'un d'eux pourra devenir son digne successeur.

Contenu

- 4 singes en caoutchouc
- 4 singes en bois (de quatre couleurs différentes)
- 25 cartes Zongo
- 12 noix de coco (cartes de quatre couleurs différentes)
- 1 règle du jeu

But du jeu

Chaque joueur forme son singe en caoutchouc sur le modèle des cartes Zongo. Qui trouvera le plus vite les cartes Zongo allant avec les singes en caoutchouc et récupérera le plus grand nombre de points ?

Préparatifs

Poser les 25 cartes Zongo en un carré de 5 fois 5 cartes. Sur chaque carte est représenté le roi Zongo. A chaque fois, il montre une position de danse différente.

Chaque joueur prend un singe en caoutchouc, un singe en bois et les noix de coco de la même couleur. Posez le singe en bois devant vous: il indiquera votre couleur pendant toute la partie. Avec les singes en caoutchouc, vous allez pouvoir imiter les mouvements de danse du roi Zongo en pliant les membres du singe en caoutchouc. Avant de commencer à jouer, essayez une fois de plier les bras et les jambes de votre singe comme sur l'une des cartes Zongo.

Attention : *S'il n'y a que deux joueurs, il faudra suivre des règles particulières. Lisez d'abord les règles normales et ensuite la variante pour deux joueurs.*

Déroulement de la partie

Chacun des joueurs choisit secrètement une des cartes Zongo et tient son singe en caoutchouc caché sous la table. Maintenant, tous essayent de modeler leur singe pour qu'il se retrouve dans la même position que le roi Zongo sur la carte choisie.

Conseils du roi Zongo:

« Essayez d'imiter ma danse du mieux possible en tordant votre singe. Mais faites attention à ce que les autres ne trouvent pas laquelle de mes cartes vous avez choisi ».

Tu as fini de façonner ton singe ?

Dès qu'un joueur a fini de modeler son singe, il le fait savoir en émettant un cri de singe : « Ouuh, ouuh, ouuh, aah, aah, aah, ouuh, ouuh, ouuh ... ».

Il laisse encore son singe caché sous la table. Si des autres joueurs ont aussi fini, ils l'accompagnent en reprenant aussi ce cri.

Quand tous les joueurs ont fini, vous criez tous ensemble : « En piste pour la danse des singes ! ».

Posez vos singes tous en même temps sur la table. Il est important que chaque joueur puisse bien voir le singe de tous les autres joueurs. Il faut alors trouver les cartes Zongo correspondantes aux singes tortillés.

Celui qui pense avoir trouvé une bonne carte Zongo pose vite une de ses noix de coco dessus.

Celui qui est super rapide peut essayer de poser deux noix de coco ou même ses trois noix de coco sur les cartes Zongo.

Règles des noix de coco :

- Tu n'as pas le droit de poser de noix de coco sur la carte Zongo que tu as toi-même choisie.
- Si deux joueurs ou plus avaient pris pour modèle la même carte Zongo, ces joueurs n'ont pas le droit de poser de noix de coco dessus.
- Une noix de coco déjà posée ne peut plus être posée ailleurs.

Lorsque toutes les bonnes cartes Zongo ont été trouvées ou lorsque plus personne ne trouve de carte correspondante, la danse des singes est finie.

Maintenant, on compte les points !

Comparez tous ensemble les singes modelés et les cartes Zongo sur lesquelles il y a une noix de coco : ils doivent parfaitement coïncider !

- **La noix de coco a été posée sur la bonne carte ?**

Celui qui a posé sa noix de coco sur la bonne carte Zongo, prend cette carte en récompense.

S'il y a plusieurs noix de coco sur une bonne carte Zongo, seul le joueur qui a posé la noix de coco tout en dessous est récompensé.

- **La noix de coco a été posée sur la mauvaise carte ?**

Il y a trois possibilités de mal poser une noix de coco :

1. Aucun singe n'a cette forme :

Si tu as posé ta noix de coco sur une carte Zongo qui n'avait été choisie par aucun joueur, tu n'auras pas de récompense. La carte Zongo reste posée.

2. Ta noix de coco est posée sur la carte Zongo que tu as toi-même choisie comme modèle :

Comme c'est interdit, tu redonnes une de tes cartes Zongo déjà récupérées et tu la mets dans la boîte.

