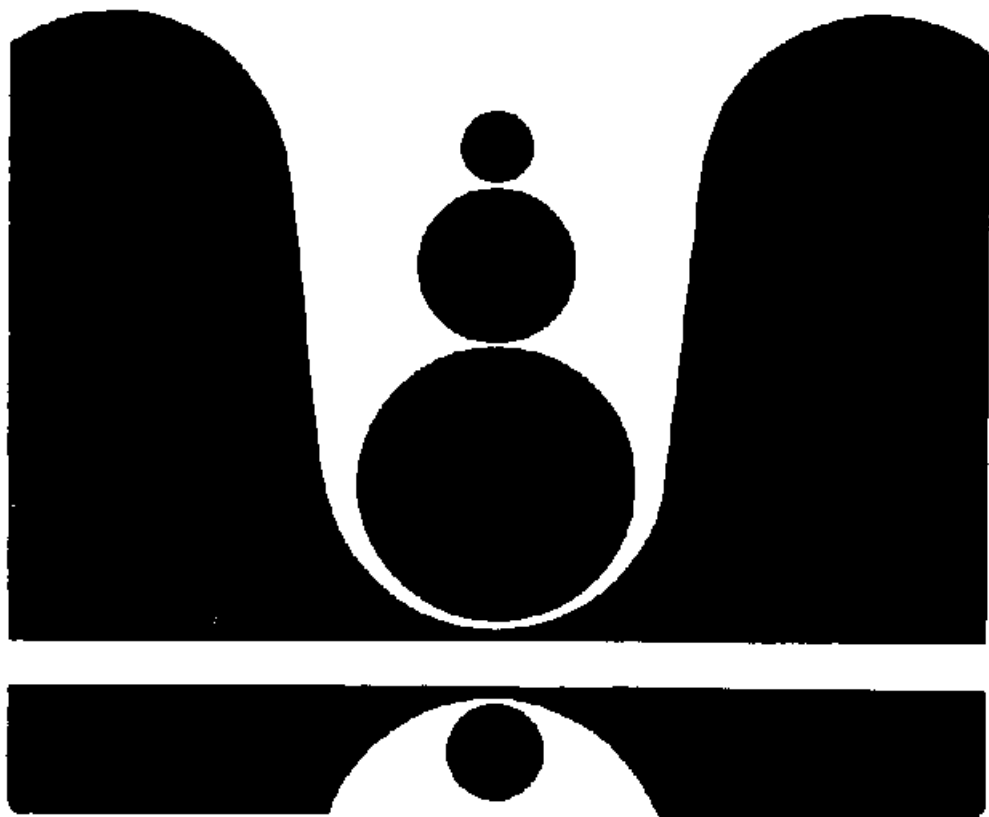


# SPIEL — ANLEITUNG



Grashüpfer

Nr. 601 1061



**Schmidt**  
SPIEL+FREIZEIT GMBH



# Schmidt Spiele

Ein ganz neues, fröhliches Spiel für alle, die auch gern „Mensch ärgere Dich nicht“ spielen. 2-4 Spieler jeden Alters können viel Spannung und Spaß mit den Grashüpfern haben.

- 1 Das Ungewöhnliche an diesem Spiel ist der vierteilte Spielplan.
- 2 Zuerst legt man die vier Teile mit der Nummer 4 in beliebiger Farb-Reihenfolge so aneinander, daß ein kompletter Spielplan entsteht.
- 3 Die beiden Gartenzäune steckt man ineinander und teilt damit das Spielfeld in vier Gärten. Der Zaun

muß zwischen den einzelnen Gärten stehen.

- 4 Dann legt man die restlichen Spielplanteile mit den ausgestanzten Start- und Zielringen farblich geordnet den Nummern nach übereinander in die jeweiligen Gärten. Nummer 1 kommt ganz nach oben.
- 5 Nun sucht sich jeder Spieler seinen Garten aus und erhält die Spielfiguren in der entsprechenden Farbe. Die stellt er im Startkreis auf. Eine Figur wird auf das Feld direkt vor dem Startkreis gestellt.
- 6 Nun wird der Reihe nach gewürfelt und gezogen. Wie beim „Mensch ärgere Dich nicht“ muß man bei

# ... *und alles stimmt*

einer Sechs aus dem Startfeld und darf nochmal würfeln. Und genau wie beim „Mensch ärgere Dich nicht“ darf man den Gegner rauswerfen, wenn man auf das gleiche Feld kommt. Nur im eigenen Garten ist man sicher - da darf einen kein fremder Grashüpfer rauswerfen

7 Wenn man die erste Figur ganz um das Spielfeld gebracht hat und genau ins Ziel kommt, darf man seinen Garten Nummer 1 abheben. Die eigenen Figuren bleiben stehen, weil Start und Zielfelder ausgestanzt sind. Pech allerdings für die anderen

die sich gerade in diesem Garten befinden, sie müssen zurück an den Start. Bevor man jedoch eine Figur ins Ziel bringt, muß man die eigenen Grashüpfer in Sicherheit bringen, die gerade im eigenen Garten sind. Ein Sprung über den Zaun in den Nachbargarten ist die Rettung.

8 Bei jedem Grashüpfer, den man ins Ziel gebracht hat, darf man ein Stück seines Gartens abheben

9 Wer als erster alle vier Grashüpfer glücklich durch alle fremden Gärten ins Ziel gebracht hat und so im Garten Nummer 4 gelandet ist, hat gewonnen

