

Hüpf hüpf, Murrö!

Das quakvergnügte
Geschicklichkeitsspiel



Ravensburger

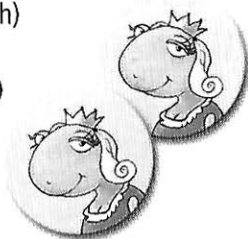
Hüpf hüpf, Hurra! Das quakvergnügte Geschicklichkeitsspiel

Ein lustiges Geschicklichkeitsspiel
für die ganze Familie für 2–4 Spieler ab 6 Jahren

Autor: Heinz Meister
Illustration: Michael Schober
Design: Walter Pepperle / Ravensburger DE / KniffDesign
Ravensburger® Spiele Nr. 21849-3

Inhalt:

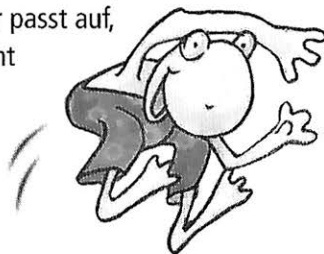
- 1 blaues Gitter (Froschteich)
- 48 Kugeln in vier Farben
- 4 Kugelablagen (Seerosen)
- 40 Gewinnchips
- 4 Seitenränder
- 12 Klebepunkte



Die frechen Frösche treffen sich zu ihrem jährlichen Froschhüpf-Wettbewerb. Es ist wie immer ein großes Ereignis. Sie versammeln sich am Froschteich und hüpfen, was das Zeug hält.

Sobald drei Frösche in einer Reihe gelandet sind, rufen sie laut „Quak“ und bekommen zur Belohnung einen Kuss von der frechen Froschprinzessin.

Macht einfach mit, aber passt auf, dass sie euch dabei nicht übers Ohr hüpfen.



Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Werfen mindestens drei Kugeln in eine Reihe zu bekommen.

Vor dem ersten Spiel brecht ihr aus den Stanztafeln

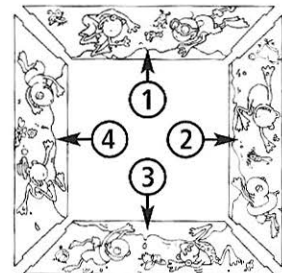
- die vier Seitenränder mit den Fröschen,
- die vier Seerosen
- und die vierzig Gewinnchips aus.

Die Seitenränder befestigt ihr auf den vier blauen Schrägseiten des Spieleinsatzes. Klebt dazu auf die weißen Rückseiten jeweils drei der beiliegenden Klebepunkte.

Am besten einen in der Mitte, einen rechts und einen links.

Zieht dann die Folie von

der Oberseite der Klebepunkte ab und drückt den Seitenrand fest auf eine der Schrägseiten.



Achtung: Bitte die Klebepunkte und Seitenränder von Erwachsenen in der angegebenen Reihenfolge aufkleben lassen.

Bevor es losgeht, nehmt ihr die Kugeln und die Gewinnchips aus dem Einsatz. Dazu hebt ihr einfach das blaue Gitter hoch. Jeder Spieler bekommt zwölf Kugeln in einer Farbe. Spielt ihr zu zweit, darf sich jeder Spieler zwölf Kugeln einer weiteren Farbe nehmen, so dass alle Kugeln verteilt sind. Bei drei Spielern bleibt eine Farbe übrig.

Jeder Spieler bekommt eine Seerose und legt seine 12 Kugeln in deren Mitte, damit sie beim Spielen nicht wegrollen. Die Gewinnchips legt ihr griffbereit neben das Spiel. Das blaue Gitter kommt wieder an seinen Platz im Spieleinsatz und es kann losgehen.

So werden die Kugeln geworfen

Vor dem ersten Spiel übt ihr am besten erst einmal, wie die Kugeln geworfen werden. **Achtung:** Es ist wichtig, dass ihr das Spiel auf einer glatten, festen Fläche spielt, sonst hüpfen die Kugeln nicht weit genug. Falls ihr auf einem Tisch mit Tischdecke spielt, legt diese bitte zur Seite.

Ist ein Spieler an der Reihe, nimmt er eine Kugel aus seiner Seerose und wirft sie, indem er sie ein oder mehrere Male vor dem Froschteich (also vor der Schachtel) aufspringen lässt. Anschließend soll sie im Froschteich landen. Wenn ihr es ein paar Mal probiert habt, geht es ganz leicht.

So wird gespielt

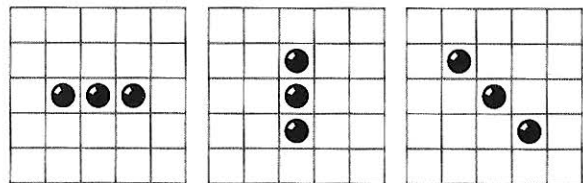
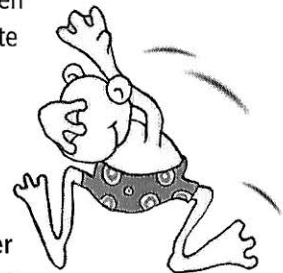
Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, nimmst du eine Kugel und versuchst, sie in den Froschteich hüpfen zu lassen.



