

Los geht's!

Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Dieser richtet den Grashüpfer auf das erste Hindernis im Parcours aus. **Wichtig:** Ihr müsst die Hindernisse im Parcours der Reihe nach umwerfen, auch wenn ein anderes leichter erreichbar ist. Um den Grashüpfer in die Luft zu flippen, drückt der Spieler die zwei Flügelspitzen des Grashüpfers mit dem Finger nach unten und lässt los.

- Wirft der Grashüpfer den **eigenen Grashalm oder beide Grashalme** um, nimmt sich der Spieler den Grashalm seiner Teamfarbe. Der Grashalm des gegnerischen Teams wird gegebenenfalls wieder aufgestellt. Anschließend darf der Spieler den Grashüpfer gleich noch einmal flippen und versuchen, auch das nächste Hindernis umzuwerfen. Wirft er auch diesmal seinen eigenen Grashalm um, erhält der Spieler einen weiteren **Extrasprung** usw.
- Wirft der Grashüpfer nur den **gegnerischen Grashalm** um, muss er den Grashalm wieder aufstellen. Der Spieler erhält keinen Grashalm.
- Wirft der Grashüpfer **keinen Grashalm** um, passiert nichts.

Nun ist das andere Team am Zug und spielt wie eben beschrieben. Achtet darauf, dass abwechselnd jeder Spieler des Teams einmal an die Reihe kommt.

Wichtig: Der Grashüpfer darf während des gesamten Spiels nicht neu platziert werden! Die **Landestelle** des Grashüpfers ist immer dessen neue **Absprungstelle**.

Der nächste Teamspieler muss also den Grashüpfer von dort abspringen lassen, wo der Grashüpfer beim vorherigen Spieler gelandet ist. Ihr dürft den Grashüpfer aber in eine andere Richtung drehen, um ein Hindernis besser zu erreichen.

Spielende

Hat ein Team den Parcours gemeistert, versucht es zum Schluss, den **roten Grashalm** zu Fall zu bringen. Das Team, das als Erstes den roten Grashalm mit seinem Grashüpfer umwirft, gewinnt das Spiel!

Achtung! Es besteht Verletzungsgefahr!

- Achtet während des Spiels darauf, dass ihr den Grashüpfer nicht auf das Gesicht eines anderen Spielers ausrichtet.
- Haltet genug Abstand zu dem Spieler, der gerade den Grashüpfer flippt.
- Achtet darauf, dass ihr mit dem Grashüpfer nur dort spielt, wo er keinen Schaden anrichten kann.

*Die Angabe zur Armlänge soll hier nur als Richtwert für den Abstand zwischen Grashüpfer und Grashalm dienen und darf von den Spielern je nach Alter und Können angepasst werden.



Autor: Florian Nadler
Lizenzagentur: White Castle
Illustration: Stefan Lohr
Gestaltung: Mirko Suzuki
3-D-Grafik: Martin Hoffmann
Redaktion: Elisabeth Sieber

©2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 21 91-0, Fax: +49 711 21 91-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 697334

Harry Hopper

Flipp, flipp, hurra!

Hüüü-hüpf! Pflatsch! Zwei Grashüpfer-Teams haben es auf die Grashalme abgesehen. Dabei ist ganz schön viel Fingerspitzengefühl gefragt! Flippt eure Grashüpfer geschickt in Richtung Grashalm. Denn nur das Team, das als Erstes alles abgegrast hat, schnappt sich zum Schluss den Sieg!

Inhalt

- 19 Grashalme (9 hellgrüne, 9 dunkelgrüne, 1 roter)
- 2 Grashüpfer (1 hellgrüner, 1 dunkelgrüner)
- 1 Grashüpfer-Beutel (zum Transport und zur Aufbewahrung)

Abgegrast!

