

Inhoud

- 2 grondplaten voor het spelbord
- 2 platen karton, met afbeeldingen (voorgestanst) en 2 draaischijven
- 4 plastic standaardjes
- 6 Sesamstraat figuren van karton

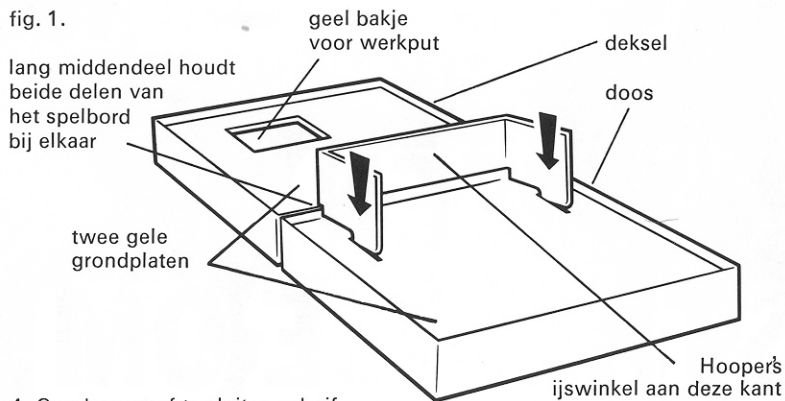
Doel van het spel

Probeer als eerste bij de ijswinkel van Hooper te komen, door de hindernissen te overwinnen.

Opzetten van het spel

1. Zet eerst het spel in elkaar. Leg daarvoor één van de twee gele grondplaten in de deksel en de andere in de doos. Schuif ze met de lange kant tegen elkaar, zó dat de weg dóórloopt (fig. 1).
2. Druk alle spelonderdelen voorzichtig uit het karton. Vouw de kanten van het gele bakje om en plaats het in de opening in het spelbord bij het opschrift "HULP". Dit is de werkput (fig. 1).
3. Neem nu het lange stuk karton met de Sesamstraat er op, vouw de twee zijkanten om. De brede gleuven op de hoeken van het stuk passen over de opstaande randen van de tegen elkaar aanliggende doos en deksel. De twee uitsteeksels passen in de twee uitsparingen op het spelbord. De ijswinkel van Hooper ligt nu bij het EINDPUNT (fig. 1).

fig. 1.



4. Om de weg af te sluiten schuif je de schutting aan de ene en het hek aan de andere zijde tussen doos en deksel (fig. 2).

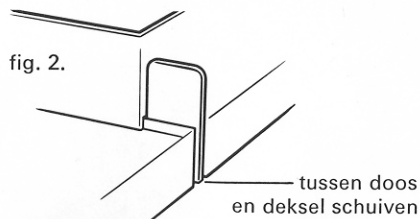


fig. 2.

5. (Zie fig. 3). Plaats het beschermhek bij de werkput. Neem de extra steunstukjes en schuif die in de gleuven van het verkeerslicht en de lantaarnpaal. Onderaan deze twee palen zie je uitsteeksels die door heen en weer bewegen onder het spelbord komen en daardoor stevig vast staan. (De lantaarnpaal komt naast START en het verkeerslicht bij HULP, zie fig. 3A).

fig. 3.

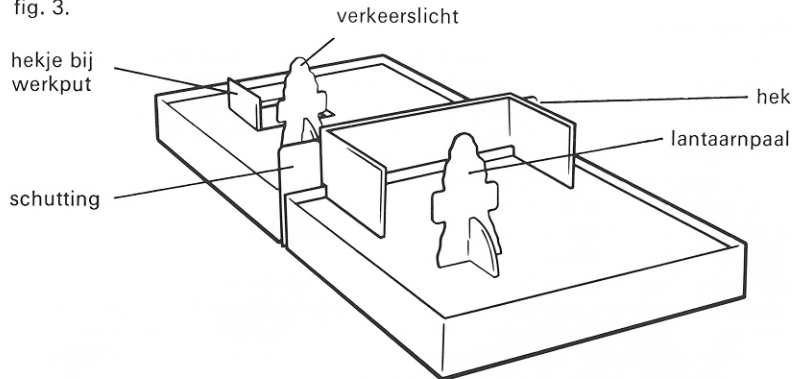


fig. 3A.

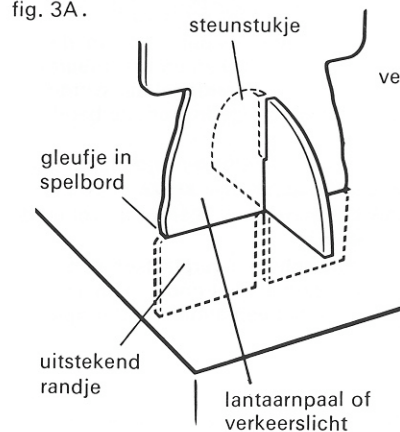
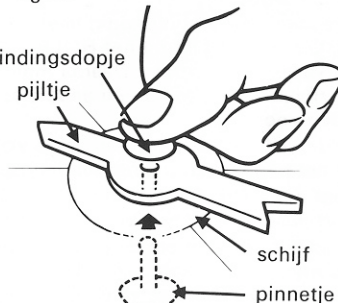


fig. 4.



6. Leg de plank, de sleutel, de ladder en het groene LOOP-bord in het HULP-vakje.
7. Zet de twee schijven in elkaar. Neem voor iedere schijf een pinnetje, een pijltje en een verbindingsdopje en doe als volgt:
 - a. Duw het pinnetje **van onderen** door het gaatje in het midden van de schijf.
 - b. Doe het pijltje over het uitstekende deel van het pinnetje en zet dan alle drie de delen vast door het verbindingsdopje op het pinnetje te drukken tot het met een klikje vast zit (fig. 4).
8. Iedere speler kiest nu een figuur waarmee hij zijn wandeling door Sesamstraat gaat maken.

Je kent Ernie (nr. 1) en Bert (nr. 2) waarschijnlijk al, maar Tiffy (nr. 3) en Samson (nr. 4) van de Duitse TV-show en Mordicus (nr. 5) en Toccata (nr. 6) van de Franse TV-show zijn je misschien nog onbekend. Zet de figuren die tijdens het spel niet worden gebruikt naast het spelbord.

De gekozen figuren worden in een plastic houdertje bij de start gezet voor het begin van het spel.

Spelregels

1. Doel van het spel is om te proberen van **START** naar **EINDPUNT** te gaan over de schutting, het hekje voor de werkput, langs het verkeerslicht en over het hek. Het pijltje op de schijf met cijfers geeft het aantal vakjes aan, dat je in een beurt verder mag gaan. Op de andere schijf zijn de hulpmiddelen afgebeeld die je nodig hebt om langs de hindernissen te kunnen komen.
2. Iedere speler draait het pijltje op de schijf met cijfers, degene die het hoogste cijfer heeft gedraaid mag beginnen.
3. De eerste speler draait dan dat pijltje opnieuw en verplaatst zijn figuurtje het aantal aangegeven vakjes vanaf start.
4. De spelers draaien om de beurt het pijltje op de schijf met cijfers en gaan zo verder tot ze op een vakje met **STOP** komen (op zo'n vakje **MOET** je altijd stoppen). Het rode **STOP**-teken geeft aan, dat je een hindernis moet nemen. Bij de **volgende** beurt moet je daarom het pijltje op de andere schijf draaien en proberen het benodigde hulpstuk te krijgen, om voorbij de hindernis te komen en verder te kunnen gaan. Bijvoorbeeld de sleutel om het hek open te doen, de plank om over de werkput te lopen, de ladder om over de schutting te klimmen en het groene **LOOP**-bord om door te kunnen lopen bij het verkeerslicht.
5. De speler zegt wat hij nodig heeft en draait het pijltje. Als dat op de goede plaats stopt mag hij uit het **HULP**-vakje dat hulpstuk pakken en het figuurtje één vakje verder zetten. Daarna moet het hulpstuk weer teruggelegd worden in het **HULP**-vakje, zodat een andere speler het weer kan gebruiken. Je beurt is dan voorbij.
Op de "HULP"-schijf is een vakje waarin alle vier hulpstukken zijn afgebeeld. Als het pijltje daarop stopt mag de speler een hulpstuk naar keuze pakken.
6. Stopt het pijltje niet bij het goede hulpstuk dan moet de speler tot de volgende beurt wachten om het weer te kunnen proberen.
7. De spelers draaien om de beurt het pijltje op de schijf en verplaatsen hun figuurtje. Je mag een bezet vakje gewoon passeren als het nodig is, maar moet dat dan wel meetellen. Ook mag je samen met een andere speler op een vakje staan.

Winnaar

De eerste speler, die het **EINDPUNT** bereikt bij de ijswinkel van Hooper is winnaar.