

2. De ophaalbrug klapt bij iedere draai van de wortel naar boven of naar beneden.

☘ Ben je aan de beurt en de ophaalbrug is **naar beneden**, dan kun je er met je konijn ongehinderd overheen en mag je het aantal loopvelden lopen.

☘ Ben je aan de beurt en de ophaalbrug is **naar boven**, dan kun je er met je konijn niet over. Of je zet je konijn nu naar het veld direct voor de brug en laat overtollige loopvelden vervallen, of je zet met één van je andere konijnen.

Let op: de ophaalbrug is geen loopveld!

3. Het hek gaat soms open. Staat er een konijn, wordt hij door het hek opzij geschoven en glijdt de heuvel af op het eronder liggende niveau. Van daaruit loopt dit konijn later verder. Als dit veld al door een ander konijn bezet is, dan wordt het konijn gewoon op het volgende vrije veld gezet. Dit geldt ook, wanneer dit veld al is geopend en het konijn erin valt.

Tip: let op veilige en onveilige velden! Er zijn veel veilige velden. Daar kan je konijn niets gebeuren. Maar er zijn ook onveilige velden, die door het draaien van de wortel ineens wegvallen.

Wat gebeurt er als de stapel kaarten op is?

Je legt de omgedraaide kaarten eerst terzijde. Is de stapel op, dan schud je de kaarten en leg je ze weer met de afbeelding naar beneden naast de heuvel.

Einde van het spel

De speler die als eerste met één van zijn konijnen bovenop de wortel aankomt, wint het spel. Overtollige punten vervallen.

© 2001/2013 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare
P.O. box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

221814

Ravensburger

BUNNY HOP

Ravensburger® spel nr. 22 226 1

Licentie: © 1998 Seven Towns Ltd.

Illustratie: Dynamo Ltd. • Design: Kinetic • Foto: Christof Herdt, Becker Studios

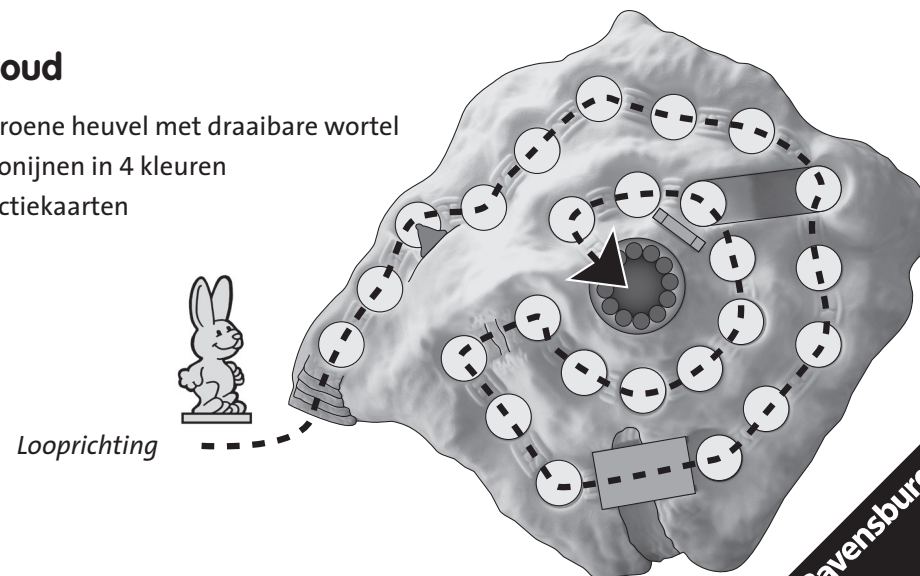
De compleet gekke konijnenrace voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar

Onze kleine konijnen doen een wedstrijd om de sappige wortel bovenop de berg. Maar de weg daar naar toe is vol verrassingen: de ene keer vallen er gaten in de weg en – plof – valt één van de konijnen erin, de andere keer worden ze door een betweterige mol brutaal van het bord gegooid. Ook een ophaalbrug en een hek versperren de konijnen de weg naar het doel.

Welk konijn laat zich niet van de wijs brengen en bereikt als eerste de wortel?

Inhoud

1 groene heuvel met draaibare wortel
16 konijnen in 4 kleuren
48 actiekaarten



Ravensburger

Vorbereiding

- ☘ Zet de groene heuvel in het midden van de tafel.
- ☘ Iedere speler pakt vier konijnen van een kleur en zet die voor de grote trap, die naar het eerste loopveld leidt. Spelen er slechts twee of drie spelers mee, dan leg je de overige konijnen terug in de doos.
- ☘ Een speler schudt de kaarten en legt ze met de afbeelding naar beneden naast de heuvel.

Doel van het spel

is, als eerste met **één** van je konijnen de plaats bovenop de wortel te bereiken.

De race naar de wortel begint!

De jongste speler mag beginnen en de eerste kaart van de stapel omdraaien. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

Hoe wordt gezet?

Als je een kaart met een konijn omdraait, loop je met één van je konijnen zoveel velden de heuvel op, als onder op de kaart is aangegeven.



1 veld vooruit



2 velden vooruit

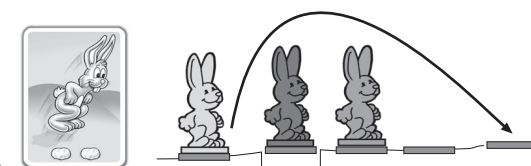


3 velden vooruit

- ☘ Je mag altijd zelf weten met welk van je 4 konijnen je zet.
- ☘ Je kunt altijd beslissen, of je een **nieuw** konijn inzet of dat je met een konijn zet, dat al op de heuvel staat.

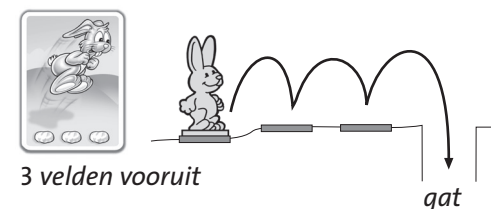
- ☘ Op een speelveld mag altijd maar **één** konijn staan.

- ☘ Over **bezette** speelvelden wordt bij het zetten gesprongen en niet meegeteld.



2 velden vooruit

- ☘ Gaten worden meegeteld. Je konijn valt er echter alleen in als zijn beurt daar **direct** eindigt.



3 velden vooruit

Wanneer wordt de wortel gedraaid?

Als je een wortelkaart hebt omgedraaid, draai je de wortel op de heuvel voorzichtig met de wijzers van de klok mee, tot je "**clic**" hoort. Opent één van de velden, dan komt er een gat. Staat daar een konijn, dan heeft hij pech en valt erin. Hij verdwijnt dan in de heuvel en is uit het spel. Valt in de loop van het spel ook je vierde konijn in een gat, dan kun je helaas pas de volgende ronde weer meespelen.



Als je de wortel draait, krijg je altijd te maken met één van de drie **hindernissen**.

Welke hindernissen zijn er?

Behalve de gaten bemoeilijken nog drie hindernissen de weg naar het doel: de mol, de ophaalbrug en het hek.

1. De mol komt soms uit zijn hol. Staat er een konijn voor, dan gooit de mol hem van de heuvel. Dit konijn zet je terug aan het begin voor de grote trap die naar het eerste loopveld leidt. De speler kan hem later weer in het spel brengen.