

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

HOLPER STOLPER

Nr. 4222

Bumpy Rumble • Le raid infernal • Hompestomper



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2003

Holperstolper!

Ein Geschicklichkeitsspiel für mutige Forscher mit scharfem Blick.
Für **2 – 4 Spieler** von **5 – 99 Jahren**. Mit mehreren, unterschiedlich schwierigen Varianten.

Spielidee: Manfred Ludwig

Illustration: Cornelia Haas

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Der Tierforscher Holperstolper hat neue Vorräte eingekauft und ist auf dem Rückweg zu seiner Forschungsstation. Der schwierigste Teil des Weges liegt noch vor ihm: Mitten durch den unwegsamen Dschungel muss er den Geländewagen mit der wertvollen Ladung steuern!

Das gelingt nur, wenn er ganz genau auf den Weg achtet und allen Schlaglöchern ausweichen kann ...

Spielinhalt:

- 2 Spielpläne (mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad)
- 3 Geländewagen
- 1 Tierforscher
- 1 Würfel mit Sondersymbolen
- 40 farbige Versorgungspäckchen
- 3 naturfarbene Stolpersteine
- 1 Spielanleitung

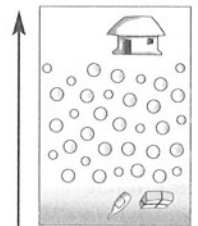
Das Steuern der Geländewagen ist gar nicht so einfach!

Übe es am besten vor dem ersten Spiel: Lege den einfacheren Spielplan mit der Affenforschungsstation in die Tischmitte.

Beginne mit **Geländewagen 1**; er ist der kleinste und lässt sich am einfachsten an den Schlaglöchern vorbei steuern. Stelle ihn **beliebig** auf den hellbraunen Startbereich am Rande des Dschungels. Stecke Holperstolper in das kleine Loch vorne im Wagen. Nimm den Wagen zwischen Daumen und Zeigefinger und versuche ihn so durch den Dschungel zu schieben, dass Holperstolper – und mit ihm der Wagen – nicht in ein Schlagloch rutscht.

Achtung: Holperstolper darf während der Fahrt nicht festgehalten werden!

Wer in ein Schlagloch geraten ist, merkt es sofort: Holperstolper rutscht ein kleines Stück nach unten, der Wagen bleibt im Schlagloch hängen und kommt nicht mehr vorwärts ...



Startbereich

Geländewagen halten



10 Päckchen ausliefern

Spielplan, Wagen, Forscher, Würfel, je 10 Pakete

1 x würfeln, Ziffer ohne Rand: Wagen nehmen, beladen

Ziffer mit Rand: zusätzlich ein Paket abgeben

Forscher in Wagen setzen, Wagen durch Dschungel schieben

Wagen hängt fest? Paket abgeben, weiterfahren

Spielziel:

Wer seine zehn Versorgungspäckchen zuerst abliefern kann, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan, auf dem die Affenforschungsstation zu sehen ist, in die Tischmitte.

Jeder Spieler nimmt sich zehn Versorgungspäckchen einer Farbe und stellt sie vor sich ab.

Die drei Geländewagen, Holperstolper und der Würfel liegen bereit.

Überzählige Versorgungspäckchen (bei weniger als 4 Spielern), der Spielplan, der die Vogelforschungsstation zeigt, und die drei Stolpersteine werden nicht benötigt und zur Seite gelegt.

Ungeübte Spieler können auch mit sechs Versorgungspaketen beginnen. Bei ungleich starken Spielern sollte die Anzahl der Versorgungspakete auf die Stärke des einzelnen Spielers abgestimmt werden.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt einen Affen gesehen? Du darfst beginnen und einmal würfeln. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind.

- **Der Würfel zeigt die Ziffer Eins, Zwei oder Drei ohne Rand:** Nimm dir den Geländewagen mit der entsprechenden Ziffer und setze ihn **beliebig** auf den hellbraunen Startbereich am Rande des Dschungels. **Belade ihn mit Versorgungspäckchen deiner Farbe:** In den kleinsten Wagen (Nr. 1) passen zwei, im mittleren (Nr. 2) und im großen (Nr. 3) ist Platz für je drei Päckchen.
- **Der Würfel zeigt die Ziffer Zwei oder Drei mit Rand:** Stelle den Geländewagen der gewürfelten Ziffer in den Startbereich und belade ihn. **Zusätzlich** darfst du eines deiner Versorgungspäckchen abgeben. Lege es in die Verpackung.

