

BUNNY HOP

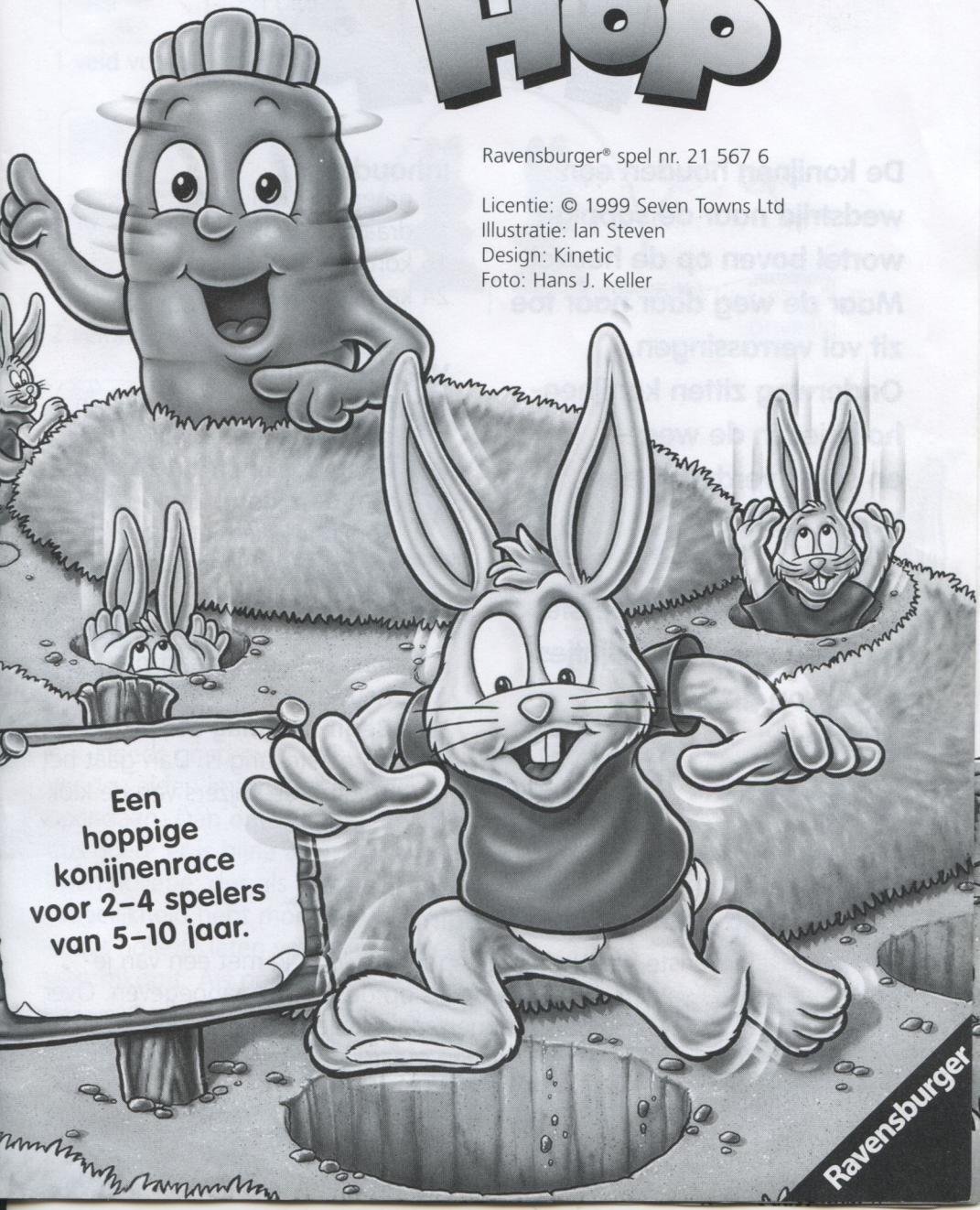
Ravensburger® spel nr. 21 567 6

Licentie: © 1999 Seven Towns Ltd

Illustratie: Ian Steven

Design: Kinetic

Foto: Hans J. Keller



Een
hoppige
konijnenrace
voor 2-4 spelers
van 5-10 jaar.

Ravensburger

BUNNY HOP

De konijnen houden een wedstrijd naar de sappige wortel boven op de heuvel. Maar de weg daar naar toe zit vol verrassingen.





Onderweg zitten konijnenholletjes in de weg – en soms verdwijnt een konijn erin!

Winnaar is, wie als eerste met één van z'n konijntjes boven op de wortel aankomt.

Inhoud:

- 1 groene heuvel met draaibare wortel
- 16 konijnen in 4 kleuren
- 24 kaarten

Voorbereiding

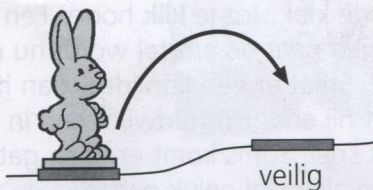
-  De groene heuvel komt in het midden op tafel
-  Iedere speler pakt **4 konijntjes van één kleur**. Leg de konijntjes die niet gebruikt worden weer terug in de doos.
-  Een speler schudt de **kaarten** en legt ze –met de beeldzijde naar beneden– naast de heuvel.
-  **Beginnen mag** de speler die als eerste jarig is. Dan gaat het volgens de wijzers van de klok verder.

De wedstrijd naar de wortel begint!

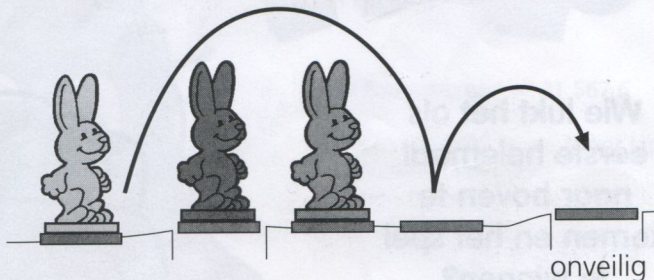
Pak eerst de bovenste kaart van de stapel. Dan loop je met één van je konijntjes zo veel velden de heuvel op als op de kaart is aangegeven. Over bezette velden kun je gewoon springen, deze tellen niet mee. Een holletje in de weg telt wel mee. Je valt er alleen maar in, als je er op eindigt.



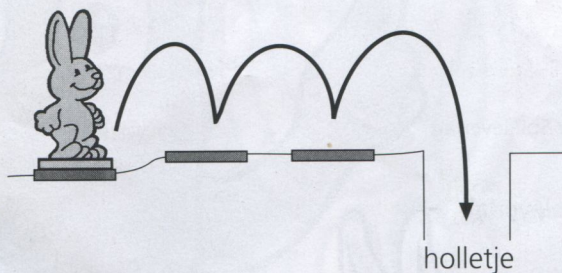
1 veld vooruit



2 velden vooruit



3 velden vooruit



Let op:

Kijk steeds goed met welk konijntje je zet. Er zijn veilige velden en onveilige velden, die plotseling opengaan. Dan ontstaat er een holletje. Kijk dus goed: er is bijna altijd wel ergens een open holletje: dus als je echt geen andere mogelijkheid hebt moet je wel je konijntje in het holletje laten verdwijnen, als je er op terechtkomt. Als ook je vierde konijntje erin valt, dan kun je helaas pas met het volgende spel weer meedoen.





Draai de wortel voorzichtig in de richting van de wijzers van de klok, tot je **klik** hoort. Een van de velden op weg naar de wortel wordt nu een konijnenhol. Staat er een konijntje, dan heeft hij pech en valt hij erin. Hij verdwijnt dan in de gang en is uit het spel. Soms komt er geen gat – dan hebben jullie allemaal geluk gehad.

Wie lukt het als eerste helemaal naar boven te komen en het spel te winnen?

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg



230888

Ravensburger

BUNNY HOP

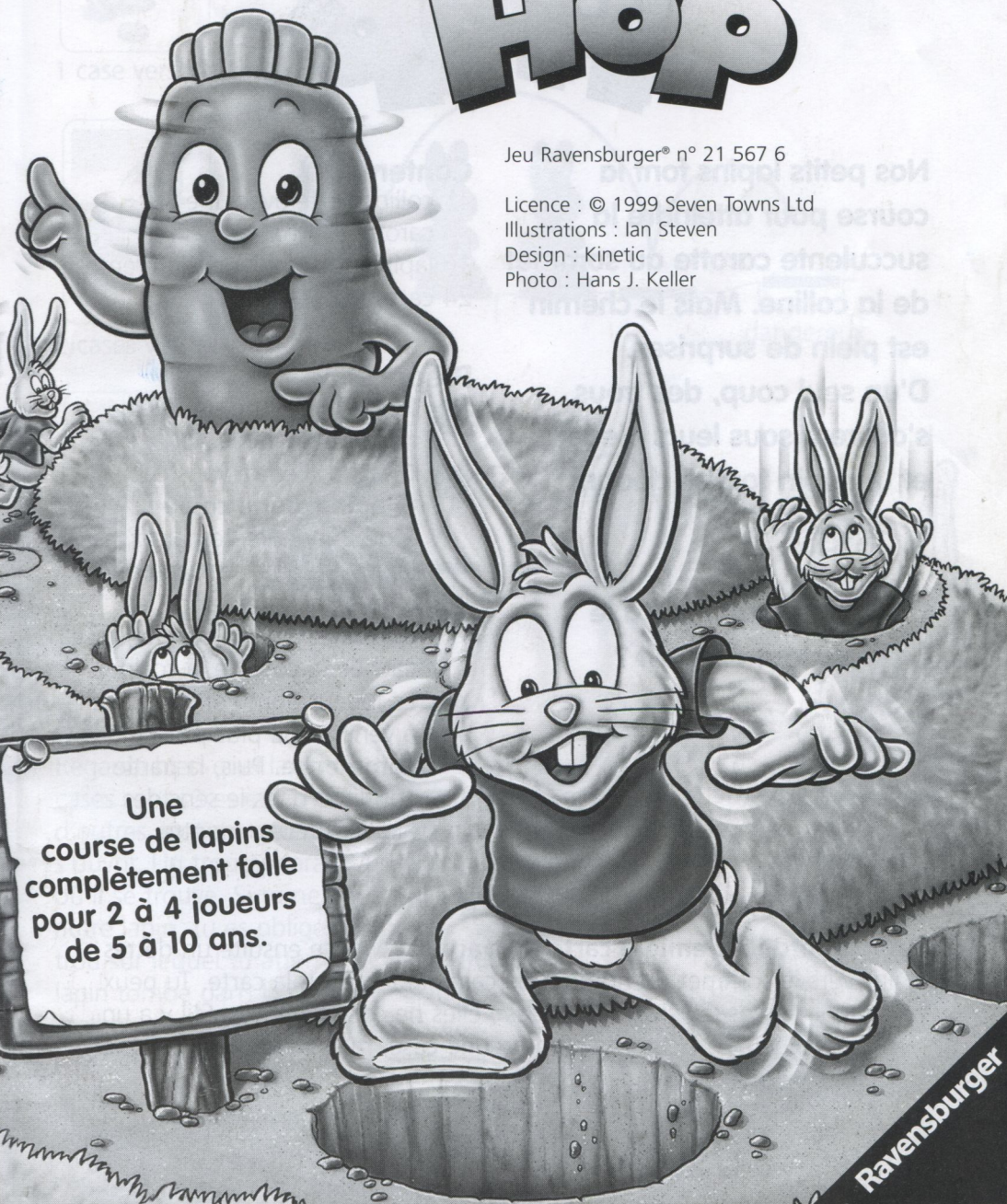
Jeu Ravensburger® n° 21 567 6

Licence : © 1999 Seven Towns Ltd

Illustrations : Ian Steven

Design : Kinetic

Photo : Hans J. Keller



Une
course de lapins
complètement folle
pour 2 à 4 joueurs
de 5 à 10 ans.

Ravensburger

BUNNY HOP

Nos petits lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin est plein de surprises.

D'un seul coup, des trous s'ouvrent sous leurs pieds et un lapin tombe dedans et disparaît.

Quel lapin parviendra le premier tout en haut ?

Contenu :

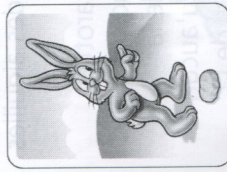
- 1 colline verte avec une carotte tournante
- 16 lapins de 4 couleurs différentes
- 24 cartes

Préparation

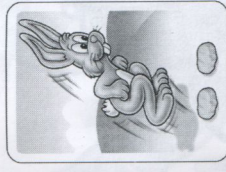
- Posez la **colline verte** au milieu de la table.
- Chacun d'entre vous choisit **4 lapins d'une couleur**. À 2 ou 3 joueurs, remettez les lapins restants dans la boîte.
- L'un de vous mélange les **cartes** et pose le paquet, face cachée, à côté de la colline.
- Le joueur dont l'anniversaire à venir est le plus proche **commence**. Puis, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La course à la carotte commence !

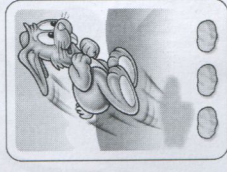
Tire d'abord la première carte du paquet. Avance ensuite un de tes lapins vers le sommet du nombre de cases indiqué sur la carte. Tu peux sauter par-dessus les cases occupées ; elles ne comptent pas. S'il y a un trou sur le chemin, il compte comme une case, mais tu n'y tombes que si tu atterris directement dessus.



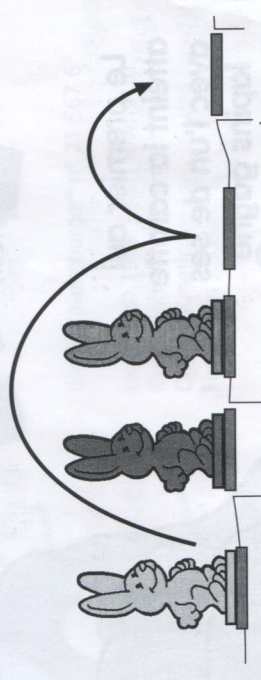
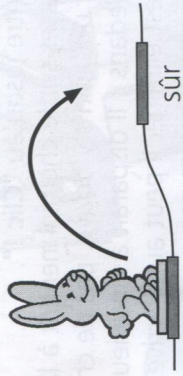
1 case vers l'avant



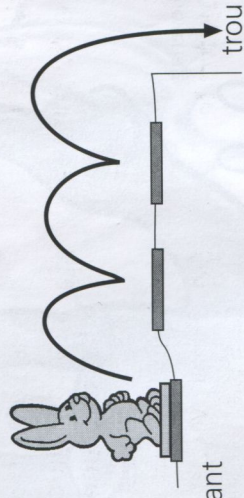
2 cases vers l'avant



3 cases vers l'avant



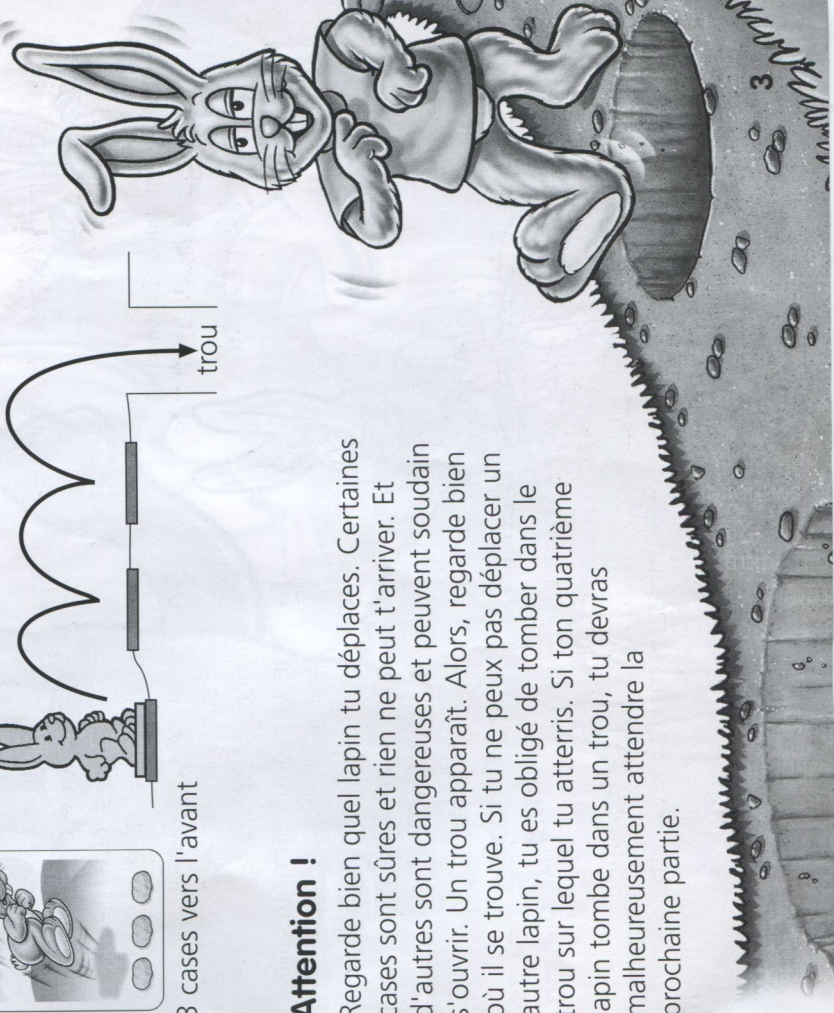
dangereux

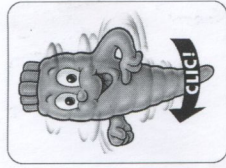


trou

Attention !

Regarde bien quel lapin tu déplaces. Certaines cases sont sûres et rien ne peut t'arriver. Et d'autres sont dangereuses et peuvent soudain s'ouvrir. Un trou apparaît. Alors, regarde bien où il se trouve. Si tu ne peux pas déplacer un autre lapin, tu es obligé de tomber dans le trou sur lequel tu atterris. Si ton quatrième lapin tombe dans un trou, tu devras malheureusement attendre la prochaine partie.





Tourne doucement la carotte dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au "**Cllic** !". Une des cases sur le chemin menant à la carotte s'ouvre. Si un lapin s'y trouve, pas de chance, il tombe dedans ! Il disparaît à l'intérieur de la colline et est éliminé. Il peut aussi arriver qu'aucun trou ne s'ouvre (Dans ce cas, vous avez tous de la chance.)

Le premier qui atteint la carotte avec l'un de ses lapins gagne la partie.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