Geschicklichkeitsspiel für Teamplayer
Für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahre

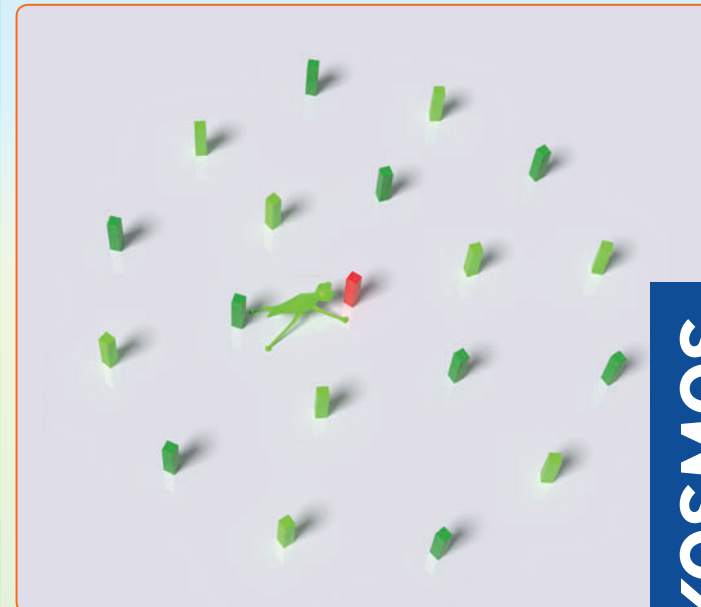
Ziel des Spiels

Das Grashüpfer-Team, das als Erstes mit seinem Grashüpfer alle Grashalme der eigenen Farbe umwirft und zum Schluss den roten Grashalm zu Fall bringt, gewinnt!

Spielvorbereitung

Ihr benötigt bei diesem Spiel viel Platz auf dem Tisch. Wahlweise könnt ihr auch auf dem Boden spielen. Stellt zuerst den roten Grashalm in die Mitte des Tisches und bildet mit den anderen Grashalmen zwei Kreise darum. Im inneren Kreis stehen 6 Grashalme (3 hellgrüne und 3 dunkelgrüne), im äußeren Kreis stehen 12 Grashalme (6 hellgrüne und 6 dunkelgrüne).

Ordnet die Grashalme im Kreis so an, dass neben einem hellgrünen Grashalm immer ein dunkelgrüner steht und umgekehrt. Zwischen dem roten Grashalm und dem inneren Kreis müsst ihr eine Grashüpfer-Länge Abstand halten, ebenso zwischen dem inneren und äußeren Kreis.



Grashüpfer-Teams bestimmen

Nun teilt ihr die Spieler in zwei Grashüpfer-Teams auf: Wie ihr die Teams bildet, ist euch überlassen. Es können zwei gegen zwei spielen oder einer gegen drei oder zwei gegen einen usw. Jedes Team entscheidet sich für einen Grashüpfer: Das eine Team spielt mit dem hellgrünen Grashüpfer, das andere mit dem dunkelgrünen. Die hellgrünen Grashalme gehören zum Team mit dem hellgrünen Grashüpfer, die dunkelgrünen zum Team mit dem dunkelgrünen Grashüpfer.

Teamaufstellung

Die zwei Grashüpfer-Teams setzen oder stellen sich nun an zwei gegenüberliegende Tischseiten.

Los geht's!

Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt. Ein Teamspieler nimmt sich den Grashüpfer und sucht sich eine passende **Absprungstelle** aus. Platziert den Grashüpfer so, dass er möglichst gut auf einen Grashalm der eigenen Farbe ausgerichtet ist. Der Grashüpfer muss zu allen umliegenden Grashalmen einen Mindestabstand einhalten, der einer **halben Armlänge*** des Spielers entspricht. Um den Grashüpfer in die Luft zu flippen, drückt der Spieler die zwei Flügelspitzen des Grashüpfers mit dem Finger nach unten und lässt los. Mit etwas Übung und Geschick könnt ihr die Richtung, die Höhe und die Flugweite des Grashüpfers gut steuern.



- Alle **eigenen**, aber auch alle **gegnerischen Grashalme**, die durch den Grashüpfer umgeworfen werden, müssen vom Spielfeld und aus dem Spiel genommen werden.
- Wird der **rote Grashalm** umgeworfen, obwohl noch eigene Grashalme stehen, muss der Spieler den roten Grashalm wieder aufstellen. Zusätzlich darf das gegnerische Team einen beliebigen eigenen Grashalm vom Spielfeld und aus dem Spiel nehmen. **Wichtig:** Diese Regel gilt auch dann, wenn der letzte eigene Grashalm gleichzeitig mit dem roten Grashalm umgeworfen wird!
- Wirft der Grashüpfer **keine Grashalme** um, passiert nichts.

