

Habermaß-Spiel Nr. 4370

Hoppel Poppel

Ein spannendes Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Franz Vohwinkel
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Von der Spielwiese sind alle Tiere verschwunden.
 Mit etwas Würfelglück kommen sie wieder zurück.

Spielinhalt

- 4 Spielpläne
- 8 Katzen
- 8 Hasen
- 8 Hähne
- 8 Enten
- 1 Farbwürfel

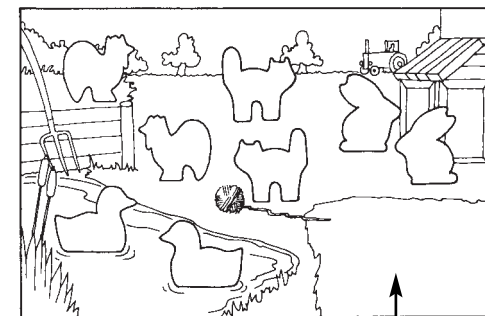
Spielziel

Welches Kind hat als Erstes alle fehlenden Tiere auf seinem Spielplan ergänzt?

Spielvorbereitung

Jedes Kind bekommt einen eigenen Spielplan. Dann nimmt sich jeder 2 Katzen, 2 Hasen, 2 Hähne und 2 Enten und legt sie daneben.

1 Spielplan
 4 Tierpaare



Ausgangsfeld

Spielablauf

2 Tiere auf
Ausgangsfeld

Das jüngste Kind beginnt und legt 2 seiner Tiere auf das Ausgangsfeld in der unteren Spielplanecke (siehe Zeichnung).

1 x würfeln
richtige Farbe =
Tier hinlegen

Jetzt wird einmal gewürfelt:

- zeigt der Würfel die Farbe eines der beiden ausgewählten Tiere, darf es auf die richtige Stelle auf dem Spielplan gelegt werden. Der frei gewordene Platz wird wieder mit einem neuen Tier besetzt.
- Wird keine passende Farbe gewürfelt, kann man sein Glück erst wieder in der nächsten Runde versuchen.
- Wird Weiß gewürfelt, dürfen beide Tiere entsprechend abgelegt werden. (Anschließend 2 neue Tiere auswählen und auf dem Ausgangsfeld bereitlegen.)
- Bei Schwarz muss ein schon an der richtigen Stelle liegendes Tier wieder vom Spielplan weggenommen und zurückgelegt werden.

Weiß =
2 Tiere hinlegen

Schwarz =
1 Tier wegnehmen

Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

Alle 8 Tiere auf
dem Spielplan

Sobald ein Kind seinen Spielplan vervollständigt hat, ist das Spiel zu Ende. Die anderen Kinder dürfen weiterspielen, bis auch der 2. und 3. Sieger feststeht.

Spielvariante

Jedes Kind legt seine 8 Tiere neben den Spielplan. Es wird reihum gewürfelt.

- Würfelt man die Farbe eines Tieres, das auf dem Spielplan noch fehlt, darf das entsprechende Tier genommen und auf die richtige Stelle gelegt werden. Sind schon beide Tiere dieser Farbe auf dem Spielplan, ist das nächste Kind an der Reihe.
- Bei Weiß darf man 2 beliebige Tiere auf den Spielplan legen.
- Bei Schwarz muss man ein Tier vom Spielplan wegnehmen.

Wer hat zuerst alle 8 Tiere auf dem Spielplan liegen?

Habermaab game nr. 4370

Hoppel-Poppel

An exciting color die game for 2 to 4 children ages 3 and older.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Franz Vohwinkel
Length of the game: 10-15 minutes

All the animals have disappeared from the meadow. After a few lucky rolls of the die they may come back again.

Contents

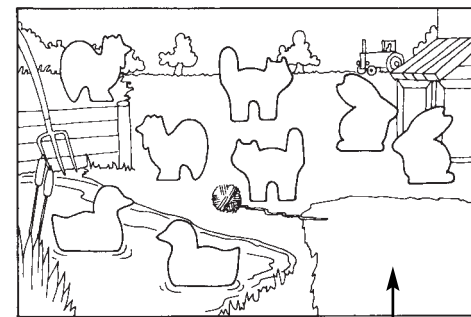
- 4 playing-boards
- 8 cats
- 8 rabbits
- 8 hens
- 8 ducks
- 1 color die

Aim of the game

To be the first child to place all the missing animals onto his board?

