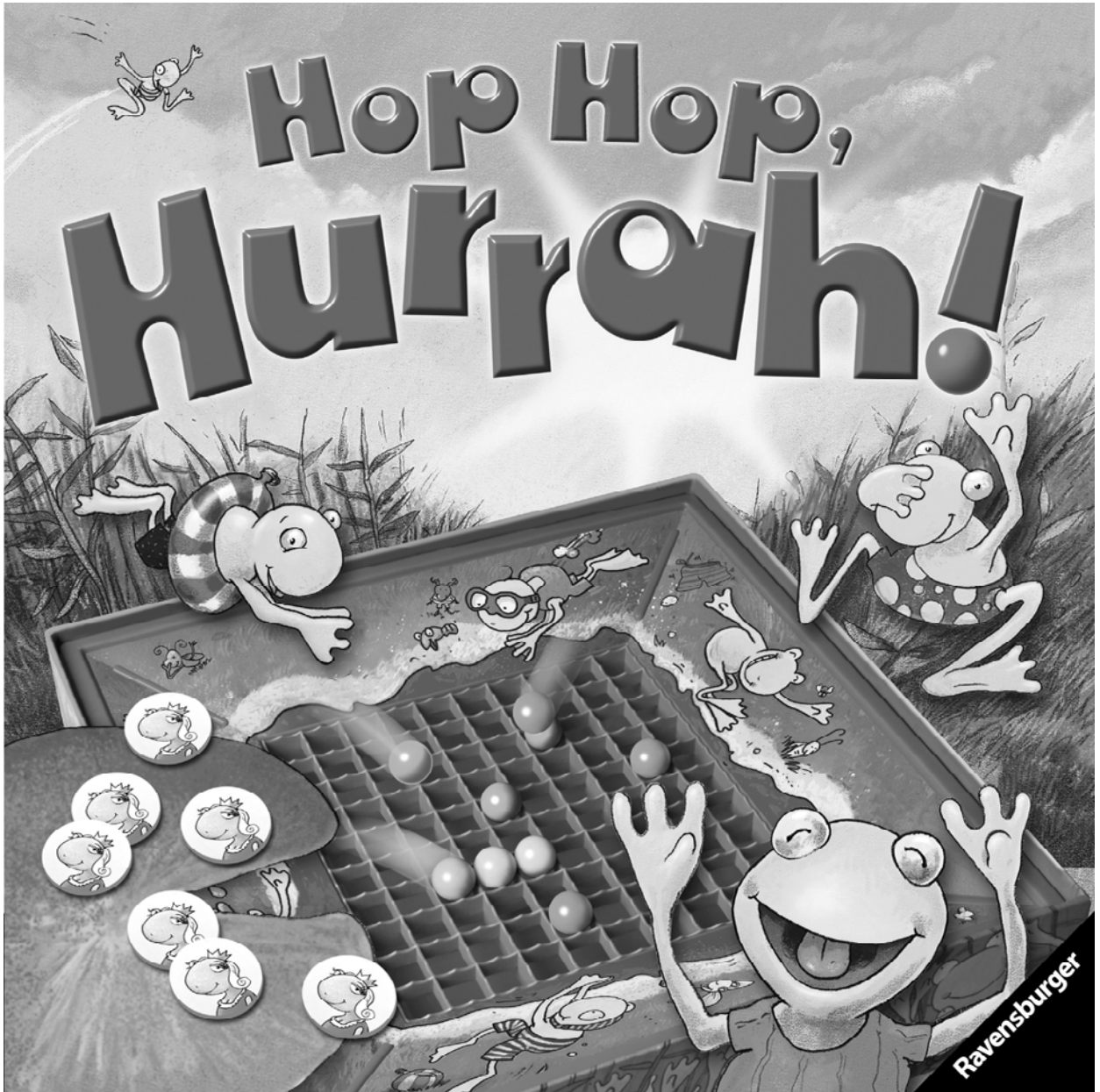


Hop Hop, Hurrah!