Stecke Holperstolper in das kleine Loch vorne im Wagen. Nun kann die Fahrt beginnen: Nimm den Wagen, wie in der Übung, zwischen Daumen und Zeigefinger und schiebe ihn vorsichtig durch den Dschungel in Richtung Affenforschungsstation.

- **Hängt der Wagen plötzlich fest, weil du ihn in ein Schlagloch gesteuert hast?** Um ihn zu befreien, musst du zunächst eines deiner Versorgungspäckchen herausnehmen und wieder vor dir ablegen. Dann darfst du den Wagen mit Holperstolper neben dem Schlagloch platzieren und gleich weiterfahren.

Kein Paket mehr? Nächster Spieler

Angekommen? Pakete abgeben, nächster Spieler

- **Achtung:** Jedes Mal, wenn du den Wagen in ein Schlagloch steuerst, musst du ein Versorgungspäckchen zu dir **zurücknehmen**. **Hast du kein Versorgungspäckchen mehr im Wagen?** Dann ist dein Spielzug beendet. Das nächste Kind ist an der Reihe.

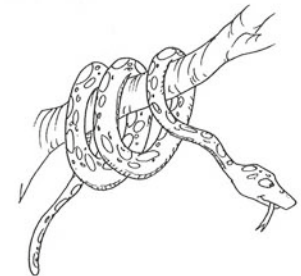
- **Bist du mit dem Geländewagen bis zur Forschungsstation gekommen?** Gut gemacht! Alle Versorgungspäckchen, die du noch geladen hast, darfst du in die Verpackung legen. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Spielende:

Der erste Spieler, der alle seine Versorgungspäckchen abgeliefert hat, gewinnt und wird vom Tierforscher Holperstolper zum Forschungsleiter ernannt.

Schwierigere Varianten

- **Für Fortgeschrittene:** Die **Stolpersteine** werden eingesetzt, um einen Teil des Weges zu blockieren. Nachdem ein Spieler gewürfelt hat, setzt sein rechter Nachbar 1 – 3 Stück ein:
 - Wird die **Eins** – also der kleinste Geländewagen gewürfelt, werden alle **drei** Stolpersteine gesetzt.
 - Wird die **Zwei** (auch mit Rand) – also der mittlere Geländewagen gewürfelt, werden **zwei** Stolpersteine gesetzt.
 - Wird die **Drei** (auch mit Rand) – also der große Geländewagen gewürfelt, wird **ein** Stolperstein gesetzt.
- **Spiele für Dschungelprofis:**
 - Ihr spielt mit dem Spielplan, auf dem die Vogelforschungsstation abgebildet ist. Der Dschungel hat hier noch mehr und auch kniffligere Schlaglöcher.
 - Ihr fügt die **Stolpersteine** hinzu.
 - Ihr legt **beide Spielpläne hintereinander**. Ein Versorgungspäckchen darf bis zur ersten, alle anderen müssen bis zur zweiten Forschungsstation gebracht werden.



Bumpy Rumble!

A game of skill for brave explorers with sharp sight.
For 2 – 4 players aged 5 to 99. With variants of different degrees of difficulty.

Author: Manfred Ludwig
Illustrations: Cornelia Haas
Length of game: approx. 15 minutes

The animal scientist Bumpy Stumble has purchased new provisions and is on his way back to the research station. The most arduous part of the track is still in front of him: he has to drive the jeep with the precious load right through the rough jungle. That will only be possible if he watches carefully all the way and can avoid the potholes.

Contents:

- 2 game boards (with different degrees of difficulty)
- 3 jeeps
- 1 animal scientist
- 1 dice with special symbols
- 40 colored provision packs
- 3 natural colored stumbling stones
- 1 set of game instructions

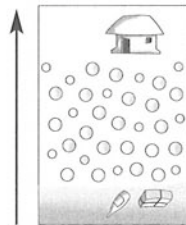
Driving a jeep is not so easy!!

It's best to practice before starting to play. Place the simpler version of the game boards showing the monkey research station in the center of the table.

Start with **jeep 1**; it's the smallest and easiest to drive past the potholes. Put it **anywhere** on the light brown starting area at the edge of the jungle. Seat Bumpy Stumble in the little hole in the front of the jeep. Hold the jeep between thumb and forefinger and try to push it through the jungle without Bumpy Stumble – and thus the car – slipping into a pothole.