Preparation of the game

Each child gets a game board of his own. Then each child gets 2 cats, 2 rabbits, 2 hens and 2 ducks. These are laid down next to the board.



starting square

1 playing-board
4 pairs of animals

2 animals on the starting square

throw the die once
correct color =
place one animal
on board

white = place
2 animals on board

black = take
away one animal

all 8 animals on
the playing-board

How to play

The youngest child begins and places 2 of his animals on the starting square (see illustration).

The die is thrown once:

- If the die shows the color of one of the two animals chosen, this animal may be placed on its correct position on the playing-board. The square it has just vacated is now taken by a new animal.
- If no correct color is thrown, the player must wait till the next round, before he can try his luck again.
- If the color white is thrown, both animals may be placed on their correct positions. (2 new animals are then chosen and placed on the starting square.)
- If the color black is thrown, an animal that has already been put in its correct position must be taken away from the playing-board and returned to where it came from.

Then it's the next player's turn.

End of the game

The game is over, as soon as a child has completely filled up his playing-board. The other children may continue to play in order to find out who is second and third.

Variations of the game

Each child places his 8 animals next to the playing-board.

All turns are taken one after another in a clockwise direction.

- If the color of an animal is thrown, which is still missing on the playing-board, then the correct animal may be taken and placed on its correct position. If, however, both animals of this color are already on the playing-board, it's the next player's turn.
- If the color white is thrown, the player may place 2 animals of his own choice on the playing board.
- If the color black is thrown, one animal must be taken away from the playing-board.

Who will be the first player to have all 8 animals on his playing-board?

Jeu Habermab n° 4370

Hoppel-Poppel

Un jeu pour 2 - 4 enfants à partir de 3 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration: Franz Vohwinkel
Durée de la partie : 10 -15 minutes

Les animaux ont tous disparu du pré. Avec un peu de chance aux dés, ils reviendront.

Contenu

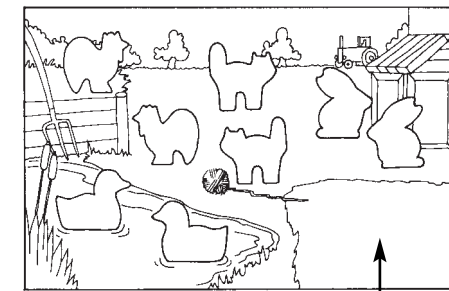
- 4 supports de jeu
- 8 chats
- 8 lapins
- 8 poules
- 8 canards
- 1 dé en couleur

But du jeu

Quel enfant sera le premier à avoir complété son support de jeu avec tous les animaux manquants ?

Préparatifs

Chaque enfant reçoit un support de jeu. Ensuite, chacun se prend 2 chats, 2 lapins, 2 poules et 2 canards, et les pose tous à côté de son support.



2 animaux sur
la case "sortie"

1 x lancer le dé
bonne couleur =
poser l'animal

blanc = poser
2 animaux
noir = reprendre
1 animal

tous les 8 animaux
sur le support

Déroulement de la partie

L'enfant le plus jeune commence la partie et pose 2 de ses animaux sur la case "sortie" en bas à droite du support (cf schéma).

Maintenant, le joueur lance le dé une seule fois.

- Si le dé indique la couleur correspondant à un des deux animaux, le joueur peut placer l'animal sur le bon endroit du support. La place devenue libre est à nouveau occupée par un nouvel animal.
- Si la couleur correspondante n'est pas lancée au dé, le joueur devra retenter sa chance au tour suivant.
- Si le dé indique blanc, les deux animaux pourront être déposés (choisir deux nouveaux animaux et les poser sur la case "sortie").
- Si le dé annonce noir, le joueur en question devra retirer du support un animal s'y trouvant déjà et le mettre de côté.

