

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 Habermäß 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

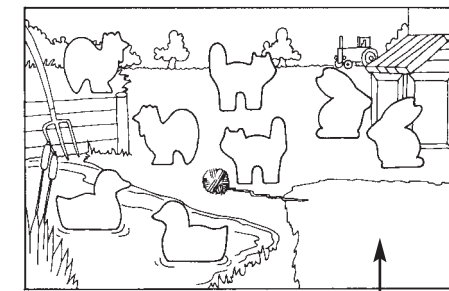
- 4 supports de jeu
- 8 chats
- 8 lapins
- 8 poules
- 8 canards
- 1 dé en couleur

## 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.



## Déroulement de la partie

2 animaux sur  
la case "sortie"

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

blanc = poser  
2 animaux  
noir = reprendre  
1 animal

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

tous les 8 animaux  
sur le support

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

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

1 speelbord  
4 paar dieren

