

Häschenhüpf

Ausgezeichnet mit dem Prädikat „spiel gut“ vom Arbeitsausschuß Gutes Spielzeug.

Ravensburger Spiele® Nr. 00 168 2

Autor: Ilse Dreher-Plonka

Grafik: Marek Mann

Farbwürfelspiel für 2-4 Kinder
von 4-8 Jahren

Inhalt: 16 Häschen-Figuren in vier Farben
1 Farbwürfel
1 Spielplan
Spielregel

Liebe Kinder,

bestimmt habt Ihr schon einmal einem Häschen beim Hoppeln zugesehen. Jetzt könnt Ihr Eure eigenen Häschen hüpfen lassen. Manchmal hüpfen sie so hoch, daß sie dabei andere Häschen überspringen können.

Ziel des Spiels

16 bunte Häschen hüpfen um die Wette. Jeweils vier Häschen einer Farbe gehören zu einer Familie. Jede Hasenfamilie versucht, als erste das Zielfeld ihrer Farbe zu erreichen.



Vorbereitung

Der Spielplan wird aufgeklappt und auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler erhält vier Häschen einer Farbe und stellt sie in ihre Häuschen, die sich in den vier Ecken des Spielplans befinden. Die roten Häschen wohnen in dem Haus, das mit einem roten Pfeil gekennzeichnet ist; die blauen Häschen wohnen in dem Haus, das mit einem blauen Pfeil gekennzeichnet ist, usw.

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Die Häschen hüpfen in Pfeilrichtung auf das Farbfeld, das jeweils gewürfelt wurde. Wird ein bereits besetztes Farbfeld gewürfelt, so macht das Häschen einen Superhops und hüpfert über das Häschen hinweg, welches das Feld besetzt hält, bis zum nächsten freien Feld der gewürfelten Farbe. Es ist möglich, daß auch mehrere Häschen übersprungen werden müssen, denn hinausgeworfen wird nicht.

Blau ist eine besondere Farbe: Würfelt ein Spieler Blau, so muß er nochmals würfeln. Es ist durchaus möglich, daß mehrmals hintereinander Blau gewürfelt wird. Nach und nach werden die Spieler all ihre Häschen ins Spiel bringen. Bei jedem Wurf entscheidet der Spieler, mit welchem seiner Häschen er ziehen möchte. Vor jedem Zielfeld befindet sich ein letztes blaues Lauffeld. Ist das letzte blaue Feld erreicht, darf das Häschen direkt ins Zielfeld hüpfen.

Das Häschen darf auch direkt ins Ziel hüpfen, wenn das letzte blaue Lauffeld durch ein gegnerisches Häschen besetzt ist und Blau gewürfelt wird.

Wird nicht Blau gewürfelt, bleiben eigene Häschen vor dem Zielfeld stehen bis Blau gewürfelt wird.

Ende des Spiels

Wer als erster seine vier Häschen ins Zielfeld gebracht hat, ist Gewinner.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