Watch out: Bumpy Stumble may not be held while driving.

Whoever lands in a pothole, will notice it immediately as Bumpy Stumble slips down a little, the car gets stuck in the pothole and can't move any further ...



starting area



hold jeep

deliver 10 packs

game board, jeep, explorer, dice, each 10 packs

Aim of the game:

Whoever delivers their 10 provision packs first, wins the game.

Preparation:

Put the game board showing the monkey exploring station in the center of the table.

Each player gets 10 provision packs of one color and places them in front of them.

Get the three jeeps, Bumpy Stumble and the dice ready.

Remaining provision packs (if there are less than 4 players), the game board showing the bird research station and the three stumbling stones are not needed and are kept aside.

Inexperienced players can start with six provision packs. If the ability of the players is of different levels, the number of provision packs should match the ability of the individual players.

How to play:

Play in a clockwise direction. Whoever has seen a monkey most recently may start and rolls the dice. If you can't agree; the youngest player starts.

roll the dice
number without border: take car, load

- **The dice shows the number One, Two or Three without border:** take the jeep of the corresponding color and put it **anywhere** on the light brown starting area at the edge of the jungle.

Load the provision packs of your color:

There is space for two packs in the smallest car (no. 1) and for three packs in the medium sized (no. 2) and the biggest (no. 3).

number with border: return one provision pack to box

- **The dice shows the numbers Two or Three with border:** Put the jeep of the corresponding number onto the starting area and load it. **Furthermore** you can put aside one provision pack. Put it into the lid of the box.

put scientist into car, push car through jungle

Stick Bumpy Stumble into the small hole in the front of the car. Now the driving starts. Hold the car, as practiced before, between thumb and forefinger and push it carefully through the jungle heading towards the monkey research station.

Car gets stuck? Take back packs, go on driving

- **The car suddenly gets stuck because you drove it into a pothole?** In order to get it out of there, you first have to take out a provision pack and put it in front of you. Then you can place the car with Bumpy Stumble again next to the pothole and go on driving.

No pack left? Next player

- **Watch out:** Each time you end up in a pothole you have to **take back** one provision pack.

If there are no more provision packs in your jeep, your turn is over and it's the turn of the next player.

Station reached?
Return packs into
box, next player

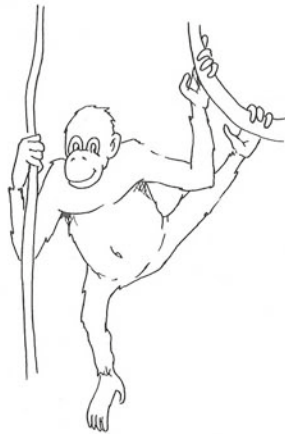
- **Did you reach the research station with the car?**
Well done! You place all provision packs still on the car back into the lid.
It's the turn of the next player.

End of the game:

The first player who delivers all their provision packs wins the game and is named head of research by Bumpy Stumble.

More difficult variant

- **For experienced players:**
The **stumbling stones** come into play and will block a part of the path.
After throwing the dice, your neighbor to the right, places 1 to 3 stumbling stones:
 - If on the dice appears a **One** that is the smallest jeep, **all** blocks are placed.
 - If on the dice appears a **Two** (with and without border) that is the medium sized jeep, **two** blocks are placed.
 - If on the dice appears a **Three** (with and without border) that is the biggest jeep, **one** block is placed.
- **Games for jungle experts:**
 - play with the game board showing the bird watching station. This game board is provided with even more and even trickier potholes.
 - Add the **stumbling stones**.
 - Place **both game boards one next to the other**. One provision pack should be brought to the first and all the rest to the second research station.



Le raid infernal

Un jeu d'adresse pour de courageux explorateurs à l'œil vif !
Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans. Avec plusieurs variantes de différents degrés de difficulté.

Idée : Manfred Ludwig
Illustration: Cornelia Haas
Durée d'une partie : env. 15 minutes

Monsieur Trébuché, le chercheur qui étudie le comportement des animaux, a été se ravitailler : il est sur le chemin du retour qui le mène au centre de recherches. La partie la plus difficile du trajet reste à faire ! Au beau milieu d'une jungle impraticable, il doit diriger son 4x4 sans perdre ses précieuses provisions !
Il ne réussira que s'il fait bien attention et que s'il peut éviter de passer sur les trous ...

