

Rules of Play

Contents

- 24 Wooden Hippos (six each in four colors)
- 1 Wooden Hoop

Object

Be the first person to land four of your hippos into or under the wooden hoop when it stops spinning.

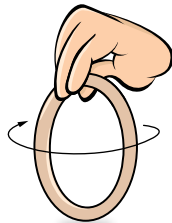
Set Up

Note: This game plays best on smooth flat surfaces, like wood tables and floors.

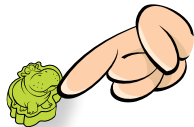
- Give each player six hippos of one color. Place any extras back in the box.
- Line up your hippos, flat-side-up, in front of you.
- Place the wooden hoop in the center of the playing area.

How to Play

Hula Hippos is played in rounds. To start the first round, hold the hoop upright between your thumb and forefinger and give it a good spin onto the playing surface.



As soon as the hoop starts spinning, all players simultaneously try to flick their hippos in an attempt to position them so that they end up inside or underneath the hoop when it stops.



Hippo Flicking Rules:

- You may only flick each hippo once.
- You may only use one hand to flick the hippos.
- You may not touch the hoop while it is spinning.

Ending a Round

Once the hoop stops spinning, all flicking must immediately stop. All hippos lying either inside the hoop or underneath the edge of the hoop have won the round's hula contest! Remove them from the game and place them back in the box.

Starting a New Round

Gather any of your remaining hippos and line them up in front of you. Another player starts a new round by picking up the hoop and spinning it onto the playing surface.

Ending the Game

Play rounds until one player has successfully flicked four hippos into the hoop. In case of a tie, play until one player flicks five hippos into the hoop.

Variations

1. Be the first player to flick all six of your hippos into the hoop.
2. You may flick all of your hippos more than once as long as the hoop is still spinning.

A Word from Gamewright

Sometimes the simplest idea makes for a great game. Such is the case with Hula Hippos. We can't say exactly what it is that kept testers both young and old playing it over and over again, but we hope the same will happen with you. As you're flicking hippos, you'll build up hand-eye coordination and work on fine-motor skills. Plus, the more you play, you'll find that there's even some subtle strategy in there too!

Game by Heinz Meister
Illustration by Dave Clegg



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com

©2008 Gamewright, a trademark of Ceaco
All rights reserved.



Reglas de Juego

Contenido

24 Hipopótamos de Madera (seis fichas de cuatro colores)
1 Aro de madera

Objetivo

Sea la primera persona en tirar cuatro hipopótamos en el centro del aro antes de que para de girar.

Estableciendo el Juego

Nota: La mejor área de juego será una superficie plan como una mesa o el piso.

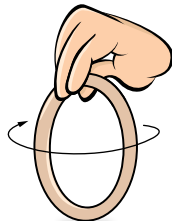
Déle a cada jugador seis hipopótamos de un solo color. Coloque los hipopótamos extras en el centro de la caja.

Alinea sus hipopótamos enfrente suyo, con la parte plana hacia arriba.

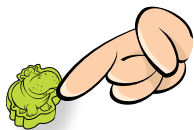
Coloque el aro en el centro del área de juego.

Como Jugar

El jugador que más recientemente haya visto un hipopótamo vivo será el primero en jugar. Tenga el aro entre su dedo gordo y dedo del corazón en el centro del área de juego. Haga girar el aro sobre la superficie donde este jugando.



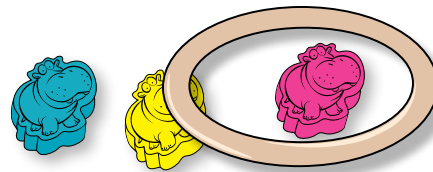
Tan pronto empiece a girar el aro, simultáneamente todos los jugadores deberán capirotear sus hipopótamos, tratando de que queden en el centro, o tocando el aro cuando este por fin pare.



Capirotaeo: Golpe dado haciendo resbalar con fuerza, sobre la yema del pulgar, el revés de la última falange de otro dedo de la misma mano, normalmente el corazón.

Reglas para tirar sus Hipopótamos:

- Solo puede tirar cada hipopótamo una vez.
- Solo puede usar una mano cuando este tirando sus hipopótamos.
- No puede tocar el aro mientras se este moviendo.



Terminando una Ronda

Cuando el aro termine de girar, inmediatamente todos deberán dejar de tirar sus Hipopótamos.

Todos los hipopótamos que queden dentro del aro, o debajo de el habrán logrado escapar hacia su libertad. Pongamos en la caja del juego. Recoja sus demás hipopótamos y colóquelos enfrente suyo otra vez. El próximo jugador empezara otra ronda del juego al hacer girar el aro en el centro del área del juego.

Concluyendo el juego

Juegue varias rondas hasta que un jugador logre capirotear cuatro hipopótamos dentro del aro. En caso de un empate, juegue hasta que un jugador logre tirar un quinto hipopótamos dentro del aro.

Variaciones al juego

1. Sea el primer jugador en capirotear sus seis hipopótamos dentro del aro.
2. Los jugadores podrán tirar sus hipopótamos más de una vez mientras el aro este girando.

Una nota de Gamewright

A veces una idea simple puede producir un gran juego. Este es el caso con Hula Hippos. No sabríamos decirle exactamente que es lo que tiene este juego que tiene a nuestros expertos jugándolo una y otra vez, pero esperamos que este también sea su caso. Mientras tira los hipopótamos estará mejorando su coordinación de ojos y manos, sus habilidades finomotorices. Entre mas juegue se dará cuenta de que el juego también tiene su sutil estrategia.

Juego de Heinz Meister
Ilustraciones de Dave Cegg



GAMEWRIGHT®

Juegos para los infinitamente imaginativos®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel:617-924-6006 Fax:617-969-1758
Correo electrónico:jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2008 Gamewright, a trademark of Ceaco
Todos los derechos reservados