C'est alors au suivant de jouer.

Fin de la partie

Dès qu'un enfant aura complété son support de jeu, la partie sera terminée. Les autres enfants devront continuer jusqu'à ce qu'il y ait un deuxième et troisième gagnant.

Autre variante

Chaque enfant pose ses 8 animaux à côté du plan de jeu.

Le dé est lancé à tour de rôle.

- Si un joueur obtient la couleur d'un animal qui manque sur le support, l'animal en question pourra être placé au bon endroit. Et si les animaux de la couleur correspondante sont déjà sur le support, c'est alors le tour du suivant.
- Si le dé annonce blanc, le joueur peut poser 2 animaux de son choix sur le support.
- Si le dé indique noir, le joueur doit reprendre un animal du support.

Le premier à avoir complété son support remporte la partie.

Habermass-spiel Nr. 4370

Hoppel-Poppel

Een spannend dobbelspel met kleuren voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar.

Spelidee: Heinz Meister

Illustraties: Franz Vohwinkel

Speelduur: 10 -15 minuten

Alle dieren zijn van de speelwei verdwenen. Met een beetje geluk bij het dobbelen, komen ze weer terug.

Spelinhoud

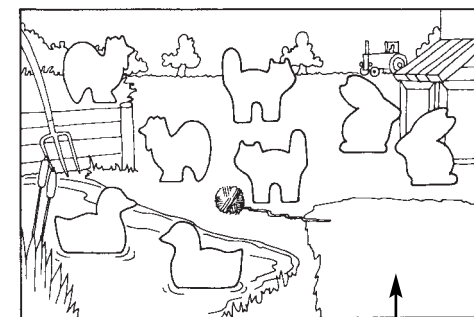
- 4 speelborden
- 8 katten
- 8 hazen
- 8 hanen
- 8 eenden
- 1 dobbelsteen met gekleurde vlakken

Doel van het spel

Welk kind heeft het eerst alle ontbrekende dieren op zijn speelbord teruggebracht?

Spelvoorbereiding

Ieder kind krijgt een eigen speelbord. Daarna pakt iedereen 2 katten, 2 hazen, 2 hanen en 2 eenden en legt ze ernaast.



Spelverloop

*2 dieren op
beginpunt*

Het jongste kind begint en zet twee van zijn dieren op het beginpunt (zie tekening).

*1 x gooien
juiste kleur =
dier neerzetten*

Nu wordt er één keer gedobbeld:

- Gooi je met de dobbelsteen de kleur van één van je twee uitgekozen dieren, mag je het op de juiste plaats van je speelbord zetten.

De vrijgekomen plaats (het beginpunt) wordt weer met een nieuw dier aangevuld. Wordt geen goede kleur gegooid, moet je een beurt voorbij laten gaan.

*wit = 2 dieren
neerzetten*

- Gooi je wit, mag je beide dieren op de juiste plaats van je speelbord zetten. (Daarna mag je 2 nieuwe dieren uitkiezen en op het beginpunt klaarzetten).

*zwart = 1 dier
wegnemen*

- Gooi je zwart, moet je een dier dat al op de juiste plaats van je speelbord staat, wegnemen en terugzetten.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

*alle 8 dieren
op het speelbord*

Zodra een kind zijn 8 dieren op zijn speelbord geplaatst heeft, heeft hij gewonnen en is het spel afgelopen. De andere kinderen kunnen nog doorspelen, om uit te maken wie de tweede of derde winnaar wordt.

Spelvariant

Ieder kind legt zijn 8 dieren naast zijn speelbord.

Om beurten wordt gegooid.

- Gooi je de kleur van een dier dat op je speelbord nog ontbreekt, mag je het betreffende dier pakken en op de juiste plaats zetten. Staan de twee dieren van dezelfde kleur al op je speelbord, is het volgende kind aan de beurt.
- Gooi je wit, mag je 2 dieren naar keuze op je speelbord zetten.
- Gooi je zwart, moet je een dier van je speelbord wegnemen.

Wie heeft als eerste alle 8 dieren op zijn speelbord staan?