HABA



2012220001
TL A170835

FUNKYFANT

Das Glow in the Dark Memo

Ein Merkspiel für 2 – 4 aufmerksame Partygäste ab 6 Jahren.

Autorin: Neda Sehat
Illustration: Thies Schwarz
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 10 Minuten



„Whoop Whoop“ – im dämmerigen Licht der Discokugel betritt Funkyfant die Bühne! Er ist der Partykönig und bringt mit seinen flippigen Moves die Tanzfläche zum Beben. Wer schafft es, voll einzusteigen und vor jedem Move das richtige Körperteil anzusagen?

Wer zuerst alle Dance Moves von Funkyfant richtig ansagt und aufdeckt, gewinnt!

DAS IST DRIN:

16 Tanzplättchen
Diese 9 werden im **Grundspiel** verwendet:


Bein


Ohr

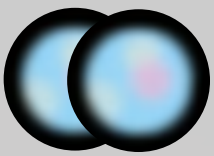

Stoßzahn


Mund


Augen


Schwanz


Rüssel


leere Tanzfläche

Für die **Profivariante** werden auch die Tanzplättchen mit gelber Note hinzugefügt:


Stoßzahn


Ohr


Bein


leere Tanzfläche


Rückseite

BEVOR ES LOSGEHT:

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, schaut ihr euch am besten die 9 Tanzplättchen des Grundspiels an. Es gibt 7 verschiedene Körperteile: Bein, Ohr, Stoßzahn, Mund, Augen, Schwanz und Rüssel. Zusätzlich gibt es noch 2 Tanzplättchen mit leerer Tanzfläche.

1. Mischt verdeckt die 9 Tanzplättchen des Grundspiels und legt sie in einem 3 x 3 Raster in der Tischmitte aus.
2. Die Tanzplättchen mit gelber Note könnt ihr wieder in die Schachtel legen. Diese braucht ihr nur für die Profivariante.



JETZT GEHT'S LOS:

Wer war zuletzt tanzen? Du beginnst.

1. Körperteil ansagen

Sage zuerst ein beliebiges Körperteil des Elefanten laut an.

2. Geheim überprüfen

Schau dir danach geheim eines der verdeckten Tanzplättchen an.

Was hast du gefunden?

- das zuvor angesagte Körperteil? *Super.*
  Lege das Tanzplättchen offen an seinen Platz zurück und mache wieder bei **1. Körperteil ansagen** weiter.
- ein anderes Körperteil? *Schade.*
  Lege das Tanzplättchen verdeckt an seinen Platz zurück, ohne zu verraten, welches Körperteil du gesehen hast. Drehe alle bisher aufgedeckten Tanzplättchen wieder um, ohne ihre Position zu verändern. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.
- eine leere Tanzfläche? *Ups, das war wohl ein Move ins Leere.*
  Lege das Tanzplättchen zunächst offen an seinen Platz zurück. Vertausche dann dieses Tanzplättchen mit einem beliebigen anderen Tanzplättchen (offen oder verdeckt). Drehe danach alle aufgedeckten Tanzplättchen wieder um, ohne ihre Position zu verändern. Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Beispiel:
*Nicole sagt: „**Rüssel**“. Sie schaut sich geheim ein Tanzplättchen an. Es ist in der Tat der **Rüssel**. Sie legt das Tanzplättchen wieder offen an seinen Platz und darf weiter ansagen und überprüfen. Als Nächstes sagt sie: „**Bein**“. Sie schaut sich geheim ein weiteres Tanzplättchen an. Leider zeigt es aber ein Ohr. Sie legt das Tanzplättchen – ohne den anderen zu sagen, was sie gesehen hat – wieder verdeckt zurück an seine Position. Auch das Tanzplättchen mit dem **Rüssel** dreht sie wieder um und Rudy ist an der Reihe.*

*Rudy sagt: „**Ohr**“. Er schaut sich geheim ein Tanzplättchen an. Da es das **Ohr** zeigt, legt er das Tanzplättchen offen zurück an seine Position. Er darf weitermachen! Dann sagt er: „**Bein**“, und schaut sich ein weiteres Tanzplättchen an. Aber das Tanzplättchen zeigt die **leere Tanzfläche**. Daher legt er die **leere Tanzfläche** zunächst offen zurück an seine Position. Anschließend muss er die **leere Tanzfläche** mit einem beliebigen anderen Tanzplättchen vertauschen. Er entscheidet sich dafür, die Position vom **Ohr** mit der **leeren Tanzfläche** zu tauschen. Dann dreht er alle Tanzplättchen wieder um und Elvira ist an der Reihe.*

WANN IST SCHLUSS?

Wer zuerst in einem Zug alle 7 Körperteile des Elefanten richtig ansagt und aufdeckt, gewinnt das Spiel.
Whoop Whoop! Du hast den Ele-Dance gerockt!

Partyvariante
Anstatt das Körperteil anzusagen, könnt ihr natürlich auch den entsprechenden Dance Move machen! Seid ruhig kreativ – das müsst ihr beim Ansagen von Rüssel oder Schwanz sowieso sein. Aber stellt sicher, dass allen anderen klar ist, welches Körperteil ihr aufdecken wollt, bevor ihr das Tanzplättchen umdreht. Ach ja – und nebenher lasst ihr natürlich eure Lieblingshits laufen!

Profivariante
Bei der Profivariante spielt ihr mit allen 16 Tanzplättchen. Ihr müsst manche Körperteile also mehrfach ansagen. Beim Aufdecken spielt es aber keine Rolle, ob das Tanzplättchen eine gelbe Note zeigt oder nicht.

“Playing in the Dark”-Variante
Die Tanzplättchen haben einen Glow in the Dark Effekt! Ihr könnt das Spiel daher auch im Dunkeln ausprobieren. Legt die Tanzplättchen davor einfach etwas ins Licht, sodass sie sich „aufladen“. Natürlich müsst ihr dann die Dance Moves von Funkyfant schnell erlernen, denn die Tanzplättchen leuchten nicht ewig …

Liebe Kinder, liebe Eltern,
*unter **www.haba-play.com/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.*

© HABA-Spiele Bad Rodach 2025

22
PAP
HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de