

INHOUD

Ezel (10 onderdelen)

Standaard

Zadel

Cowboyspullen (schop, veldfles, pan, lamp, deken, touw, dynamiet, hoed, cowboyriem, gitaar, kist)

Stickervel

DOEL VAN HET SPEL

Als laatste speler overblijven nadat alle andere spelers de ezel hebben laten schoppen, **óf** het laatste voorwerp aan het zadel hangen zonder dat de ezel schopt.

VOORBEREIDING

1. Maak alle onderdelen voorzichtig los van de plastic frames. Gebruik indien nodig een schaar.
2. Bevestig eerst de losse hoeven van de voorpoten in de standaard. Plak de oogstickers op (let op welk oog waar hoort) en zet vervolgens de ezel in elkaar (zie afb. 1 op de zijkant van deze doos). Zet de achterpoten in elkaar en druk de pinnetjes in de gaatjes onderin de romp van de ezel (zie afb. 1a zijkant doos).
3. Neem nu de standaard in je ene hand en de voorpoten van de in elkaar gezette ezel in je andere hand. Schuif de uitsteeksels van de voorpoten in de gleufjes van de standaard. Druk de hoeven naar voren zodat het hele uitsteeksel in het gleufje gedrukt kan worden. Schuif de poten dan naar achteren, zodat ze vastzitten. Zet de ezel op een vlakke ondergrond.
4. Maak de ezel klaar om te spelen: houd met je ene hand de standaard vast en duw de kop met je andere hand voorzichtig naar achteren tot je een soort klik voelt. De kop van de ezel staat nu rechtop en zijn achterpoten rusten losjes gebogen op de standaard. Als dit je niet meteen lukt, gewoon een paar keer blijven proberen. Probeer niet de achterpoten vast te houden of recht te zetten – als deze recht op de standaard komen te staan (dus niet losjes gebogen) dan werkt het spel niet.

Nu is de veer van de ezel gespannen en ben je klaar om te spelen.

HET SPEL

1. Spreek af wie mag beginnen. De eerste speler moet het zadel van de ezel op zijn rug leggen. Het pinnetje valt in het gaatje van de rug. Dan gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.
2. Als je aan de beurt bent, kies je een van de cowboypullen en je hangt het aan, of legt het op het zadel. Je mag geen spulletjes op andere plaatsen hangen, b.v. aan de ezelsoren!

LET OP: kies verstandig. Het ene voorwerp is lichter - het andere zwaarder; en sommige dingen kun je gemakkelijker aan het zadel hangen dan andere. Je mag de ezel tijdens het spel niet aanraken of vasthouden.

3. Als het voorwerp dat je probeert op te hangen eraf valt, of als er iets anders valt, dan ben je af en mag je niet meer meedoen. Je bent ook af als de koppige ezel schopt terwijl jij bezig bent.

Leg in dat geval alle spulletjes weer bij elkaar en span de veer, zodat de ezel weer klaar is om te spelen. De overgebleven spelers spelen net zo lang door tot er een winnaar is.

DE WINNAAR

De winnaar is de speler die als laatste speler overblijft **óf** die het laatste voorwerp aan het zadel weet te hangen zonder dat de ezel schopt.