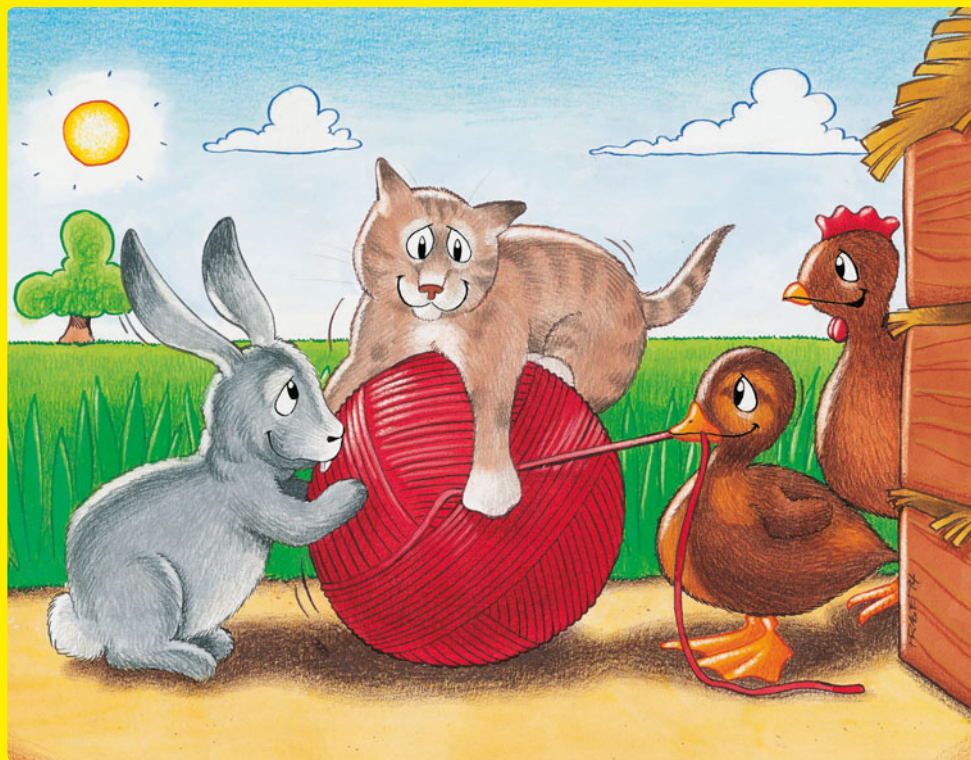




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

4370

Hoppel Poppel



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 1995

Habermas-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

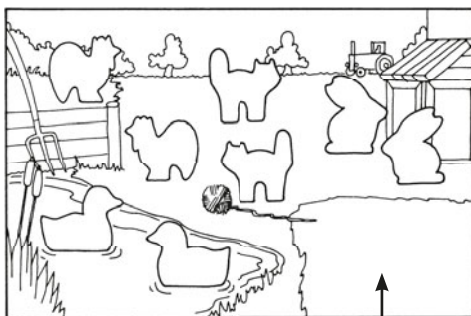
Spielziel

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

Spielvorbereitung

1 Spielplan
 4 Tierpaare

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



↑
Ausgangsfeld

*2 Tiere auf
Ausgangsfeld*

*1 x würfeln
richtige Farbe =
Tier hinlegen*

*Weiß =
2 Tiere hinlegen*

*Schwarz =
1 Tier wegnehmen*

*Alle 8 Tiere auf
dem Spielplan*

Spielablauf

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

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.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

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?

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

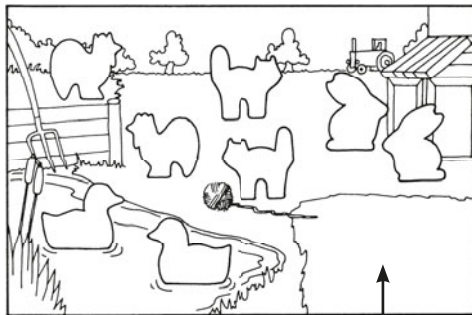
Aim of the game

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.