Attention : si un autre joueur a posé une noix de coco sur la tienne, ce dernier prend cette carte Zongo en récompense.

3. Il y a une ou plusieurs noix de coco sur une carte Zongo qui a servi de modèle à plusieurs singes :
Tous les joueurs (même celui qui n'avait pas choisi ce singe comme modèle !) doivent redonner une de ses cartes Zongo déjà récupérées. Elles sont remises dans la boîte.

- **Un singe modelé ne correspond à aucune carte Zongo ?**

Le joueur qui l'a modelé doit remettre une de ses cartes Zongo déjà gagnées dans la boîte. Il va donc falloir bien s'appliquer en modelant son singe !

Après, chaque joueur récupère ses noix de coco.

Un nouveau tour commence et tous les joueurs se mettent en même temps à modeler leurs singes.

Les bons conseils du roi Zongo :

- Ce n'est pas très facile d'imiter mes mouvements en tordant les singes !
Pendant les premiers tours, aucun joueur ne sera puni s'il a mal formé son singe. Personne ne devra donc redonner de carte Zongo.
- Lorsque vous serez suffisamment doués, vous pourrez jouer en redonnant une carte Zongo lorsque la noix de coco aura été posée sur la mauvaise carte.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré en premier quatre cartes Zongo ou plus, la danse des singes est terminée. Ce joueur gagne la partie et les autres se tortillent comme des singes pour le récompenser. Si plusieurs joueurs ont quatre cartes Zongo ou plus, le gagnant sera celui qui aura le plus de cartes. S'il y a des ex æquo le premier d'entre eux qui criera « Houba Houba » gagnera !

Variante du roi Zongo pour deux joueurs

La danse des singes est la même que précédemment, mais avec les différences suivantes :

- Chaque joueur ne prend que deux noix de coco.
- Il faut d'abord trouver la carte Zongo de l'autre joueur. Mais, ensuite, vous devez poser votre 2ème noix de coco sur la carte Zongo correspondant à votre singe. Tout va donc aller très vite pour pouvoir doubler son adversaire !

Celui qui aura huit cartes Zongo en premier, gagne ce duel.

Variante simple

Pour 3 à 4 joueurs.

On pourra simplifier le jeu comme suit :

- Chaque joueur ne prend qu'une noix de coco.
- On ne joue qu'avec un seul singe en caoutchouc. A chaque tour, un joueur différent façonne le singe. Le singe en caoutchouc est passé à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui tortille le singe n'a pas le droit de poser sa noix de coco pendant ce tour.
- Celui qui posera en premier sa noix de coco sur la bonne carte Zongo récupère celle-ci en récompense.

Le gagnant est celui qui aura quatre cartes Zongo en premier.

Dancez la danse des singes

Le roi Zongo vous invite à participer à la danse des singes.

Choisissez vos cartes Zongo préférées et faites en une rangée. Au début, il est conseillé de ne pas prendre trop de cartes, trois ou quatre suffiront.

Essayez d'imiter les mouvements dessinés, d'abord sans musique.

Ensuite, mettez de la musique et faites les mouvements en musique. Répétez les mouvements toujours dans le même ordre.

Essayer de faire tous les mouvements en même temps : vous réussirez alors à danser comme des vrais singes. Si vous donnez le rythme tous ensemble, cela sera plus facile.

Plus tard, vous pourrez aussi prendre plus de cartes Zongo ou en prendre des différentes.

Vous pouvez aussi nommer l'un des joueurs le roi Zongo : il montrera d'abord les pas de danse que les autres imiteront après.

Le roi Zongo vous souhaite de bien vous amuser en dansant ...

Apendans

Een knotsgek zoek- en buigspel
voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

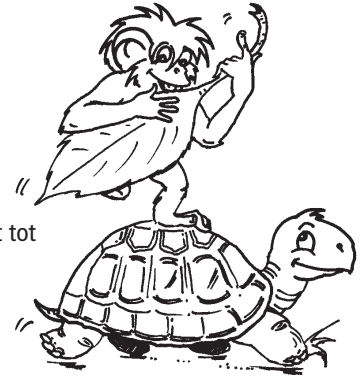
Spelidee: Roberto Fraga

Illustraties: Claus Danner

Speelduur: ca. 10 minuten

Zongo de grote apenkoning heeft tot
een apendans opgeroepen en
iedereen is gekomen. Wild
dansen de apen op de maat van
de jungletrommels.

