



Affentanz

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

10

MINUTEN

Affentanz ist ein schnelles Such- und Biegespiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren. Jeder verformt heimlich seinen Gummiaffen nach einer der ausliegenden Zongo-Karten. Danach gilt es, möglichst flott zu erkennen, welche Karte die Affen der Mitspielenden nachahmen.

Spielziel

Du biegst deinen Gummiaffen nach dem Vorbild einer Zongo-Karte. Punkte bekommst du, wenn du die Vorlagen der anderen Affen als Erste oder Erster findest.

Vorbereitung

Legt die 25 Zongo-Karten offen als Quadrat aus 5 Reihen zu je 5 Karten aus. Jede und jeder nimmt einen Gummiaffen, einen Holzaffen und die Kokosnuss-Karten in derselben Farbe. Der Holzaffe kommt vor dich auf den Tisch und zeigt deine Farbe an.

So spielt ihr

- 1 Jede und jeder wählt heimlich eine der ausliegenden Karten aus.
- 2 Unter dem Tisch verbiegt ihr gleichzeitig eure Gummiaffen so, dass sie die Haltung auf eurer Karte zeigen.
- 3 Wer fertig ist, summt leise "Uuh, uuh, uuh, aah, aah, aah", die anderen stimmen mit ein, sobald sie ebenfalls fertig sind.
- 4 Sind alle so weit, ruft ihr zusammen "Auf zum Affentanz!" und stellt die Affen gleichzeitig sichtbar auf den Tisch.
- 5 Nun legt ihr eure Kokosnüsse schnell auf die Karten, die zu den Affen der anderen passen.
- 6 Danach wird verglichen: Richtig belegte Karten wandern als Punkte zu ihren Findern.

So gewinnt ihr

Sobald jemand 4 oder mehr Zongo-Karten besitzt, endet die Partie. Diese Person gewinnt, bei mehreren entscheidet die höhere Kartenzahl.

Spielziel

Ihr formt eure biegsamen Gummiaffen nach den Tanzposen, die König Zongo auf den Karten vorführt. Der eigentliche Wettlauf beginnt danach: Alle Affen kommen gleichzeitig auf den Tisch, und ihr sucht die passende Karte zu den Affen der anderen. Wer eine solche Karte mit einer Kokosnuss belegt und richtig liegt, gewinnt die Karte als Punkt. Ziel ist es, als Erste oder Erster 4 Zongo-Karten zu sammeln.

Spielmaterial

4 Gummiaffen

4 Holzaaffen

25 Zongo-Karten

12 Kokosnüsse

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Legt die 25 Zongo-Karten mit der Bildseite nach oben aus, und zwar als Quadrat mit 5 Karten Kantenlänge.
- Jede Karte zeigt König Zongo in einer anderen, meist ziemlich verdrehten Tanzhaltung.
- Jede und jeder nimmt sich einen Gummiaffen, einen Holzaaffen und die Kokosnuss-Karten in der passenden Farbe.
- Stellt euren Holzaaffen gut sichtbar vor euch ab. Er zeigt an, welche Farbe euch gehört.
- Probiert vor der ersten Runde ruhig einmal aus, wie sich Arme und Beine des Gummiaffen nach dem Vorbild einer Karte biegen lassen.
- Zu zweit gelten Zusatzregeln, unter anderem bekommt dann jede Person nur 2 Kokosnüsse.

Spielbeginn

Es gibt keinen Startspieler, denn alle handeln gleichzeitig. Sobald die Karten liegen und jede und jeder Affe, Holzfigur und Kokosnüsse hat, sucht sich still jede Person eine Karte aus und hält den Gummiaffen unter dem Tisch verborgen.

Spielablauf

1. Heimlich eine Pose wählen

Jede und jeder entscheidet sich unauffällig für eine der 25 ausliegenden Zongo-Karten. Verratet nicht, welche es ist. Den Gummiaffen haltet ihr dabei unter der Tischplatte, sodass ihn niemand sieht.

2. Gleichzeitig biegen

Alle biegen zur selben Zeit ihren Affen so, dass er genau die Haltung der gewählten Karte einnimmt. Je genauer ihr arbeitet, desto eher wird eure Pose später erkannt und desto sicherer entgeht ihr einer Strafe.

3. Der Affengesang

Bist du fertig, singst du leise den Affengesang: "Uuh, uuh, uuh, aah, aah, aah, uuh, uuh, uuh ...". Der Affe bleibt weiter versteckt. Wer ebenfalls fertig wird, stimmt in den Gesang ein.