Contenu :

- 2 plateaux de jeu (de différents degrés de difficulté)
- 3 voitures 4x4
- 1 chercheur
- 1 dé à symboles
- 40 paquets de provisions de différentes couleurs
- 3 blocs pierres de couleur naturelle
- 1 règle du jeu

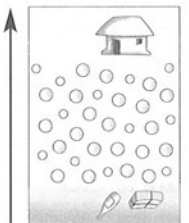
Diriger les 4x4 n'est pas une tâche facile !

Exerce-toi avant de jouer pour la première fois. Pose au milieu de la table le plateau de jeu le plus simple (= celui qui représente le centre de recherches des singes).

Commence par le **4x4 n° 1** : c'est le plus petit et celui qui sera le plus facile à manier. Mets-le sur la zone de départ de couleur brun clair au bord de la jungle. Mets Monsieur Trébuché dans le petit trou visible sur le devant de la voiture. Prends la voiture, coince-la entre le pouce et l'index et essaie de la faire traverser la jungle en évitant que Monsieur Trébuché – et le 4x4 – ne tombent dans un trou.

Attention : on n'a pas le droit de tenir Monsieur Trébuché pendant le trajet.

Celui qui glisse dans un trou va s'en rendre compte tout de suite : Monsieur Trébuché va s'enfoncer un petit peu, la voiture va rester coincée dans le trou et on ne pourra plus la faire avancer ...



zone de départ



prendre le 4x4

déposer 10
paquets

plateau de jeu,
4x4, M. Trébuche,
dé, 10 paquets
par joueur

lancer le dé 1x,
chiffre non
encerclé : prendre
un 4x4, le charger

chiffre encerclé :
déposer un
paquet en plus

mettre le cher-
cheur dans le
4x4, traverser la
jungle

4x4 coincé ?
Retirer un
paquet, continuer
sa route

But du jeu :

Celui qui pourra déposer en premier ses dix paquets de provisions aura gagné la partie.

Préparatifs :

Poser au milieu de la table le plateau de jeu qui représente le centre de recherches des singes.

Chaque joueur prend 10 paquets de provisions d'une couleur et les pose devant lui.

Préparer les trois 4x4, Monsieur Trébuche et le dé.

S'il y a moins de 4 joueurs, remettre les paquets en trop dans la boîte, le plateau qui symbolise le centre de recherches des oiseaux et les trois pierres de barrage, car on n'en aura pas besoin.

Les joueurs peu expérimentés pourront également commencer en prenant six paquets de provisions. S'il y a une grande différence entre les joueurs, on adaptera le nombre de paquets de provisions en fonction de l'habileté du joueur correspondant.

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a vu un singe en dernier ? Tu as le droit de commencer en lançant le dé une fois. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

• Le dé est tombé sur le 1, le 2 ou le 3 non encerclé :

Prends la voiture du numéro correspondant et mets-la sur la zone de départ de couleur brun clair au bord de la jungle.

Charge-la avec des paquets de provisions de ta couleur :

dans la voiture la plus petite (n° 1), on mettra deux paquets, dans la voiture n° 2 et dans la voiture n° 3, on mettra respectivement trois paquets.

• Le dé est tombé sur le 2 ou sur le 3 encerclé :

Mets la voiture du numéro correspondant sur la zone de départ et charge-la. Tu as **en plus** le droit de te débarrasser de l'un de tes paquets de provisions. Dépose-le dans la boîte.

Mets Monsieur Trébuche dans le petit trou visible sur le devant de la voiture. Le voyage peut alors commencer : prends la voiture entre le pouce et l'index, comme indiqué plus haut, et fais-la avancer prudemment à travers la jungle en direction du centre de recherches des singes.

• As tu coincé ton 4x4 en le menant malencontreusement sur un trou ?

Pour le sortir de là, retire d'abord l'un des paquets de provisions et remets-le devant toi. Tu as le droit de sortir la voiture du trou et de

Plus de paquets ? Joueur suivant

Arrivé ? Déposer les paquets, joueur suivant

remettre la voiture, avec Monsieur Trébuche, à côté du trou et de continuer ta route.

- **Attention** : à chaque fois que tu amèneras la voiture dans un trou, tu **enlèveras** un paquet.