Daarbij probeert iedereen, door
zich in de meest vreemde bochten te
wringen, indruk op koning Zongo te maken want er
kan er maar één zijn die zijn waardige opvolger kan worden.



Spelinhoud

- 4 rubberapen
- 4 houten apen (in vier kleuren)
- 25 zongokaarten
- 12 kokosnoten (kaarten in vier kleuren)
- spelregels

Doel van het spel

Iedereen vormt zijn rubberapen naar de voorbeelden van de zongokaarten. Degene die het snelst de zongokaarten ontdekt die bij de andere rubberapen horen, verzamelt de meeste punten.

Spelvoorbereiding

De 25 zongokaarten worden open in een vierkant van 5 x 5 kaarten uitgelegd. Op elke kaart is koning Zongo te zien. Iedere keer maakt hij een andere, vaak hele dwaze dansbeweging.

Iedere speler pakt een rubberaap, een houten aap en de overeenkomstig gekleurde kokosnoten. De houten aap zetten jullie voor je neer en geeft gedurende het spel je kleur aan.

Met de rubberapen kunnen jullie koning Zongo's dansbewegingen nabootsen. Probeer het voor het spel gewoon eerst 'ns een paar keer uit en verbuig armen en benen net als op een van de zongokaarten.

Opgelet: *Als er zich maar twee spelers aan een apendans wagen, gelden er enkele bijzondere regels. Lees eerst de gewone regels door en daarna "Koning Zongo's twee personenvariant".*

Spelverloop

Iedereen kiest onopvallend een van de zongokaarten uit en houdt zijn rubberaap onder tafel verstopt. Nu proberen jullie allemaal tegelijk om jullie rubberapen zodanig te verbuigen, dat ze dezelfde beweging als koning Zongo op de uitgekozen kaart maken.

Tips van koning Zongo:

Probeer om mijn dansbeweging zo precies mogelijk na te buigen. Maar pas wel op dat de anderen er niet achter komen, welke van mijn kaarten jullie hebben uitgekozen.

Is je aap klaar?

Als een speler klaar is, geeft hij dat aan, door zachtjes als een aap te zingen: "uuh, uuh, uuh, aah, aah, aah, uuh, uuh, uuh, ...". De rubberaap houdt hij nog steeds onder de tafel verstopt. Als iemand anders ook klaar is, doet hij met het zingen mee.

Als iedereen klaar is, roepen jullie met z'n allen: "op naar de apendans!"

Leg jullie rubberfiguren tegelijk op tafel. Het is belangrijk dat iedere speler alle andere apen goed kan zien. Nu moeten jullie proberen om de bij de rubberapen horende zongokaarten te vinden.

Wie denkt, dat hij een juiste bongokaart heeft ontdekt, legt er snel een van zijn kokosnoten op.

Wie snel is, kan proberen om twee of zelfs alle drie z'n kokosnoten op verschillende zongokaarten te leggen.

Koning Zongo's kokosnotenregels:

- Je mag geen kokosnoot leggen op de kaart die je zelf hebt uitgekozen.
- Als twee of meer spelers dezelfde bongokaart hebben uitgekozen, mag niemand hier een kokosnoot op leggen.
- Als een kokosnoot eenmaal is neergelegd, mag deze niet meer van plaats worden veranderd.

Als alle bijbehorende zongokaarten gevonden zijn of ontdekt niemand meer een bijbehorende kaart, dan is de apendans voorbij.

Nu zijn er punten!

Vergelijk met z'n allen de rubberapen en de zongokaarten waarop een kokosnoot ligt; deze moeten precies met elkaar overeenstemmen!

- **Goed gelegde kokosnoot?**

Degene die zijn kokosnoot op de juiste bongokaart heeft gelegd, ontvangt deze kaart als beloning.

Als er meerdere kokosnoten op een juiste bongokaart liggen, krijgt alleen de eigenaar van de onderste kokosnoot de beloning.

- **Verkeerd gelegde kokosnoten?**

Er zijn drie mogelijkheden om een kokosnoot verkeerd neer te leggen:

1. Er is geen aap die zo is gevormd:

Heb je een kokosnoot op een bongokaart gelegd, die voor geen enkele aap als voorbeeld heeft gediend, krijg je natuurlijk geen beloning. De bongokaart blijft liggen.