Ravensburger

(NL)

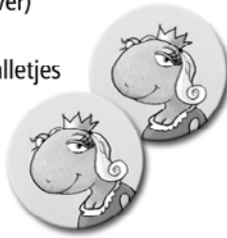
Hop hop Hurrah! Het kikkersprong-behendigheids spel

Een vrolijk behendigheids spel
voor het hele gezin voor 2–4 spelers vanaf 6 jaar

Auteur: Heinz Meister
Illustratie: Michael Schober
Design: Walter Pepperle / Ravensburger DE / KniffDesign
Ravensburger® spel nr. 21 865 3

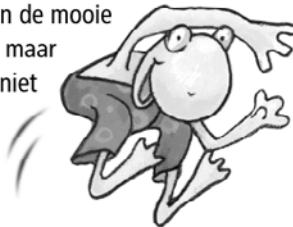
Inhoud:

- 1 blauw rooster (kikkervijver)
- 48 balletjes in vier kleuren
- 4 bergplaatsen voor de balletjes (waterlelies)
- 40 fiches
- 4 zijranden
- 12 plakkertjes



De ondeugende kikkers ontmoeten elkaar tijdens de jaarlijkse kikkersprong-wedstrijd. Het is zoals altijd een grote gebeurtenis. Ze verzamelen zich bij de kikkervijver en springen zo ver ze kunnen.

Zo gauw drie kikkers op een rij zijn terechtgekomen, roepen ze hardop "kwaak" en krijgen als beloning een kus van de mooie kikkerprinses. Doe mee, maar pas op dat de balletjes niet om je oren vliegen.



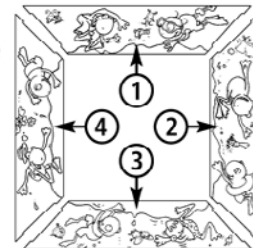
Doel van het spel is, door goed te gooien minstens drie balletjes op een rij te krijgen.

Voor het eerste spel haal je uit het karton:

- de vier zijranden met de kikkers
- de vier waterlelies
- en de veertig fiches

De zijranden bevestig je op de vier blauwe schuine kanten van de spelinzet. Plak op de witte achterkanten telkens drie van de bijgesloten plakkertjes. Het beste is één in het midden, één rechts en één links.

Trek dan de folie van de bovenkant van de plakkertjes en druk de zijkant vast op één van de schuine kanten.



Let op! Laat een volwassene de plakkertjes er vooraf in de aangegeven volgorde opplakken.

Voordat jullie beginnen pak je de balletjes en de fiches uit de inzet. Daarvoor til je gewoon het blauwe rooster omhoog. Iedere speler krijgt twaalf balletjes van een kleur. Spelen jullie met z'n tweeën, dan mag iedere speler nog twaalf balletjes van een kleur nemen, zodat alle balletjes zijn verdeeld. Bij drie spelers blijft er een kleur over.

Iedere speler krijgt een waterlelie en legt zijn 12 balletjes in het midden, zodat ze bij het spelen niet weggrollen. De fiches leg je binnen handbereik naast het spel. Het blauwe rooster komt weer op zijn plaats in de spelinzet en het spel kan beginnen.

Zo worden de balletjes gegooid

Voordat je met het spel begint, kun je het beste een keer oefenen hoe je de balletjes moet gooien. Let op: het is belangrijk, dat het spel op een gladde en stevige ondergrond wordt gespeeld, anders springen de balletjes niet ver genoeg. Als je op een tafel met tafelkleed speelt, haal het kleed er dan vanaf. Is een speler aan de beurt, dan pakt hij een balletje uit zijn waterlelie en gooit het, door het één of meerdere keren voor de kikkervijver (dus voor de doos) te laten stuiteren. Vervolgens moet het in de kikkervijver terechtkomen. Als je het een paar keer geprobeerd hebt, gaat het heel gemakkelijk.

