

HIPPO HOPP



von Peter Steinert

Spieler: 2-4 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten

INHALT:

Vorderseiten – offen

Rückseite – verdeckt



28 Hippo-Karten (mit Werten von 1 bis 8)

30 Punktechips
(20 x 1er, 10 x 5er)



1 Vogel
mit Standfuß



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

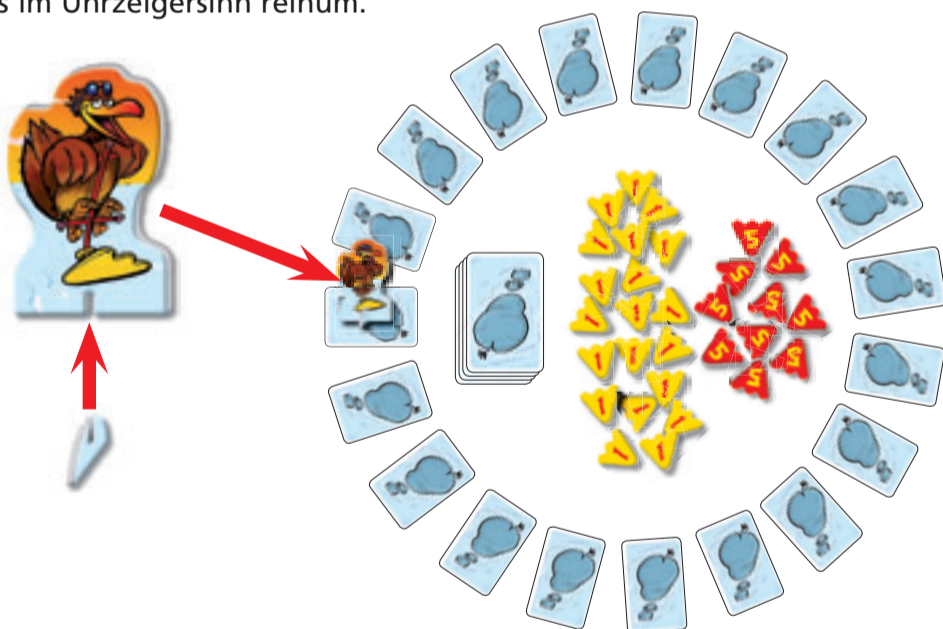
Es wird Abend am Hippo-Teich. Den ganzen Tag sprangen die Vögel über die Rücken der Dickhäuter, auf der Suche nach Käfern und Würmern. Doch wenn die Dämmerung hereinbricht, wollen die Nilpferde ihre Ruhe, denn sonst können sie schnell brummig werden. Und dann ist Vorsicht geboten: Wer einem aufgebrauchten Nilpferd zu nahe kommt, lässt schon mal Federn!

Der Spieler, dem es am erfolgreichsten gelingt, über aufgebrauchte Nilpferde zu springen und dabei immer sicher auf Nilpferdrücken zu landen, macht die meisten Punkte und gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Hippo-Karten werden gemischt. 9 Karten werden abgezählt und als Nachziehstapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Mit den übrigen 19 Karten wird ein Kreis gebildet, wobei zunächst die Vorderseiten der Nilpferde mit den Zahlen zu sehen sind. Nachdem sich jeder Spieler kurz die Zahlen auf den Karten anschauen konnte, werden alle Karten umgedreht, so dass nun die Nilpferdrücken nach oben zeigen.

Die Punktechips werden als Vorrat neben den Nachziehstapel in der Tischmitte gelegt. Der Vogel wird auf eine beliebige Karte gestellt. Der Spieler, der zuletzt ein Nilpferd gesehen hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.



SPIELABLAUF

Der Spieler, der am Zug ist, muss

- eine Karte im Kreis aufdecken
oder
- eine Strafkarte eines Mitspielers nutzen.

*Strafkarten gibt's erst,
wenn ein Spieler einen Fehler
gemacht hat!*

Die Zahl auf der Karte gibt jeweils an, über wie viele Hippo-Karten der Vogel im Uhrzeigersinn ziehen muss.



a) Eine Karte im Kreis aufdecken

Der Spieler wählt eine beliebige, noch nicht aufgedeckte Karte und dreht sie um. Die Zahl, die zum Vorschein kommt, gibt die Anzahl der Schritte vor, die er anschließend mit dem Vogel auf den Hippo-Karten ziehen muss.



b) Eine Strafkarte eines Mitspielers nutzen

Zu Beginn hat noch kein Spieler Strafkarten, doch das ändert sich im Laufe des Spiels. Sobald ein **Mitspieler** eine oder mehrere Strafkarten vor sich ausliegen hat, kann der Spieler, der am Zug ist, eine dieser Karten nutzen. Dazu nimmt er sie und zieht den Vogel die entsprechende Zahl an Schritten vorwärts. Die genutzte Karte geht aus dem Spiel.

Unabhängig davon, für welche Möglichkeit sich der Spieler entscheidet, versucht er mit dem Vogel **am Ende seiner Bewegung** auf einem Nilpferdrücken zu landen und damit Punkte zu erzielen. Landet er hingegen auf einem offenen Nilpferd, bekommt er eine Strafkarte.

Der Vogel landet auf einem Nilpferdrücken

Der Spieler überprüft, über wie viele offene Karten er den Vogel bewegt hat. Für **jede übersprungene offene Karte** bekommt er **1 Punkt**. Er nimmt sich die entsprechenden Punktechips aus dem Vorrat und legt sie vor sich ab. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Glück gehabt!



Peter dreht eine „5“ um. Er springt über 3 offene Nilpferde und bekommt dafür 3 Punkte.

Achtung: Nutzt ein Spieler für seinen Zug eine Strafkarte eines Mitspielers, bekommt er höchstens 3 Punkte, auch wenn er mehr offene Karten mit dem Vogel überspringt.

Der Vogel landet auf einem offenen Nilpferd

Beendet ein Spieler die Bewegung des Vogels auf einer offenen Karte, nimmt er diese und legt sie mit der Zahl sichtbar vor sich als **Strafkarte** ab. Hat er sie zum Spielende noch, ist sie 2 Minuspunkte wert.

Alle offenen Karten im Kreis, deren Zahlen **gleich oder kleiner** als die eben kassierte Strafkarte sind, werden umgedreht, so dass wieder die Rücken der Nilpferde auf diesen Karten zum Vorschein kommen. Die entstandene Lücke im Kreis wird durch eine verdeckte Karte vom **Nachziehstapel** ersetzt und der Vogel auf diese neue Karte gestellt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Jetzt gibt's Saures!



Uwe dreht eine „4“ um. Er landet auf der „5“ und bekommt die „5“ als Strafkarte. Alle offenen Karten im Kreis, die eine „5“ oder niedriger als Zahl haben, werden umgedreht, so dass die Rücken zu sehen sind. Die durch die „5“ entstandene Lücke wird durch eine Karte vom Nachziehstapel gefüllt.

Achtung: Landet ein Spieler in seinem Zug auf einem offenen Nilpferd, bekommt er in keinem Fall Punktechips.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel leer ist **und** noch einmal ein Spieler eine Strafkarte genommen hat. Für jede Strafkarte, die ein Spieler nun noch vor sich liegen hat, muss er 2 Punkte abgeben. Danach zählen alle ihre Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de