2. Je kokosnoot ligt op de bongokaart die je zelf als voorbeeld hebt uitgekozen.

Dat is verboden: voor straf moet je een van je al gewonnen zongokaarten afgeven en in de doos leggen.

Opgelet: als er bovenop jouw kokosnoot nog een kokosnoot van een andere speler ligt, krijgt deze de bongokaart als beloning.

3. Er liggen een of meer kokosnoten op een bongokaart die door meerdere spelers als voorbeeld is genomen. Ieder van deze spelers moet voor straf één van zijn gewonnen zongokaarten afgeven.

- **Hoort een rubberaap bij geen enkele bongokaart?**

Als een rubberaap zodanig gebogen is, dat hij bij geen enkele bongokaart past, moet de eigenaar voor straf één van zijn al gewonnen zongokaarten afgeven.

Vervolgens krijgt iedere speler zijn kokosnoten terug. Er begint een nieuwe dansronde en iedereen verbuigt opnieuw tegelijk z'n aap.

Koning Zongo's tips:

- Het is helemaal niet zo eenvoudig om mijn dansbewegingen met de rubberapen precies na te doen! Jullie moeten daarom in de eerste rondes afzien van het bestraften van fouten, m.a.w. van het afgeven van een bongokaart.
- Als jullie al wat echtere "profs" zijn, kunnen jullie afspreken dat er ook een bongokaart moet worden afgegeven als er een kokosnoot verkeerd is neergelegd.

Einde van het spel

Zodra een van de spelers als eerste vier of meer zongokaarten heeft verzameld, is de apendans voorbij. Deze speler heeft gewonnen en de andere voeren als beloning een wilde apendans uit.

Als er meerdere spelers vier of meer zongokaarten hebben, wint degene met de meeste kaarten. Als het dan nog steeds gelijkspel is, hebben deze spelers samen gewonnen.

Koning Zongo's twee personenvariant

De apendans voor twee verloopt hetzelfde als bij het basisspel afgezien van de volgende veranderingen:

- Iedere speler krijgt slechts twee kokosnoten.
- Jullie moeten om te beginnen op zoek gaan naar de bongokaart die bij de andere speler hoort. Vervolgens proberen jullie om de bongokaart, die bij je eigen rubberaap hoort, te bedekken voordat de medespeler daar in slaagt.
- Degene die zijn rubberaap zodanig heeft gevormd, dat hij met geen enkele bongokaart overeenkomt, mag in deze ronde ook geen bongokaart pakken. In plaats hiervan mag de medespeler een bongokaart naar keuze uit het midden van tafel nemen.

Degene die als eerste acht zongokaarten heeft, heeft het apendansduel gewonnen.

Eenvoudige variant

Voor 3 - 4 spelers.

Zo kan het spel vereenvoudigd worden:

- Iedere speler krijgt slechts één kokosnoot.
- Er wordt slechts met één rubberaap gespeeld. In elke ronde verbuigt een andere speler de aap. De rubberaap wordt na elke ronde kloksgewijs doorgegeven.
- De speler die de aap verbuigt, mag tijdens deze ronde niet zijn kokosnoot neerleggen.
- Degene die als eerste zijn kokosnoot op de juiste bongokaart heeft gelegd, krijgt deze als beloning.

Degene die als eerste vier zongokaarten heeft, heeft gewonnen.

Doe de apendans

Koning Zongo nodigt jullie uit voor zijn apendans:

Kies jullie favoriete zongokaarten uit en leg ze open op een rij. De eerste keren moeten jullie niet te veel kaarten nemen – drie tot vier zijn voldoende.

Probeer vervolgens om zonder muziek de afgebeelde bewegingen na te doen.

Maak dan muziek en doe de bewegingen op de maat van de muziek na. Herhaal de bewegingen steeds opnieuw in dezelfde volgorde.

Probeer om de bewegingen tegelijk uit te voeren: pas dan wordt het een echte apendans. Het wordt eenvoudiger als jullie gezamenlijk de maat aangeven.

Later kunnen jullie ook meer of andere zongokaarten nemen.

Jullie kunnen ook een speler tot koning Zongo benoemen: hij doet dan de danspassen voor en de anderen doen hem na.

Koning Zongo wenst jullie veel plezier bij het dansen ...

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 68017

Aufl. 2004/1