4. Auf zum Affentanz

Wenn alle singen, ruft ihr gemeinsam "Auf zum Affentanz!". Jetzt stellt ihr alle Gummiaffen gleichzeitig auf den Tisch. Achtet darauf, dass wirklich jede Person jeden Affen gut sehen kann.

5. Kokosnüsse legen

Nun sucht ihr im Kartenquadrat die Vorlagen zu den fremden Affen. Wer eine passende Karte gefunden zu haben glaubt, legt schnell eine eigene Kokosnuss darauf. Wer flink ist, bringt zwei oder sogar alle drei Kokosnüsse auf verschiedenen Karten unter.

Dabei gelten drei feste Regeln:

- 1 Auf die Karte, die du selbst als Vorlage genommen hast, darfst du keine Kokosnuss legen.
- 2 Haben zwei oder mehr Personen dieselbe Karte gewählt, darf niemand eine Kokosnuss darauf ablegen.
- 3 Eine einmal abgelegte Kokosnuss bleibt liegen und wird nicht mehr verschoben.

6. Runde beenden und auswerten

Die Runde ist vorbei, sobald alle passenden Karten belegt sind oder niemand mehr eine weitere Übereinstimmung entdeckt. Vergleicht nun gemeinsam die Affen mit den belegten Karten. Sie sollen wirklich genau übereinstimmen.

- Liegt eine Kokosnuss auf der richtigen Karte, wandert diese Karte zur Belohnung an ihre Besitzerin oder ihren Besitzer.
- Liegen mehrere Kokosnüsse auf derselben richtigen Karte, bekommt nur die Person die Karte, deren Kokosnuss ganz unten liegt.
- Wurde eine Kokosnuss auf eine Karte gelegt, zu der kein Affe geformt wurde, gibt es dafür nichts. Die Karte bleibt liegen.

7. Nächste Runde

Nach der Auswertung erhalten alle ihre Kokosnüsse zurück. Es beginnt eine neue Tanzrunde, und wieder biegen alle gleichzeitig ihre Affen.

Der Spielzug

- 1 Heimlich eine Zongo-Karte als Vorlage aussuchen.
- 2 Den Gummiaffen unter dem Tisch entsprechend verbiegen.
- 3 Fertigstellung durch den leisen Affengesang anzeigen.
- 4 Gemeinsam "Auf zum Affentanz!" rufen und alle Affen gleichzeitig auf den Tisch stellen.
- 5 Kokosnüsse auf die vermuteten Vorlagenkarten der anderen legen.
- 6 Affen und belegte Karten vergleichen, Belohnungen und Strafen verteilen.
- 7 Kokosnüsse zurücknehmen und die nächste Runde starten.

Sonderregeln

- Auf die selbst gewählte Vorlagenkarte darf keine eigene Kokosnuss gelegt werden. Passiert es doch, gibst du zur Strafe eine bereits gewonnene Zongo-Karte in die Schachtel zurück.
- Liegt über deiner falsch platzierten Kokosnuss noch die Kokosnuss einer anderen Person, erhält diese Person die Karte als Belohnung.
- Haben mehrere Personen dieselbe Karte als Vorlage genommen, darf niemand eine Kokosnuss darauf legen. Geschieht es trotzdem, muss jede dieser Personen eine gewonnene Karte abgeben.
- Ist ein Gummiaffe so verbogen, dass er zu gar keiner Zongo-Karte passt, gibt sein Besitzer eine bereits gewonnene Karte ab.
- Eine gelegte Kokosnuss darf nicht mehr umgelegt werden.
- Für die ersten Runden empfiehlt die Anleitung, auf sämtliche Strafen zu verzichten.
- Geübte Gruppen können vereinbaren, dass auch eine falsch gelegte Kokosnuss eine Karte kostet.

Spielende und Gewinn

Der Affentanz endet in dem Moment, in dem jemand 4 oder mehr Zongo-Karten gesammelt hat. Diese Person gewinnt, und die übrigen führen zur Belohnung einen wilden Affentanz auf. Haben nach einer Runde mehrere Personen 4 oder mehr Karten, entscheidet die größere Kartenzahl. Steht es auch dann gleich, gewinnen diese Personen gemeinsam. In der Zwei-Personen-Variante gewinnt, wer zuerst 8 Karten besitzt, in der einfachen Variante wer zuerst 4 Karten hat.

