

Bunny Hoppy

De compleet gekke konijnenrace

4+



2-4



20'

Ravensburger® spel nr. 22 345 9

Licentie: © 1998/2023 Seven Towns Ltd.

Illustraties: Markus Erdt, Josh Lewis • Design: Kinetic • Foto: Christof Herdt, Becker Studios

De compleet gekke konijnenrace voor 2 - 4 spelers* van 4 - 99 jaar

Doel is de sappige wortel bovenop de heuvel.

Maar de weg daarheen zit vol verrassingen: de ene keer openen zich onderweg gaten, waarin -plop- het ene of andere konijn verdwijnt, dan weer duwt de brutale mol je van de heuvel. En dan zijn er ook nog een ophaalbrug en een hek die het je lastig maken bij het doel te komen! Welk konijn laat zich niet gek maken en bereikt als eerste de wortel?

Inhoud

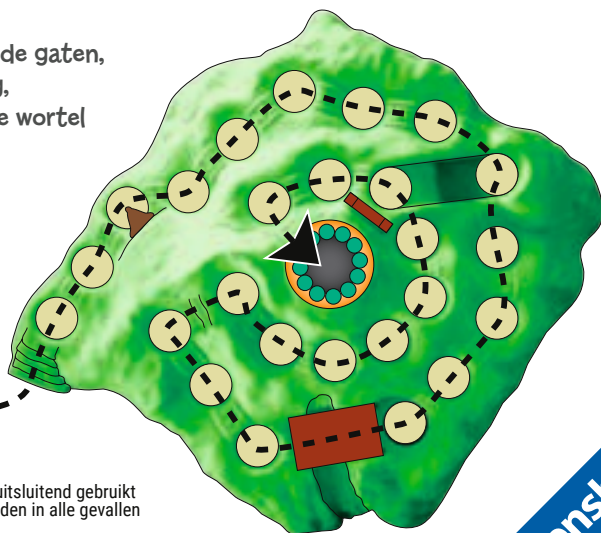
1 spelheuvel met bewegende gaten,
een mol, een ophaalbrug,
een hek en een draaibare wortel

16 konijnen in 4 kleuren

48 speelkaarten



looprichting



* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Ravensburger

Vorbereiding

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

Doel van het spel

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

De race naar de wortel begint!

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

Hoe wordt gezet?

Als je een kaart met een konijn omdraait, loop je met één van je konijnen zoveel velden de heuvel op, als het aantal dat onder op de kaart staat.



1 veld vooruit



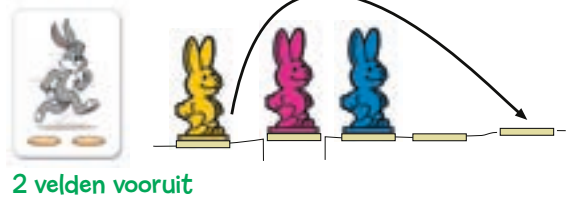
2 velden vooruit



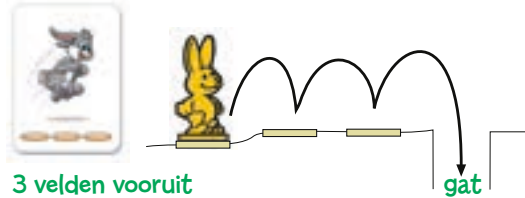
3 velden vooruit

- ✿ Je mag zelf **kiezen**, welk van je vier konijnen je wilt verzetten.
- ✿ Je kunt altijd beslissen, of je een **nieuw** konijn inzet of dat je het konijn verzet dat al op de heuvel staat.
- ✿ Op een veld mag altijd maar **één** konijn staan.

Over **bezette** velden wordt bij het zetten **gesprongen** en deze worden niet meegeteld.



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



Wanneer wordt er aan de wortel gedraaid?



Als je een wortelkaart hebt omgedraaid, draai je voorzichtig met de klok mee aan de wortel op de heuvel, tot je **“CLIC”** hoort. Als één van de velden zich opent, dan ontstaat er een gat. Staat daar een konijn, dan heeft het pech en valt het erin. Het verdwijnt dan in de heuvel en is uit het spel.

Als in de loop van het spel ook je vierde konijn in een gat valt, dan kun je pas de volgende ronde weer verder spelen.

Bovendien activeert het draaien van de wortel altijd één van de drie hindernissen.

Welke hindernissen zijn er?

Naast de gaten zijn er nog drie hindernissen die de weg naar het doel moeilijk maken: de mol, de ophaalbrug en het hek.



1. De mol gluurt soms uit zijn hol.

Staat er een konijn voor, dan duwt de mol hem van de heuvel af. Dit konijn zet je terug voor de grote trap, die naar het eerste loopveld leidt. De speler kan hem later weer in het spel brengen.

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** geklapt, dan kun je er met je konijn ongehinderd overheen en mag je het aantal van je loopvelden lopen.

✿ Ben je aan de beurt en de ophaalbrug is naar boven geklapt, dan kun je er met je konijn niet overheen. Je gaat nu met je konijn terug naar het laatste veld direct voor de brug en laat het teveel aan velden vervallen of je zet met een ander konijn.

Let op: de ophaalbrug is geen loopveld!



3. Het hek gaat soms open. Staat daar een konijn, dan wordt hij door het hek aan de kant geschoven en glijdt de heuvel af naar het daaronder liggende niveau. Vanaf daar loopt dit konijn later weer verder.

Als dit veld al door een ander konijn bezet is, wordt het konijn gewoon op het volgende vrije veld gezet. Dit geldt ook als dit veld al geopend is en het konijn erin valt.

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

Wat gebeurt er als de stapel kaarten op is?

Leg de omgedraaide kaarten eerst aan de kant. Is de stapel op, dan schud je de kaarten en legt ze weer met de afbeelding naar beneden naast de heuvel.

Einde van het spel

Wie als eerste met zijn konijn bovenop de wortel aankomt, wint het spel. Het teveel aantal zetten vervalst.

© 2001/2023

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

240263