*1 playing-board
4 pairs of animals*



starting square

How to play

2 animals on the starting square

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

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

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.

*white = place
2 animals on board*

*black = take
away one animal*

Then it's the next player's turn.

End of the game

*all 8 animals on
the playing-board*

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?

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

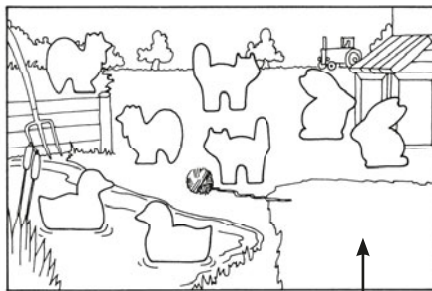
But du jeu

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

Préparatifs

*1 support de jeu
4 couples d'animaux*

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.



case "sortie"

*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.

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

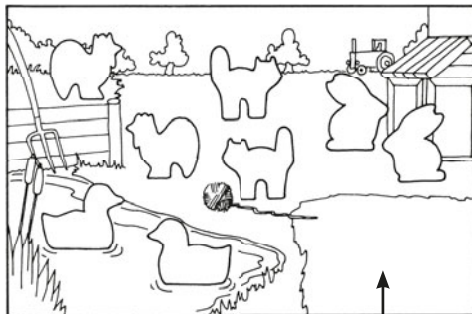
Doel van het spel

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

Spelvoorbereiding

*1 speelbord
4 paar dieren*

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



2 dieren op beginpunt

*1 x gooien
juiste kleur =
dier neerzetten*

*wit = 2 dieren
neerzetten*

*zwart = 1 dier
wegnemen*

*alle 8 dieren
op het speelbord*

Spelverloop

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

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.
- 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).
- 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

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?

Juego Habermas Núm. 4370

Hoppel Poppel

Un emocionante juego con dado de colores para 2 - 4 jugadores a partir de 3 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Franz Vohwinkel
Duración: 10 - 15 minutos

Todos los animales han desaparecido del prado. Con un poco de suerte y la ayuda del dado conseguiremos que vuelvan.

Contenido

- 4 tableros
- 8 gatos
- 8 conejos
- 8 gallos
- 8 patos
- 1 dado de colores

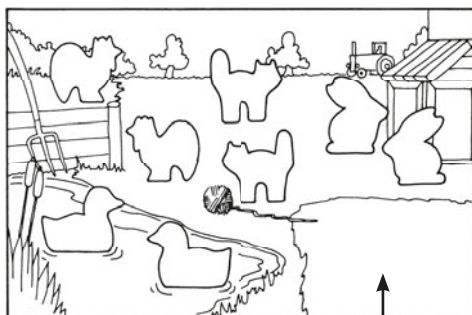
Objetivo del juego

¿Qué niño será el primero en conseguir que todos los animales perdidos vuelvan a su prado?

Preparación

1 tablero
 4 pares de animales

Cada niño coge su tablero. Después coge 2 gatos, 2 conejos, 2 gallos y 2 patos. A continuación los coloca cerca del tablero.



casilla de salida

2 animales en la casilla de salida, tirar el dado

color correcto: colocar un animal

blanco: dos animales

negro: quita un animal

8 animales en un tablero

Desarrollo

El niño más joven empieza a jugar y coloca 2 de sus animales en la casilla de salida (ver dibujo) y tira del dado:

- Si el dado muestra el color de uno de los dos animales escogidos, este animal podrá ser colocado en el sitio que ocupa en el prado. En la casilla de salida podrás colocar un nuevo animal. Si no sale el color adecuado, el jugador deberá esperar a la siguiente ronda.
- Si sale el color blanco, el jugador podrá colocar ambos animales en el sitio correspondiente del prado y podrá colocar dos nuevos animales en la casilla de salida.
- Si sale el color negro, uno de los animales colocados en el prado deberá ser devuelto al montón junto al tablero.

