

Hopla

TIGER

DE

Spielregeln

Die zentrale Anzeigetafel (das Spielnetz) wird offen in der Mitte des Spielbereichs aufgestellt, während die vier Hände mit einem Abstand von ca. 13 – 25 cm um das Netz herum platziert werden.

Es können bis zu vier Spieler gleichzeitig spielen. Jeder Spieler wählt bis zu drei Hütchen der gleichen Farbe, die er ins Netz schnippen muss.

Jeder Spieler stellt ein Hütchen (mit der Spitze nach oben) auf die Kante seiner 'Hand' (Fingerspitzen). Das Hütchen wird durch hartes, schnelles Herabdrücken der gegenüberliegenden Seite der 'Hand' (Handgelenk) geschmissen. Dadurch fliegt das Hütchen hoch und landet hoffentlich im Netz (mit der Spitze nach unten), wodurch der Spieler Punkte erzielt.

Alle Spieler schnippen ihre Hütchen gleichzeitig hoch, bis alle Hütchen ins Netz geschmissen worden sind.

Die Punkte werden mithilfe des Punktegitters im Netz addiert. Landen mehrere Hütchen im gleichen Netzloch, erhält der Spieler mit dem obersten Hütchen alle Punkte für dieses Loch.

Die Rundenzahl wird vor Spielbeginn festgelegt, und die Gesamtpunkte für alle Runden je Spieler werden zum Schluss addiert. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtpunktestand gewinnt.

Alternativ kann eine Höchstpunktzahl festgelegt werden – z. B. 100 Punkte – und Gewinner ist, wer diese Zahl als Erster erreicht.

NL

Hoe het spel werkt

Het centrale scorebord (het speelveld) wordt open in het midden van het speelgebied geplaatst, met de 4 handen rondom het speelveld op een afstand van ongeveer 12,5 tot 25 cm.

Er kunnen maximaal vier spelers aan het spel meedoen. Iedere speler kiest 3 kegels met dezelfde kleur, klaar om richting het veld geschoten te worden.

Iedere speler plaatst een kegel (met de punt naar boven) op de vingers aan de rand van zijn 'hand'. De speler moet de kegel wegschieten door de 'hand', aan de tegenovergestelde kant van de kegel (bij de pols), naar beneden te drukken met een plotse, snelle beweging. Hierdoor vliegt de kegel door de lucht en komt hopelijk in het veld terecht (met de punt naar beneden). Dit levert punten op voor de speler.

Alle spelers schieten hun kegels tegelijkertijd weg totdat alle kegels op zijn.

De score wordt opgeteld met behulp van de puntenverdeling in het veld. Als er meer dan één kegel in hetzelfde gat terechtkomt, krijgt de speler die de kegel er als laatste heeft ingeschoten alle punten van dat gat.

Speel een vooraf afgesproken aantal rondes en tel alle scores op. De speler met de hoogste eindscore wint.

Er kan ook vooraf een score worden afgesproken, bijvoorbeeld 100 punten. De eerste speler die deze score haalt, is de winnaar.