

LEEFTIJD

4+



# HIPPO HAP

**MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR GEZET WORDEN**

## Inhoud

Speelbak • 4 Hippolijven • 4 Hippoheaden • 4 ballenschieters & -geleiders  
• 20 plastic balletjes • stickervel

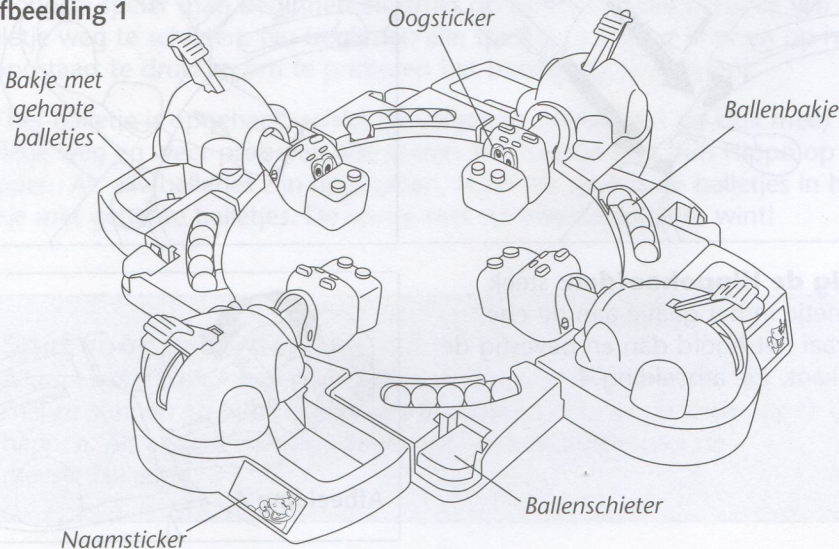
## Doel van het spel

Zorg dat jouw Hippo de meeste balletjes ophapt!

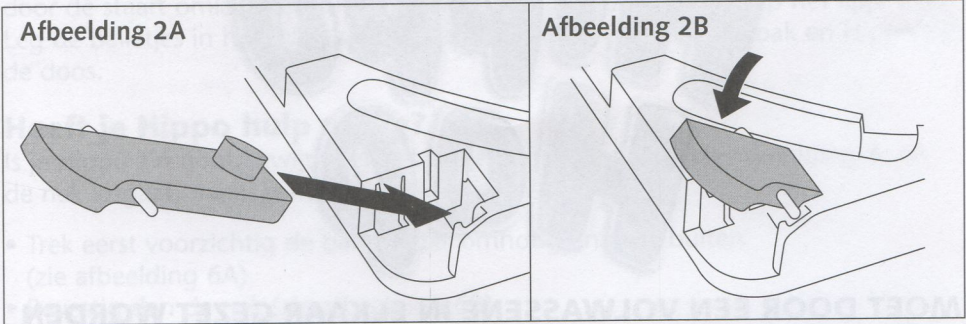
## IN ELKAAR ZETTEN EN VOORBEREIDING

1. Haal alle spelonderdelen uit de zakjes en gooi de zakjes weg. (Laat de balletjes in hun zakje totdat je gaat spelen.) Afbeelding 1 laat zien hoe het spel eruit ziet als het in elkaar is gezet en klaar om te spelen. Bekijk de afbeelding tijdens het in elkaar zetten en voorbereiden van je spel

Afbeelding 1

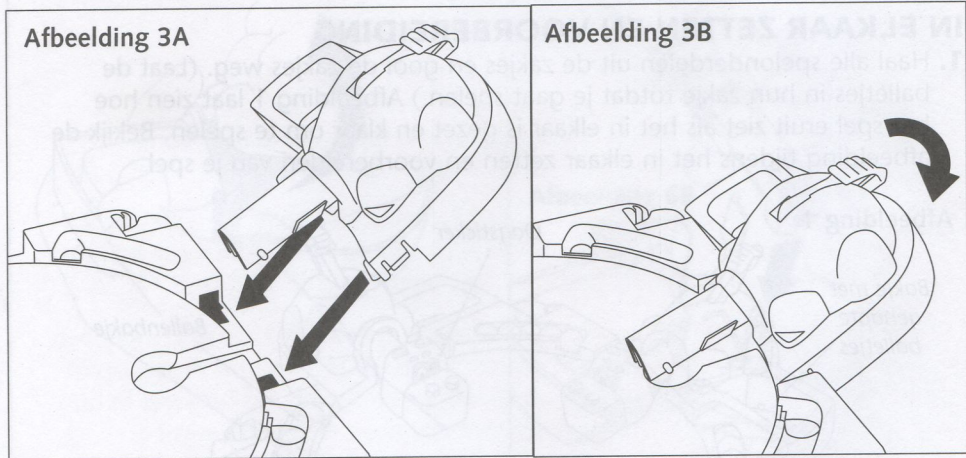


**2. Bevestig de ballenschieters:** steek de 4 ballenschieters zoals afgebeeld in de speelbak (zie afbeelding 2A en 2B).

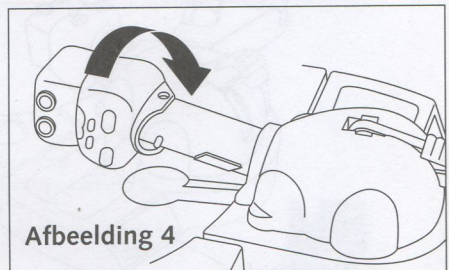


## ALLES KLAAR?

**Bevestig de Hippo's op de speelbak:** schuif de lipjes van de voorkant in de openingen aan de zijkant van de speelbak. Druk de Hippo dan omlaag om hem vast te klikken (zie afbeelding 3A en 3B). **Belangrijk: controleer voordat je gaat spelen of de Hippo's goed vast zitten.**

