

Meng vervolgens alle zes de konijnen goed, kies vier nieuwe en plaats ze in de konijnenkuil.

Het kan gebeuren dat precies hetzelfde konijnenkwartet gekozen is. Daarom blijven ook de gewonnen wortels in het spel. Als er dus een gevraagde combinatie voor jezelf of bij een andere speler ligt, sla er dan snel op. De snelste krijgt deze wortel.

Eind van het spel

Wie als eerste drie wortels bezit, wint het spel.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Nog meer plezier met **Bunny Hop** beleef je met dit spel:

21 567 6



www.ravensburger.com
Ravensburger BV
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger

227115

Bunny Hop

Ravensburger® spel nr. **23 299 4**

Een geheugen- en reactiespel
voor **2–4** spelers van **4–8** jaar

Auteur: Susanne Armbruster
Illustraties: Ian Steven

Inhoud:

- 1 konijnenkuil
- 6 konijnen
- 15 wortelen
- 1 houten markeersteen



Voor de allereerste keer

moeten de 15 wortelen voorzichtig uit het vel gehaald worden. Op iedere wortel zie je vier kleurpunten in verschillende volgorde. Onder de pootjes van de konijnen zie je telkens één van deze kleuren.

1. Bunny memo

Doel van het spel

Een voor een, om de beurt, zoeken jullie konijnen in de volgorde die op de wortel te zien is. Wie het lukt het konijn met de laatste kleur te vinden, wint het spel.

Voorbereiding

Alle **konijnen** worden, zonder onder de voeten te kijken, in een kring in de konijnenkuil gezet. Het middelste plaatsje blijft voorlopig vrij.

Schud de **wortelen** en leg ze met de beeldzijde naar beneden op een stapel. Leg de bovenste wortel met de beeldzijde naar boven op de daarvoor uitgespaarde plaats naast de konijnenkuil. Zet de **houten markeersteen** op het plaatsje boven de wortel. Zo kan iedereen zien welke kleur gezocht moet worden.

Het spel begint

Wie het hoogst springen kan, begint en daarna volgen de anderen linksom. De speler die aan de beurt is tilt een konijn op, noemt zijn kleur en laat die ook aan de spelers zien.

De kleur die gezocht wordt, is de kleur die direct na de houten markeersteen volgt. Als de kleur onder de voeten van het konijn niet de gezochte kleur is, zet de speler het konijn op het **andere vrije** plaatsje en de volgende speler is aan de beurt.

Als de speler het konijn met de gezochte kleur optilt, is hij nog een keer aan de beurt! Hij zet het konijn op het andere vrije plaatsje en zet de houten markeersteen op de gevonden kleur op de wortel. Nu weet iedereen wat de volgende kleur is die gevonden moet worden. Een speler blijft net zo lang aan de beurt tot hij een konijn met de verkeerde kleur optilt.

De speler die een konijn met de **laatst gezochte kleur** optilt, wint de wortel. De speler links van hem legt de volgende wortel klaar en zet de houten markeersteen weer bovenaan de wortel. Hij mag nu de eerste kleur proberen te vinden.

Eind van het spel

De speler die als eerste drie wortels heeft, wint het spel.

Tip voor hele jonge spelers

Bunny Memo wordt wat gemakkelijker als de konijnen telkens weer op hun oude plek worden teruggezet.



2. Bunny hup hup hup.....!

Doel van het spel

Nu moet je goed opletten en bliksemsnel reageren! Wie slaat als eerste met zijn hand op de wortel met de gezochte kleurcombinatie?

Voorbereiding

Verdeel alle wortels, met de kleurencombinaties naar boven, op tafel. Kies vier willekeurige konijnen en plaats ze, zonder naar hun kleuren te kijken, op verschillende plaatsjes in de konijnenkuil.

Het spel begint

Een voor een tellen de spelers een konijn op, noemen de kleur en zetten hem weer terug op zijn plaats. Tegelijkertijd bekijken alle spelers de wortels. Wie ziet als eerste de wortel met de 4 genoemde kleuren? **De volgorde van de kleuren speelt in dit geval geen rol!**

Wie de wortel met de gezochte kleuren gevonden heeft, slaat er bliksemsnel met zijn vlakke hand op. Als het klopt, mag hij de wortel, met de kleuren naar boven, voor zich op tafel neerleggen.