Bleibt die Kugel außerhalb der Schachtel liegen, darfst du es noch ein zweites Mal versuchen. Hast du wieder kein Glück gehabt? Dann hast du noch einen dritten Versuch. Danach ist der nächste Spieler dran.

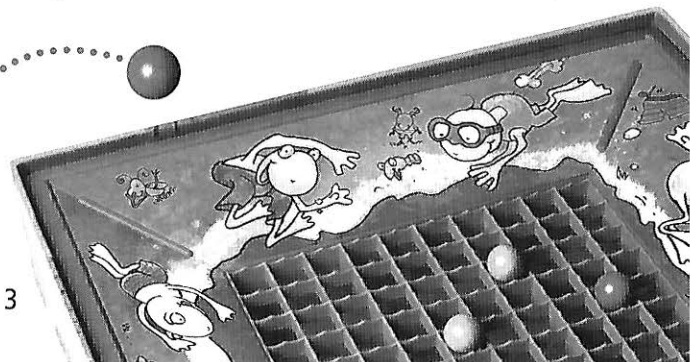
Wann bekommt man einen Gewinnchip?

- Sobald drei Kugeln in einer Reihe liegen, ruft der Spieler, der die dritte Kugel geworfen hat, laut „Quak“.



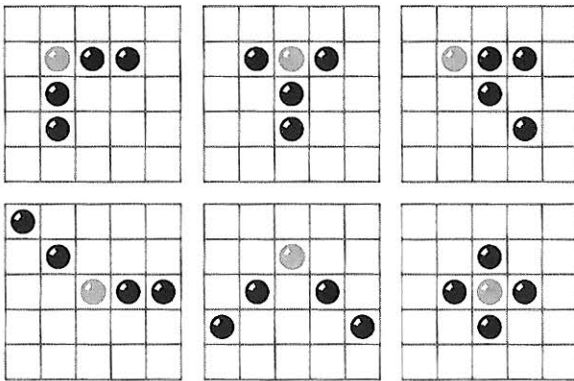
Die Kugeln müssen waagrecht, senkrecht oder diagonal liegen und dürfen unterschiedliche Farben haben. Er überprüft **gemeinsam mit den anderen Spielern**, ob die drei Kugeln wirklich in einer Reihe liegen. Stimmt es, bekommt er einen Gewinnchip.

3

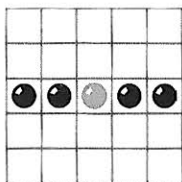


Er nimmt die drei Kugeln aus dem Froschteich und gibt sie an die Spieler mit der entsprechenden Farbe zurück. Liegen die drei Kugeln doch nicht in einer Reihe, bekommt der Spieler keinen Gewinnchip und die Kugeln bleiben liegen.

- Vervollständigt ein Spieler gleich zwei Reihen mit einer Kugel, bekommt er dafür zwei Gewinnchips.



- Einen zweiten Gewinnchip bekommt ein Spieler auch, wenn drei Kugeln **einer Farbe** in einer Reihe liegen.



- Liegen mehr als drei Kugeln in einer Reihe, gibt es keinen zusätzlichen Gewinnchip. Der Spieler nimmt auch nur drei Kugeln aus der Reihe wieder heraus.

Was passiert, wenn ...

- eine Kugel am Rand oder auf einer anderen Kugel liegen bleibt? Der Spieler darf sie noch einmal werfen.
- ein Spieler keine Kugeln mehr hat? Er nimmt sich eine Kugel seiner Farbe aus dem Froschteich.
- durch den Wurf eines Spielers Kugeln an einen anderen Platz hüpfen? Dann bleiben die Kugeln an ihrem neuen Platz liegen. Entstehen dadurch neue Dreier-Reihen, bekommt der Spieler dafür Gewinnchips.
- ein Spieler nach seinem Wurf übersieht, dass drei Kugeln in einer Reihe liegen? Sie werden aus dem Froschteich herausgenommen und an die entsprechenden Spieler zurückgegeben. Er bekommt dafür keinen Gewinnchip. Achtet darauf, dass ihr euren Mitspielern nach ihrem Wurf genug Zeit zum Schauen und Quaken lasst. Wenn ihr wollt, könnt ihr natürlich auch beim Schauen helfen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Gewinnchips verteilt sind. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Gewinnchips. Ihr könnt die Anzahl der Gewinnchips auch selber festlegen. Dann gewinnt zum Beispiel der Spieler, der zuerst fünf Chips gewonnen hat.



Und jetzt viel Spaß mit „Hüpf hüpf, Hurra!“

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger

225749