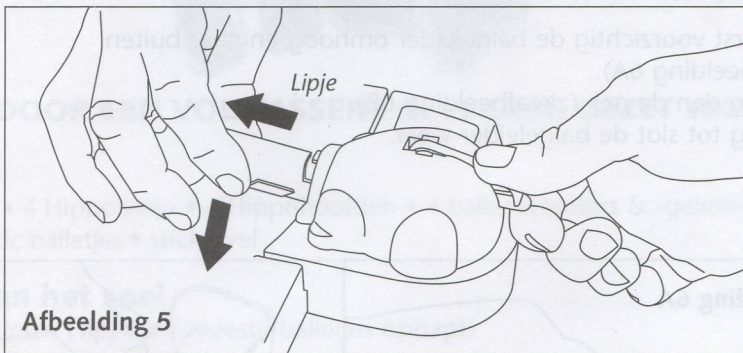


**Bevestig de Hippoheaden:** steek het pinnetje in het gaatje aan de ene kant, draai het hoofd dan en bevestig de andere kant. Zie afbeelding 4.



**Plak de stickers op:** plak de naam en oogstickers op de Hippo's van dezelfde kleur. Afbeelding 1 laat zien waar ze horen.

**Zet je Hippo klaar!** Om je Hippo te activeren, houd je z'n staart omlaag gedrukt terwijl je z'n nek uit en omlaag trekt om hem los te maken van het lipje (zie afbeelding 5). Druk nu een paar keer op de Hippostaart om te zien of de nek makkelijk naar voren en weer terug beweegt.



Afbeelding 5

## DAAR GAAT-IE!

Elke speler kiest een Hippo en legt 5 balletjes in het ballenbakje rechts van zijn of haar Hippo (zie afbeelding 1).

De jongste speler mag beginnen en drukt op zijn/haar ballenschieter om één balletje weg te schieten. Nu beginnen alle spelers zo snel ze kunnen op hun Hippostaart te drukken om te proberen het balletje op te happen!

Als het balletje is opgehaapt, schiet de volgende speler (met de klok mee) een balletje weg en weer proberen alle spelers het balletje met hun Hippo op te happen. Als alle balletjes zijn opgegeten, tellen de spelers de balletjes in hun bakje met gehapte balletjes. De speler met de meeste balletjes wint!

## Spel voor gevorderden

Alle spelers schieten tegelijk al hun balletjes weg en proberen dan zo snel ze kunnen op hun Hippostaart te drukken om hem balletjes op te laten happen. Als alle balletjes zijn opgehaapt, wint de speler met de meeste balletjes!

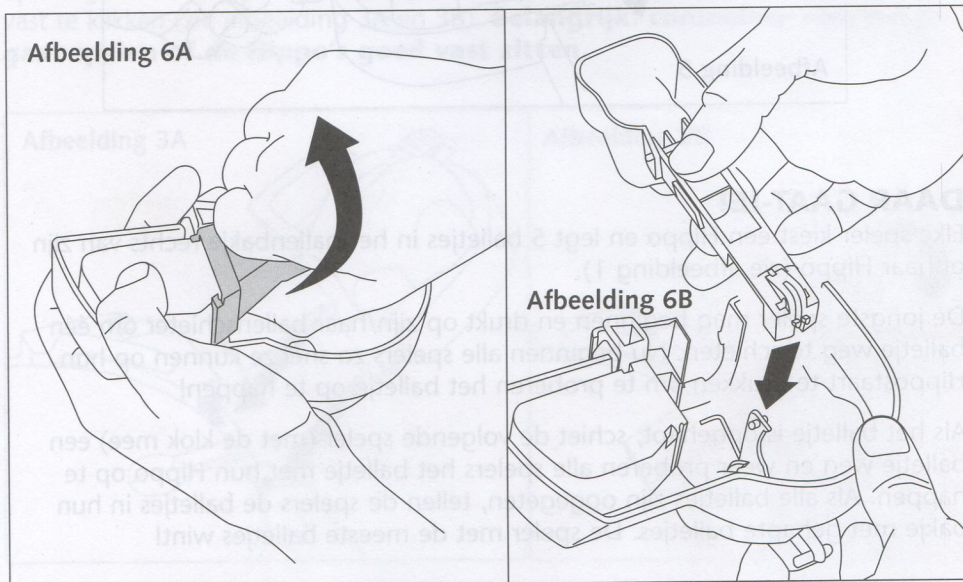
## HET SPEL OPBERGEN

Uitgespeeld? Trek de Hippo's omhoog en uit de speelbak. Vergrendel de nekken door de staart omlaag te drukken terwijl je de nek omhoog en op het lipje trekt. Leg de balletjes in het bakje met gehapte balletjes en doe speelbak en Hippo's in de doos.

### Heeft je Hippo hulp nodig?

Is je Hippo z'n hoofd kwijt? Zet het er gewoon weer op – zie afbeelding 4. als de nek losgaat, maak je hem als volgt weer vast:

- Trek eerst voorzichtig de balgeleider omhoog en naar buiten (zie afbeelding 6A).
- Bevestig dan de nek (zie afbeelding 6B).
- Bevestig tot slot de balgeleider weer.



© 2009 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.  
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,  
3502 GA Utrecht. Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315,  
7800 WB Emmen. E-mail: consumentenservice@hasbro.nl  
Gedistribueerd in België door Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1,  
1702 Groot-Bijgaarden, België.

**MB**  
SPELLEN