

Art.-Nr. 22372

Bingo Bongo

Das muntere Kletterspiel zur Förderung logischen Denkens und der Feinmotorik.

Alter: ab 5 Jahre

Mitspieler: 2 bis 4

Inhalt: 1 Affenbaum, 4 Affenspielfiguren, 1 Symbolwürfel, 1 Kokosnuss

Spielidee: Jens Rademaker

Illustration: Jan Lieffring

Im **Urwald bei Bingo Bongo** wachsen die leckersten Kokosnüsse ganz oben in den hohen Affenbäumen. Sie sind so lecker, dass jeder der Affen gar nicht genug von ihnen essen kann. Daher sind sie auch jedes Jahr immer sehr schnell aufgegessen.

Nun ist es wieder einmal so weit und bis auf eine Nuss sind bereits alle weg. Die Affen versuchen nun alle so schnell wie möglich die Spitze des Baumes zu erreichen. Dies ist aber gar nicht so einfach, da sie sich gegenseitig immer wieder an den Schwänzen herunterziehen und die Äste abbrechen.

Möchtest Du den Affen helfen?

Spielziel: Wer schafft es zuerst, mit seinem Affen die Nuss vom Baum zu holen?

Spielvorbereitung: Zunächst wird der Baumstamm auf die grüne Bodenplatte gesteckt. Jeder Spieler sucht sich nun eine Baumseite aus, nimmt 6 Äste und sucht sich einen Affen aus. Die Nuss wird oben auf den Baum gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und erhält den Würfel.

Spielverlauf: Durch Würfeln sind verschiedene Aktionen möglich.

- Ast setzen
- Affe einen Ast höher setzen
- Fremden Affen einen Ast runtersetzen oder fremden Ast entfernen.

Freie Auswahl- Ast setzen, Affe höher setzen, fremden Affen runtersetzen, fremden Ast entfernen.

Besonderheiten: Wird das Symbol **Ast setzen** gewürfelt und man hat alle eigenen Äste bereits in den Baum gesteckt, **muss** man einen Ast eines Mitspielers setzen.

Wird das Symbol **Affe einen Ast höher setzen** gewürfelt und der Spieler hat noch keinen Ast platziert, an dem sein Affe höher klettern kann, so **muss** er den Affen eines Mitspielers höher setzen. Es besteht also immer **Zugzwang**.

Nur wenn absolut keine Möglichkeit besteht, seinen gewürfelten Zug auszuführen (was gerade in der Anfangsphase passieren kann), **darf** noch einmal gewürfelt werden. Um vom sechsten Ast aus die Nuss nehmen zu können, **muss** der Affe noch einmal höher gesetzt werden.

Wer die Nuss hat, gewinnt das Spiel!

Viel Spaß beim spannenden Auf- und Abklettern im Baum wünscht Euch

Beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau