

BUNNY HOP

Konijnenrace

Ravensburger® spel nr. 23 394 6

Race voor 2-4 spelers van 4-8 jaar.

Illustratie: Ian Steven

Redactie: Monika Gohl

Inhoud:

- 1 speelbord
- 8 konijnen in 4 kleuren
- 1 geluksrad met draaipijl en drukknop
- 2 planken
- 1 hangbrug



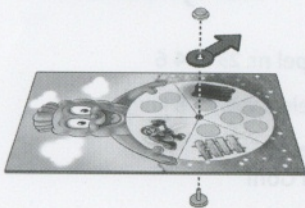
Bij deze spannende konijnenrace bepaalt het rad waar je konijnen heen mogen huppen. Maar let daarbij op de gevaarlijke gaten en de duwende mol! Met een beetje geluk komt één van je konijnen als eerste bij de wortel.

Doel van het spel is,

met één van je beide konijnen als eerste op het doelveld bij de wortel te komen.

Vorbereiding

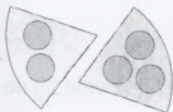
Haal alle delen uit het karton. Druk de vijf gaten uit het **speelbord**. Puzzel het bord in elkaar en leg het in het midden op tafel. Met de beide **planken** dek je **twee willekeurige gaten** op het speelbord af. Leg de **hangbrug** op één van de twee beschadigde bruggen van het bord. Maak de **draaipijl** met de **drukknoop** vast op het **geluksrad**, zoals op de tekening te zien is. Het geluksrad wordt naast het speelbord gelegd.



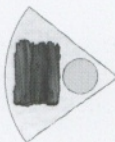
Kies ieder twee **konijnen** van een kleur en zet ze voor de trap. Bij twee of drie spelers gaan de overige konijnen weer in de doos. De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de klok mee.

De konijnenrace begint

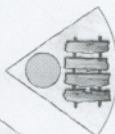
Ben je aan de beurt, dan draai je de pijl van het geluksrad en mag je de actie die de pijl aangeeft met je konijn uitvoeren:



2 of 3 velden: zet één van je konijnen het overeenkomstige aantal velden vooruit.



Plank: leg of één van de planken over een **ander open gat** of zet één van je konijnen **een veld verder**. Staan op beide planken konijnen, dan moet je een veld verder zetten.



Hangbrug: leg de hangbrug op de **andere beschadigde brug** van het speelbord of zet één van je konijnen **een veld verder**.



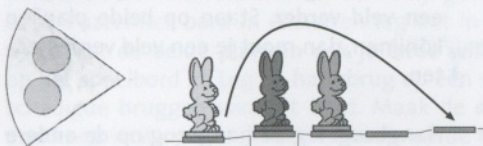
Mol: zet een willekeurig **konijn van een andere speler** een veld terug.

Zetregels

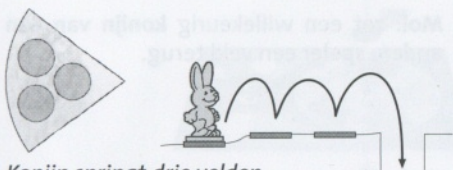
Er mag altijd maar **één konijn op een veld** staan. Bij het zetten, tellen bezette velden niet mee! Gaten tellen als een veld waar je overheen mag zetten. Eindigt je beurt echter **precies** op een **gat**, dan valt je konijn erin en moet je weer bij het begin beginnen. Is een gat bedekt door een **plank**, dan mag je daarop blijven staan.

Ligt er een **hangbrug** op je weg, dan mag je afsnijden. Dit geldt echter ook achterwaarts, als je door de **mol** wordt teruggeduwd! De hangbrug is alleen de verbinding tussen twee velden, ze telt niet als veld.

Een paar zetvoorbeelden:



Konijn springt over twee andere konijnen en komt op een veld.



Konijn springt drie velden en komt in het gat.

Einde van het spel

De race wordt gewonnen door de speler die als eerste met z'n konijn precies op het doelveld bij de wortel is aangekomen.

© 2016

www.ravensburger.com
Ravensburger B.V.
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger

233295