



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Dschungel Party

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Dschungel Party ist ein Laufspiel mit Geräuschen für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren. Auf einem elektronischen Soundgerät verstecken sich Tierstimmen hinter Farbpunkten. Wer sich merkt, welcher Punkt welches Tier ruft, bringt seine Figur am schnellsten durch den Urwald zum Ziel.

Spielziel

Du willst als Erster das Feld am Ende des Weges erreichen, auf dem der Junge mit der Trommel abgebildet ist.

Vorbereitung

Legt den aufgeklappten Spielplan in die Tischmitte und brecht das Mittelteil heraus. Löst die Figuren aus der Stanztafel und steckt sie in den passenden Aufsteller. Alle Figuren starten auf den kleinen Zelten am Startplatz. Das Soundgerät kommt in die Mitte des Plans, dann drückt ihr den weißen START-Knopf.

So spielt ihr

- 1 Schaut nach, welches Tier auf dem Feld direkt vor eurer Figur abgebildet ist.
- 2 Wer am Zug ist, drückt einen der Farbpunkte auf dem Soundgerät.
- 3 Ertönt genau die gesuchte Tierstimme, rückt deine Figur ein Feld vor und du darfst erneut drücken.
- 4 Kommt eine andere Tierstimme, endet dein Zug und der linke Nachbar ist dran.
- 5 Pro Zug darfst du höchstens 3 Felder weit ziehen.
- 6 Ertönt die Melodie, drückst du den START-Knopf, die Tierstimmen werden neu verteilt und du bleibst am Zug.

So gewinnt ihr

Wer zuerst das Zielfeld mit dem Jungen und der Trommel erreicht, gewinnt. Die anderen können weiterspielen, bis auch sie im Ziel sind.

Spielziel

Alle Kinder laufen mit ihrer Figur denselben Weg durch den Dschungel. Am Ende des Weges liegt das Zielfeld, auf dem der Junge mit der Trommel zu sehen ist. Wer dieses Feld als Erster betritt, gewinnt die Partie. Vorwärts geht es nur, wenn du auf dem Soundgerät die Stimme des Tieres findest, das auf dem nächsten Feld abgebildet ist.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Elektronisches Soundgerät

4 Spielfiguren mit Aufstellern

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Klappt den Spielplan auf und legt ihn in die Tischmitte.
- Brecht das Mittelteil des Spielplans heraus.
- Löst die 4 Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel.
- Jedes Kind nimmt sich eine Figur und steckt sie in den farblich passenden Aufsteller.
- Stellt alle Figuren auf die kleinen Zelte am Startplatz.
- Legt das elektronische Soundgerät in die Mitte des Spielplans.
- Macht einen Probelauf: Drückt nacheinander die Farbpunkte und hört euch die Urwaldgeräusche an. Neben Löwe, Frosch, Schlange, Elefant und Affe gibt es auch eine Buschtrommel.

Spielbeginn

Vor jeder Partie wird der weiße START-Knopf gedrückt. Dabei erklingt eine Melodie und die Tierstimmen werden den Farbpunkten neu zugeordnet. Das jüngste Kind macht den ersten Zug, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Das Prinzip

Jedes Feld auf dem Weg zeigt ein Tier. Um ein Feld zu betreten, musst du auf dem Soundgerät die Stimme genau dieses Tieres finden. Welcher Farbpunkt welches Geräusch abspielt, verrät dir niemand – das musst du dir merken.

Ein Zug Schritt für Schritt

- 1 Schau dir an, welches Tier auf dem Feld direkt vor deiner Figur abgebildet ist.
- 2 Drücke einen Farbpunkt auf dem Soundgerät.
- 3 Passt das Geräusch zum Tier auf dem Feld, stellst du deine Figur dorthin.
- 4 Danach darfst du weitermachen und das Tier des nächsten Feldes suchen.
- 5 ertönt ein falsches Tier, bleibt deine Figur stehen und dein Nachbar links übernimmt.

Beispiel

Auf dem ersten Feld hinter dem Start ist der Löwe zu sehen. Du drückst einen Farbpunkt. Brüllt der Löwe, rückst du auf das Feld vor. Auf dem nächsten Feld steht zum Beispiel der Elefant – nun suchst du sein Trompeten und darfst bei Erfolg wieder ein Feld weiter.

Die Drei-Felder-Grenze

In einem einzigen Zug darfst du höchstens 3 Felder zurücklegen. Auch wenn du vier Tierstimmen hintereinander richtig triffst, endet dein Zug nach dem dritten Feld.

Die Melodie

Kommt statt einer Tierstimme oder der Trommel eine kurze Melodie, werden die Tierstimmen neu gemischt. Wer am Zug ist, drückt dazu den START-Knopf. Der Zug geht anschließend bei demselben Kind weiter, es darf sofort wieder einen Farbpunkt drücken. Nach dem Mischen sitzen die Tiere auf anderen Farben – jetzt müssen alle neu aufpassen.

Merken lohnt sich

Auch wenn du nicht dran bist, hörst du mit. So weißt du später, hinter welchem Farbpunkt sich welches Tier versteckt.

Der Spielzug

- 1 Merke dir, welches Tier auf dem Feld vor deiner Figur abgebildet ist.
- 2 Drücke einen Farbpunkt auf dem Soundgerät.
- 3 Passt die Tierstimme, ziehe deine Figur ein Feld vor.
- 4 Passt sie nicht, bleibt deine Figur stehen und der Zug endet.
- 5 Nach einem Treffer darfst du erneut drücken und das nächste Tier suchen.
- 6 Beende deinen Zug spätestens nach 3 gezogenen Feldern.
- 7 Der linke Nachbar ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Pro Zug sind höchstens 3 Felder möglich, auch bei mehr Treffern hintereinander.
- Nach einem Treffer bist du weiter am Zug und darfst sofort das nächste Tier suchen.
- Bei einer falschen Tierstimme endet dein Zug sofort.
- Die Melodie bedeutet: START-Knopf drücken, Tierstimmen neu mischen, derselbe Spieler macht weiter.
- Vor jedem neuen Spiel wird der START-Knopf gedrückt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel gewinnt, wer als Erster das Zielfeld am Ende des Weges mit dem Jungen und der Trommel erreicht. Danach dürfen die übrigen Kinder weiterspielen, bis alle im Ziel angekommen sind. Zu Gleichständen sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Variante für jüngere Kinder: Die Melodie ist kein Mischsignal, sondern ein Joker. Wer sie hört, rückt 3 Felder vor. Danach ist sofort das nächste Kind an der Reihe.

Tipps

- Hör auch dann genau hin, wenn ein anderes Kind drückt. Jede Tierstimme verrät dir einen Farbpunkt.
- Präge dir die Farbe ein, unter der das Tier liegt, das du als Nächstes brauchst.
- Nach dem Mischen durch die Melodie ist dein altes Wissen wertlos – fang mit dem Merken neu an.
- Schau vor dem Drücken auf das Feld vor deiner Figur, damit du weißt, welches Geräusch du überhaupt suchst.
- Da pro Zug nur 3 Felder möglich sind, bringen dir viele kleine sichere Treffer mehr als Raten.

Häufige Fragen

Wie viele Felder darf ich pro Zug höchstens ziehen?

Maximal 3 Felder. Auch wenn du noch mehr Tierstimmen richtig findest, ist nach dem dritten Feld Schluss.

Was passiert, wenn eine falsche Tierstimme ertönt?

Deine Figur bleibt stehen und dein Zug ist beendet. Der linke Nachbar ist als Nächster an der Reihe.

Was bedeutet die kleine Melodie?

Sie ist das Signal zum Neumischen der Tierstimmen. Wer am Zug ist, drückt den START-Knopf und darf danach weiterspielen.

Bin ich nach der Melodie noch am Zug?

Ja. Nach dem Drücken des START-Knopfes bleibt derselbe Spieler an der Reihe und darf erneut einen Farbpunkt tippen.

Wer fängt an?

Das jüngste Kind beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Muss der START-Knopf vor jeder Partie gedrückt werden?

Ja. Vor Beginn jedes Spiels wird der START-Knopf gedrückt, damit die Tierstimmen neu verteilt sind.

Endet das Spiel, sobald jemand im Ziel ist?

Der Erste im Ziel hat gewonnen. Die anderen Kinder dürfen aber weiterspielen, bis auch sie das Zielfeld erreicht haben.

Wie funktioniert die Regel für ganz junge Kinder?

In der Variante für jüngere Spieler wird bei der Melodie nicht gemischt. Stattdessen rückt das Kind am Zug 3 Felder vor, danach ist der Nächste dran.

Welche Geräusche stecken im Soundgerät?

Zu hören sind Löwe, Frosch, Schlange, Elefant und Affe sowie eine Buschtrommel. Dazu kommt die Melodie zum Mischen.

Welche Batterien braucht das Soundgerät?

Es werden 4 Knopfzellen vom Typ 1,5 Volt LR 44 benötigt. Der Wechsel muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 21.09.2026. 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/dschungel-party/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026