



### Ein verzaubertes Pustespiel für 2 - 5 Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Autorin:** Stefanie Schütz

**Illustration:** Marc Robitzky

**Spielidee:** Alle Tiere laufen im Pustedschungel herum und suchen ihren Partner, den sie beim Spielen verloren haben. Nur der bunte Zaubervogel über den Baumwipfeln, hat den Überblick. Seine magischen Federn segeln sanft von oben in den Dschungel und verzaubern die Tiere, die von ihnen berührt werden. So finden sie bald ihren Partner wieder. Denn im tiefen Dschungel will kein Tier lange alleine sein. Die Spieler helfen dem Zaubervogel. Wer die meisten Tierpaare zusammenführen kann, wird König des Pustedschungels und darf sich am Ende mit den schönsten Zauberfedern schmücken.

**Spielinhalt:** 1 Zaubervogel, 5 Pustefedern und 5 Ersatzfedern, 40 Tierplättchen, 1 Spielanleitung

**Vorbereitung:** – Alle Tierplättchen bunt durcheinander mit dem grünen Rahmen nach oben auslegen.  
– Den Zaubervogel daneben stellen.  
– Eine Pustefeder nehmen.

**Spielablauf:** – Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer seine Feder am weitesten pusten kann, beginnt und pustet seine Feder auf die Tierplättchen. Landet die Feder

- auf einem Tierplättchen, dessen Partner noch in der Tischmitte liegt, legt man dieses Plättchen vor sich ab.
- auf einem Tierplättchen, dessen Partner der Spieler schon vor sich abgelegt hat, legt man das Pärchen mit der verzauberten Seite nach oben vor sich ab.
- auf einem Tierplättchen, dessen Partner bei einem Mitspieler liegt, darf man sich beide Plättchen nehmen und mit der verzauberten Seite nach oben vor sich ablegen.
- auf keinem Tierplättchen, darf man die Feder noch einmal pusten.

– Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Pusteregeln:** – Zwischen Plättchen und der Hand sollte eine Unterarmlänge Abstand sein.  
– Der Federkiel muss auf dem Plättchen liegen oder es berühren, dann ist die Feder auf dem Plättchen gelandet.  
– Fliegt die Feder bis zu einem Plättchen, das ein Mitspieler vor sich abgelegt hat, passiert nichts. Wenn man noch einen Versuch hat, darf man nochmal pusten.

**Zaubervogel:** – Wenn ein Spieler ein Pärchen vor sich abgelegt hat, nimmt er den Zaubervogel von der Tischmitte oder von einem Mitspieler und stellt ihn auf ein eigenes erpustetes Tier, das noch keinen Partner hat. Der Zaubervogel schützt dieses Tierplättchen, sodass es von keinem Mitspieler genommen werden kann.  
– Landet die eigene Feder oder die eines Mitspielers auf einem Tierplättchen, dessen Partner vom Zaubervogel geschützt wird, darf **der Mitspieler mit dem Zaubervogel** das Plättchen aus der Mitte nehmen und das Pärchen bei sich ablegen. Den Zaubervogel stellt er dann auf ein anderes, einzelnes Tierplättchen.  
– Hat man kein einzelnes Tierplättchen, stellt man den Zaubervogel vor sich ab, bis man ein neues Tierplättchen erpustet.

**Spielende:** – Das Spiel endet, sobald sich alle Tierpärchen wieder zusammengefunden haben.  
– Jeder zählt die vor ihm liegenden Paare. Wer die meisten Tierpärchen hat, ist der Sieger und darf sich als König des Pustedschungels mit den Zauberfedern schmücken.

### Tipps und Besonderheiten:

- Vor dem Spielen können die Kinder das Pusten mit den Federn üben.
- Wenn es nur noch wenige Tierplättchen gibt und diese weit auseinander liegen, kann man sie näher zusammenschieben.