Entonces será el turno del siguiente jugador.

Fin del juego

El juego termina tan pronto como un niño consiga completar su tablero. Los otros niños pueden continuar jugando para decidir quién es el segundo y el tercero.

Variante

Cada niño coloca sus 8 animales junto al tablero. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

- Si un jugador saca el color de un animal que le falta por poner en el tablero lo podrá poner, entonces pasará el turno al siguiente.
- Si sale el color blanco, podrá poner dos animales en el tablero.
- Si sale el color negro, deberá devolver uno de sus animales al montón.

El primero que consiga rellenar todos sus animales, ganará la partida.

Hoppel Poppel

Un affascinante gioco di dadi colorati
per 2 – 4 bambini a partire dai 3 anni.

Ideato da: Heinz Meister
Illustrato da: Franz Vohwinkel
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Tutti gli animali sono spariti dal loro prato. Dopo aver lanciato il dado e con un po' di fortuna potranno riapparire di nuovo!

Contenuto del gioco

4 cartelle
gatti
conigli
galline
anatre
dado colorato

Scopo del gioco

Chi sarà il primo che riuscirà a riportare gli animali scomparsi al loro posto?

Preparazione del gioco

Ogni giocatore prende una cartella e la sistema davanti a sé, 2 gatti, 2 conigli, 2 galline e 2 anatre che sistemerà vicino alla sua cartella.

1 tabellone
4 paia di animali

Svolgimento del gioco



casella di partenza

*2 animali sulla casella
di partenza*

*lancia il dado
una volta
colore corretto =
metti un animale
sul tabellone*

*bianco = metti 2 ani-
mali sul tabellone*

*nero = toglì un ani-
male*

*tutti gli 8 animali sul
tabellone*

Il giocatore più piccolo comincia il gioco e sistema 2 animali nello spazio che si trova alla destra della cartella che chiameremo "casella di partenza".

Lancia una volta il dado:

- Se il dado indica il colore di uno dei 2 animali scelti, l'animale del colore corrispondente al dado potrà essere sistemato nella sua corretta posizione all'interno della cartella. Un nuovo animale, a scelta tra quelli intorno alla cartella verrà posizionato nello "casella di partenza".
Se il dado indica un colore che non corrisponde con quello degli animali scelti dal giocatore non accade niente e il gioco passa al giocatore successivo.
- Se il dado indica il colore bianco entrambi gli animali potranno essere sistemati nella giusta posizione. (2 nuovi animali saranno quindi spostati nello "spazio di partenza").
- Se il dado indica il colore nero un animale già posizionato nella cartella verrà tolto e sistemato intorno alla cartella.

Il gioco passerà al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco si conclude quando un giocatore completa tutta la sua cartella. Gli altri giocatori possono continuare a giocare per il secondo e terzo posto.

Varianti di gioco

Ogni bambino posiziona i suoi 8 animali all'esterno della cartella di gioco. Si procede in senso orario.

- se il dado lanciato indica il colore di un animale che manca dalla cartella questo viene preso dal bordo della cartella e sistemato nella sua giusta posizione all'interno della cartella stessa.
- Se il dado indica il colore di un animale che si trova già nella sua posizione il turno passa al giocatore successivo.
- Se il dado indica il colore bianco il giocatore può sistemare 2 animali a sua scelta nella cartella.
Se il dado indica il colore nero un animale deve essere tolto dalla cartella.

Chi sarà il primo a sistemare tutti gli 8 animali nella cartella?

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

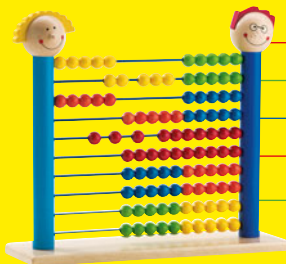
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

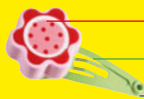
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants



Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



Kinder begreifen spielend die Welt.

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.



Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.



Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !



Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.



I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA®

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de