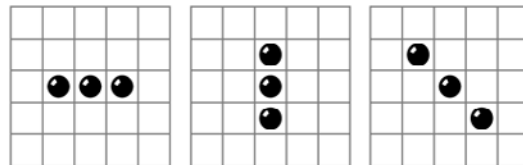
Zo gaat het spel

De jongste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent, pak je een balletje en probeert het in de kikkervijver te

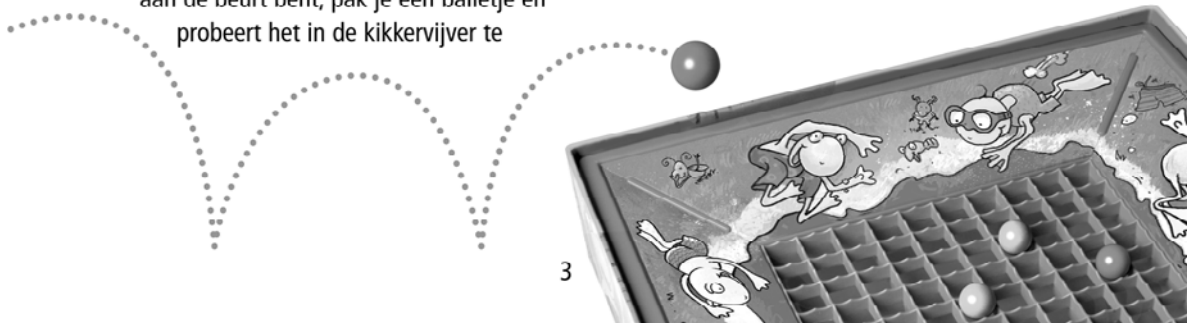
laten springen. Blijft het balletje buiten de doos liggen, dan mag je het nog een tweede keer proberen. Heb je weer geen geluk gehad? Dan mag je nog een derde poging wagen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Wanneer krijg je een fiche?

- Zodra drie balletjes op een rij liggen, roept de speler die het derde balletje gegooid heeft, hardop "kwaak".

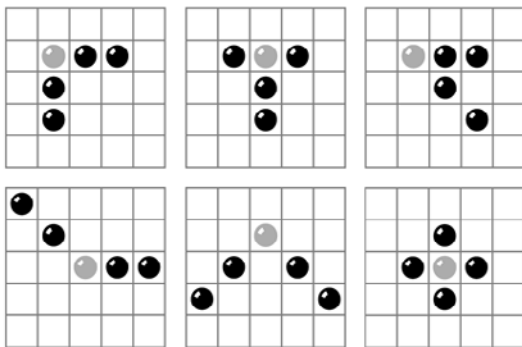


De balletjes moeten horizontaal, verticaal of diagonaal liggen en mogen van een verschillende kleur zijn. Hij controleert samen met de andere spelers, of de drie balletjes echt op een rij liggen.

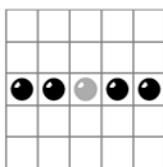


Klopt het, dan krijgt hij een fiche. Hij pakt de drie balletjes uit de kikkervijver en geeft ze aan de spelers met de overeenkomstige kleur terug. Liggen de drie balletjes toch niet op een rij, dan krijgt de speler geen fiche en de balletjes blijven liggen.

- Maakt een speler meteen twee rijen compleet met een balletje, dan krijgt hij daarvoor twee fiches.



- Een tweede fiche krijgt een speler ook, wanneer drie balletjes van één kleur op een rij liggen.



- Liggen meer dan drie balletjes op een rij, dan krijg je geen extra fiche. De speler pakt ook maar drie balletjes uit de rij.

Wat gebeurt, wanneer...

- een balletje op de rand of op een ander balletje blijft liggen? De speler mag het balletje nog een keer gooien.
- een speler geen balletjes meer heeft? Hij pakt een balletje van zijn kleur uit de kikkervijver.
- door de worp van een speler balletjes op een andere plek springen? Dan blijven de balletjes op hun nieuwe plaats liggen. Ontstaan daarbij nieuwe rijen van drie, dan krijgt de speler daarvoor fiches.
- een speler na zijn worp over het hoofd ziet dat drie balletjes op een rij liggen? Ze worden uit de kikkervijver gehaald en aan de overeenkomstige spelers teruggegeven. Hij krijgt daarvoor geen fiche. Let erop, dat jullie elkaar na het gooien genoeg tijd geven om te kijken en te kwaken. Als jullie willen, kunnen jullie natuurlijk ook helpen met kijken.

Het spel is afgelopen, als alle fiches zijn verdeeld. De speler met de meeste fiches heeft gewonnen. Jullie kunnen het aantal fiches ook zelf vaststellen. Dan wint b.v. de speler die als eerste vijf fiches heeft gewonnen.



Veel plezier!

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