Danach nimmt der Spieler den Grashüpfer vom Spielfeld und stellt ihn für den nächsten Teamspieler griffbereit neben dem Spielfeld ab. Nun ist das andere Grashüpfer-Team am Zug und spielt wie eben beschrieben. Achtet darauf, dass abwechselnd jeder Spieler des Teams einmal an die Reihe kommt.

Spielende

Hat ein Team **alle eigenen Grashalme** umgeworfen, muss es den **roten Grashalm** zu Fall bringen. Das Grashüpfer-Team, das am Ende den roten Grashalm als Erstes umwirft, gewinnt das Spiel!



Grashüpfer-Parcours

Geschicklichkeitsspiel für Flipp-Profis
Für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahre

Ziel des Spiels

Das Team, das als Erstes mit seinem Grashüpfer den Parcours meistert und am Ende den roten Grashalm umwirft, gewinnt.

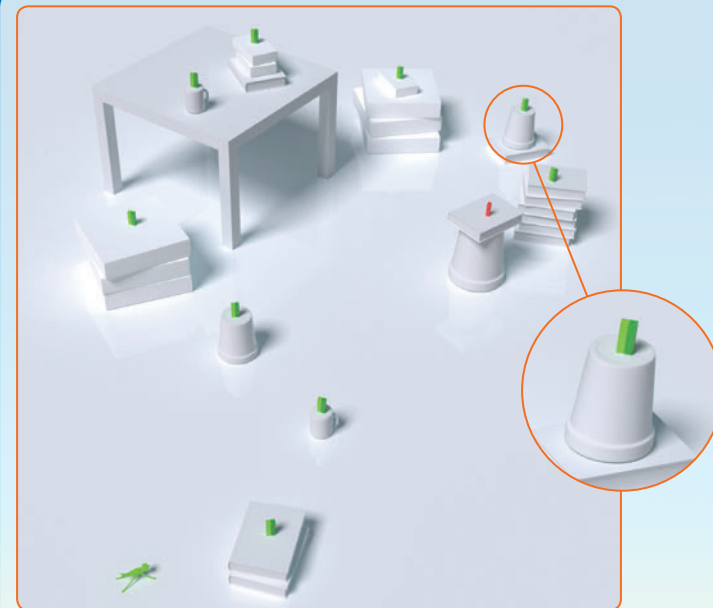
Spielvorbereitung

Dieses Spiel spielt ihr am besten auf dem Boden und dort, wo ihr viel Platz habt. Gestaltet mit den Grashalmen euren eigenen Hindernisparcours. Sucht euch passende Plätze im Raum aus und stellt dort je zwei Grashalme (einen hellgrünen und einen dunkelgrünen) in einer Reihe auf. Der Abstand von Hindernis zu Hindernis muss mindestens eine **ganze Armlänge*** betragen.

Am Ende des Parcours stellt ihr den roten Grashalm auf. Anschließend bestimmt ihr den **Absprungplatz**, der wieder mindestens eine **ganze Armlänge*** vom ersten Grashalm entfernt sein muss. Stellt eure Grashüpfer dort auf.

Tipp: Beim Aufbau des Parcours könnt ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen und die Grashalme unterschiedlich hoch oder leicht versteckt anordnen. Gestaltet den Parcours anfangs etwas einfacher. Denkt euch schwierigere Hindernisse aus, wenn ihr etwas geübt seid.

Achtet darauf, dass die Grashalme nicht zu hoch stehen (maximale Höhe 40 cm), damit ihr sie mit dem Grashüpfer noch erreichen könnt.



Teams bestimmen

Nun teilt ihr die Spieler in zwei Teams auf. Wie ihr die Teams bildet, ist wiederum euch überlassen. Jedes Team entscheidet sich für einen Grashüpfer, mit dem es den Parcours meistern möchte: Das eine Team spielt mit dem hellgrünen Grashüpfer, das andere mit dem dunkelgrünen. Die hellgrünen Grashalme gehören zum Team mit dem hellgrünen Grashüpfer, die dunkelgrünen zum Team mit dem dunkelgrünen Grashüpfer.

Teamaufstellung

Es gibt keinen festen Platz. Die Teammitglieder dürfen sich während des Spiels frei im Raum bewegen.