Tu n'as plus de paquets dans la voiture ? Ce tour est fini pour toi. C'est alors au tour du joueur suivant.

• Tu as pu arriver jusqu'au centre avec le 4x4 ?

Bravo ! Tu as le droit de te débarrasser de tous les paquets qui sont encore chargés et de les poser dans la boîte. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

Le premier joueur qui aura déposé tous ses paquets gagne la partie. Il est nommé chef du centre de recherches par Monsieur Trébuche.

Variantes plus compliquées

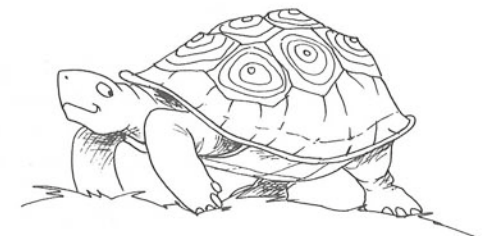
• Pour des conducteurs avertis :

On utilise les **blocs de pierres** pour bloquer une partie du passage. Une fois qu'un joueur a lancé le dé, son voisin de droite pose 1, 2 ou 3 pierres :

- Si le dé tombe sur le **1** – qui correspond à la plus petite voiture –, on pose les **trois** obstacles.
- Si le dé tombe sur le **2** (encerclé ou non) – qui correspond à la voiture de taille moyenne –, on pose **deux** obstacles.
- Si le dé tombe sur le **3** (encerclé ou non) – qui correspond à la grosse voiture –, on pose **un** obstacle.

• Jeux pour les spécialistes de la jungle :

- Jouer avec le plateau de jeu qui représente le centre de recherches des oiseaux. Il y a ici encore plus de trous sur la piste de la jungle et il sera encore plus difficile de les éviter !
- Ajouter les **blocs de pierres**.
- Poser les **deux plateaux de jeu** l'un derrière l'autre. On pourra déposer un paquet au premier centre, mais il faudra emmener tous les autres au deuxième centre de recherches.



Hompestomper!

Een behendigheidsspel voor dappere onderzoekers met een scherpe blik. Voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar. Met verschillende, steeds moeilijkere varianten.

Spelidee: Manfred Ludwig

Illustraties: Cornelia Haas

Speelduur: ca. 15 minuten

De dierenonderzoeker Hompestomper heeft nieuwe voorraden ingekocht en is op weg terug naar zijn onderzoeksstation. Het zwaarste gedeelte van de weg ligt nog voor hem: hij moet de terreinwagen met z'n waardevolle vracht dwars door de onbegaanbare jungle sturen!

Dat lukt alleen, indien hij heel goed op de weg let en alle gaten in het wegdek weet te ontwijken ...

Spelinhoud:

- 2 speelborden (van verschillende moeilijkheidsgraad)
- 3 terreinwagens
- 1 dierenonderzoeker
- 1 dobbelsteen met speciale afbeeldingen
- 40 gekleurde voedselpakketjes
- 3 ongekleurde stomperstenen
- spelregels

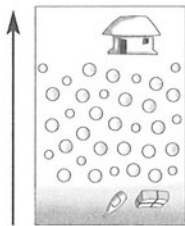
Het besturen van de terreinwagen is helemaal niet zo eenvoudig!

Het beste is om het eerst keer eens oefenen: leg het eenvoudigste speelbord met het apenonderzoeksstation in het midden op tafel.

Begin met **terreinwagen nr. 1**; deze is het kleinst en laat zich het gemakkelijkst langs de gaten in de weg sturen. Zet hem ergens op het lichtbruine startgebied aan de rand van de jungle. Zet Hompestomper in het kleine gat voorin de wagen. Neem de wagen tussen duim en wijsvinger en probeer om hem zodanig door de jungle te schuiven, dat Hompestomper – en dus ook zijn wagen – niet in een wegdek gat glijdt.

Opgelet: Hompestomper mag tijdens het spel niet worden vastgehouden.

Wie in een gat is terechtgekomen, merkt dat meteen: Hompestomper glijdt een klein beetje naar voren en de wagen blijft in de kuil hangen en is niet meer naar voren te krijgen ...



startgebied

terreinwagen vasthouden



Doel van het spel:

Wie als eerste zijn tien voedselpakketjes af kan leveren, heeft gewonnen.

