

Dat zijn Chip de haas en Charly de muis. Chip is de geniaalste uitvinder, de slimste detective – en de grootste slaapkop van hazendorp:

Dat geeft echter niets: zijn vriend Charly houdt hem wel bezig . . . vooral als het erom gaat te bewijzen wie bij de wedstrijd de snelste in hazendorp is.

Daarvoor onderbreekt Chip zelfs zijn mid-dagdutje. Want . . .



Fuzzy de vos, Stan de hond en Robbie de rat – de slimste boeven die hazendorp ooit gezien heeft, spelen ook mee.

Maar één ding staat vast, het wordt zeker spannend.

Ravensburger® spel nr. 00 118 7
Een dobbelspel voor 2-5 spelers
tussen 5 en 12 jaar

Inhoud: 1 speelbord
17 kamerkaarten
18 doelkaarten
5 speelfiguren met houdertjes
1 dobbelsteen
spelregels



Dus, ik zal jullie eens zeggen, wat je moet doen voordat het spel gaat beginnen:

Voor de eerste speelronde halen jullie alle kamerkaarten, de kleinere doelkaarten en de speelfiguren voorzichtig uit het karton.

De speelfiguren zetten jullie in de gekleurde houdertjes. De doelkaarten worden goed geschud en op een stapel naast het speelbord gelegd. De kamerkaarten worden over het speelbord verdeeld. De volgorde van de kamerkaarten is willekeurig. Het hotel kan er bij ieder spel aan de binnenkant weer anders uitzien.

Doel van het spel

Wij beginnen allemaal met een wedstrijd door de kamers van het hotel. Wie het snelste van de hal naar het dak van het hotel komt met behulp van de dobbelsteen, heeft gewonnen.



Logisch, is toch heel simpel: starten, gooien, zetten, winnen!!

Heb jij begrepen wat je moet doen?



De jongste speler mag beginnen. Hij gooit, zet zijn figuur het gegooide aantal ogen en geeft de dobbelsteen aan zijn rechter buurman. Maar dat is nog niet alles, want dan zijn er nog de doelkaarten.

Waarvoor zijn dan de doelkaarten?

De doelkaarten kunnen je helpen om sneller vooruit te komen. Ze kunnen het je echter ook lastig maken.

Hoe dan?



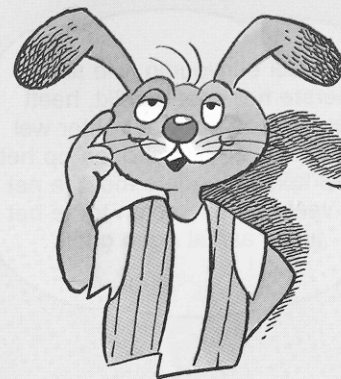
Hoe dan?



Hoe dan?



Wel, dat gaat zo ...
Steeds als je '6' gooit, pak je de bovenste doelkaart van de stapel en zoekt het afgebeelde voorwerp dat in één van de hotelkamers verstopt is.



Als je het voorwerp gevonden hebt, zet je je speelfiguur op de rode stip die daaronder staat. Als je weer aan de beurt bent, zet je van hieruit verder.

Hm, dan kan ik dus geluk hebben als ik verder naar voren mag, maar ik kan ook pech hebben als ik weer terug moet.

Dat klopt precies! Je bent wel een heel slim kereltje.



En, is er verder nog wat, Chip?

Ja, goed dat je me eraan herinnert! Dat was ik bijna vergeten.



Als ik op een veld kom waar jij al staat, dan mag ik je er niet afgooien.

Dat is nog eens aardig van je! En waar ga je dan staan?



Ik mag gewoon nog een keer gooien.

Toch niet zo aardig.

Aha!