Varianten

- **Zwei-Personen-Variante:** Jede Person erhält nur 2 Kokosnüsse. Zuerst sucht ihr die Karte des Gegenübers, danach versucht ihr, die zum eigenen Affen passende Karte abzudecken, bevor die andere Person es tut. Wer seinen Affen so verbiegt, dass keine Karte passt, darf in dieser Runde keine Karte nehmen; stattdessen darf das Gegenüber eine beliebige Karte aus der Tischmitte nehmen. Es gewinnt, wer zuerst 8 Zongo-Karten hat.
- **Einfache Variante für 3 bis 4 Personen:** Jede Person bekommt nur 1 Kokosnuss. Gespielt wird mit einem einzigen Gummiaffen, der nach jeder Runde im Uhrzeigersinn weitergereicht wird. Wer den Affen biegt, legt in dieser Runde keine Kokosnuss. Wer zuerst die richtige Karte belegt, gewinnt sie. Sieger ist, wer zuerst 4 Karten hat.
- **Tanzt den Affentanz (Bewegungsspiel ohne Wertung):** Legt 3 bis 4 Lieblingskarten offen in eine Reihe und macht die abgebildeten Bewegungen zunächst ohne Musik nach. Danach tanzt ihr die Abfolge immer wieder im Takt der Musik. Ihr könnt auch eine Person zu König Zongo bestimmen, die die Schritte vormacht.

Tipps

- Biege die Pose so exakt wie möglich. Ein ungenauer Affe passt am Ende zu keiner Karte und kostet dich eine gewonnene Karte.
- Achte darauf, dass niemand mitbekommt, welche Karte du dir ausgesucht hast, solange dein Affe unter dem Tisch ist.
- Merke dir beim Auslegen grob, wo auffällige Posen im 5x5-Quadrat liegen. Beim Suchen zählt jede Sekunde.
- Sei die Erste oder der Erste auf einer Karte: Liegen mehrere Kokosnüsse übereinander, gewinnt nur die unterste die Karte.
- Bist du schnell, verteile alle Kokosnüsse auf verschiedene Karten. Setze sie aber nie auf deine eigene Vorlage.

Häufige Fragen

Darf ich eine Kokosnuss auf meine eigene Vorlagenkarte legen?

Nein, das ist ausdrücklich verboten. Tust du es doch, musst du zur Strafe eine bereits gewonnene Zongo-Karte in die Schachtel zurücklegen.

Was passiert, wenn zwei Personen dieselbe Zongo-Karte gewählt haben?

Auf diese Karte darf niemand eine Kokosnuss legen. Liegt trotzdem eine oder mehrere darauf, muss jede der beteiligten Personen eine gewonnene Zongo-Karte abgeben.

Wer bekommt die Karte, wenn mehrere Kokosnüsse darauf liegen?

Nur die Person, deren Kokosnuss ganz unten liegt, erhält die richtige Zongo-Karte als Belohnung.

Darf ich eine Kokosnuss noch einmal umlegen, wenn ich mich vertan habe?

Nein. Eine einmal abgelegte Kokosnuss bleibt liegen und darf nicht mehr versetzt werden.

Was passiert, wenn mein Affe zu keiner einzigen Karte passt?

Dann musst du zur Strafe eine deiner bereits gewonnenen Zongo-Karten abgeben.

Was gilt, wenn eine Kokosnuss auf einer Karte liegt, zu der niemand einen Affen gebogen hat?

Es gibt dafür keine Belohnung. Die Zongo-Karte bleibt einfach an ihrem Platz liegen.

Wann ist eine Runde zu Ende?

Die Runde endet, sobald alle passenden Zongo-Karten gefunden sind oder niemand mehr eine passende Karte entdeckt. Danach wird ausgewertet und alle bekommen ihre Kokosnüsse zurück.

Wie viele Kokosnüsse habe ich pro Runde zur Verfügung?

Zu dritt oder viert sind es 3 Kokosnüsse pro Person, denn 12 Kokosnuss-Karten verteilen sich auf vier Farben. Zu zweit bekommt jede Person nur 2, in der einfachen Variante nur 1.

Wer gewinnt bei Gleichstand?

Haben mehrere Personen 4 oder mehr Karten, gewinnt die mit den meisten Karten. Steht es auch dann gleich, gewinnen diese Personen laut der deutschen Anleitung gemeinsam.

Sollen wir von Anfang an mit Strafen spielen?

Die Anleitung rät davon ab. In den ersten Runden solltet ihr auf das Abgeben von Zongo-Karten verzichten, weil das genaue Nachbiegen schwer ist.

Informationen zum Spiel

Verlag	Habermaaß (Spiele Bad Rodach)
Autor	Roberto Fraga
Erscheinungsjahr	2004
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Habermas / Spiele Bad Rodach, zuletzt geprüft am 31.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/affentanz/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/affentanz/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026