10 pakketjes afleveren

Spelvoorbereiding:

Leg het speelbord met het apenonderzoeksstation in het midden op tafel. Iedere speler neemt tien voedselpakketjes van dezelfde kleur en zet ze voor zich neer.

De drie terreinwagens, Hompestomper en de dobbelsteen liggen klaar.

Overtollige voedselpakketjes (bij minder dan 4 spelers), het spelbord met het vogelonderzoeksstation en de drie stomperstenen worden niet gebruikt en opzij gelegd.

Ongeoefende spelers kunnen ook met zes voedselpakketten beginnen. Bij spelers van verschillende sterkte, moet het aantal voedselpakketten op de sterkte van de afzonderlijke spelers worden afgestemd.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie heeft als laatste een aap gezien? Jij mag beginnen en één keer met de dobbelsteen gooien. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind.

1 x gooien, cijfer zonder rand: wagen nemen, opladen

- **Op de dobbelsteen komt het cijfer een, twee of drie zonder rand boven te liggen:**

Neem de terreinwagen van het overeenkomstige getal en zet hem ergens op het lichtbruine startgebied aan de rand van de jungle.

Laad hem op met voedselpakketjes van je eigen kleur:

In de kleinste wagen (nr. 1) passen er twee, in de middelste (nr. 2) en in de grootste (nr. 3) is plek voor telkens drie pakketjes.

Cijfer met rand: vervolgens pakket afgeven

- **Op de dobbelsteen komt het cijfer twee of drie met een rand boven te liggen:**

Zet de terreinwagen van het gegooid getal op het startgebied en laad hem op. **Bovendien** mag je een van je voedselpakketjes weggelleggen. Leg het in de verpakking.

Onderzoeker in wagen zetten, wagen door de jungle schuiven

Zet Hompestomper in het kleine gat voorin de wagen. Nu kan hij op weg gaan: neem de wagen, zoals bij de oefening, tussen duim en wijsvinger en schuif hem voorzichtig door de jungle in de richting van het apenonderzoeksstation.

Wagen blijft steken? Pakket afgeven, verder rijden

- **Blijft de wagen plotseling vastzitten, omdat je hem in een gat van de weg hebt gestuurd?**

Om hem te bevrijden, moet je vervolgens een van je voedselpakketjes eruit nemen en opnieuw voor je neerleggen. Daarna mag je de wagen met Hompestomper weer naast het gat zetten en meteen verder rijden.

- **Opgelet:** telkens als je met de wagen in een gat terechtkomt, moet je een van je voedselpakketjes weer bij je terugleggen.

Geen pakket
meer?
Volgende speler

Aangekomen?
Pakketten
afgeven,
volgende speler

Zitten er geen voedselpakketjes meer in de wagen? Dan is je beurt voorbij. Het volgende kind is aan de beurt.

- **Ben je met de terreinwagen bij het onderzoeksstation aangekomen?**
Goed zo! Alle voedselpakketjes die er nog op de wagen zijn geladen, mag je in de verpakking leggen. Het volgende kind is aan de beurt.

Einde van het spel:

De eerste speler, die al zijn voedselpakketjes heeft afgeleverd, heeft gewonnen en wordt door dierenopzichter Hompestomper tot onderzoeksleider benoemd.

Moeilijkere varianten

- **Voor gevorderden:**
De **blokkeerstenen** worden ingezet om een stuk van de weg te blokkeren. Nadat een van de spelers gegooid heeft, zet zijn rechter buurman 1 – 3 stenen neer:
 - Als er een **één**, en dus de kleinste terreinwagen gegooid wordt, dan worden alle **drie** de stomperstenen neergezet.
 - Als er een **twee** (ook met rand), en dus de middelste terreinwagen wordt gegooid, dan worden **twee** stomperstenen neergezet.
 - Als er een **drie** (ook met rand), en dus de grote terreinwagen wordt gegooid, dan wordt er **één** stompersteen neergezet.
- **Spel voor jungleprofs:**
 - Er wordt gespeeld met het speelbord, waarop het vogelonderzoeksstation staat afgebeeld. Hierin zitten meer en ook moeilijkere gaten in de weg door de jungle.
 - De **stomperstenen** worden gebruikt.
 - **Beide speelborden worden achter elkaar gelegd.** Eén van de voedselpakketjes mag naar het eerste, maar alle andere moeten naar het tweede onderzoeksstation worden gebracht.

