

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4153



Copyright Habermasß-Spiele Rodach 1997

# Hoppla, Elefant!

Ein wackeliges Spiel für **2-4 geschickte Kinder ab 5 Jahren** von Hajo Bücken und Dirk Hanneforth.

**Spieldauer:** ca. 15-20 Minuten  
**Grafik:** Haralds Klavinus

## Spielinhalt:

- 1 Elefantenkind
- 2 Baumstämme
- 8 blaue Säulen
- 8 rote Säulen
- 16 Geschirrtile
- 1 Würfel mit 2 Sondersymbolen

Raja, das Elefantenkind aus dem indischen Urwald hat sich verlaufen - vorsichtig dreht es eine Runde im vollgestopften Porzellanladen. Aber ach - da poltert es schon wieder. Wer hat eine ruhige Hand und schafft es, Raja zu führen und möglichst viele Flaschen, Töpfe und Krüge zu retten?

**Kurzanleitung:**  
**viel Geschirr  
sammeln**

**Säulen  
aufstellen**

**Geschirr,  
Raja,  
Baumstämme**

## Spielziel:

Wer es schafft, Raja besonders vorsichtig zu schieben, und so **möglichst viel Geschirr** sammeln kann, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung:

Stellt die **Säulen** auf die runden Markierungen auf dem Spielplan. Versucht es zu Beginn mit den äußeren Stellplätzen. Wenn ihr die Säulen enger zusammenstellt, wird das Spiel schwieriger.

Auf jede Säule kommt nun ein **Geschirrteil**.

**Raja** startet auf den **Fußstapfen vor dem Pfeil**. Schiebt ihr einen **Baumstamm in die Rüsselrundung** - genau so transportieren die Arbeitselefanten im indischen Urwald Baumstämme.

Legt den anderen Baumstamm zum Schieben bereit.

## Spielablauf:

Das Kind mit den **kleinsten Ohren** darf beginnen. Weißt du, daß indische Elefanten kleinere Ohren haben als afrikanische Elefanten?

1 x würfeln

Du **würfelst einmal** und nimmst den bereitgelegten Baumstamm in die Hand.

Oben auf dem Würfel erscheint:

Zahl: Raja schieben



Elefant: Baumstamm umlegen, noch einmal würfeln

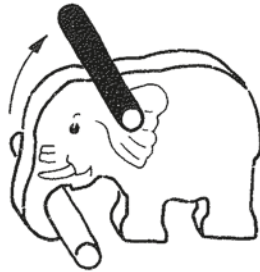


Geschirr: beliebiges Teil nehmen

absetzen  
= 1 Punkt

Nichts heruntergefallen?  
Geschirr als Belohnung

- Eine Zahl von 1-4. Die Zahl bestimmt, wie oft du den Baumstamm am Elefantenkind ansetzen darfst, um es zu bewegen und zwischen den Säulen durchzuschieben.
- Der Elefant. Zieh den **Baumstamm aus Rajas Rüsselrundung** und lege ihn ihr auf den Kopf. Dort bleibt er, bis das nächste Kind dieses Symbol würfelt. Erst dann wird er wieder in die Rüsselrundung geschoben. Wenn du den Baumstamm umgelegt hast, **würfelst du gleich noch einmal**.



- Das Geschirr. Nimm dir ein beliebiges Teil von einer Säule. Es gehört dir.

Um Raja zu schieben, setzt du den **Baumstamm** an einer beliebigen Stelle an. Du darfst **schieben, soweit du willst**. Aber vorsichtig - du versuchst, an möglichst vielen Säulen vorbeizukommen, **ohne daß Geschirr herunterfällt**.

Jedes Absetzen kostet einen Punkt - auch, wenn du an derselben Stelle wieder ansetzen willst.

Wenn du eine Zwei, eine Drei oder eine Vier gewürfelt hast, darfst du entsprechend oft hintereinander an derselben oder an unterschiedlichen Stellen ansetzen und Raja jedesmal ein Stück bewegen.

- Wenn du Raja so zwischen zwei Säulen durchschieben kannst, **daß nichts herunterpoltert**, bekommst du das **Geschirr, das auf diesen Säulen steht, als Belohnung**. Du mußt den Elefanten so weit schieben, bis der **Baumstamm**, den er mit dem Rüssel oder auf dem Kopf trägt, **hinter der Linie** zwischen den Säulen ist.

Etwas heruntergefallen?  
Spielzug beendet

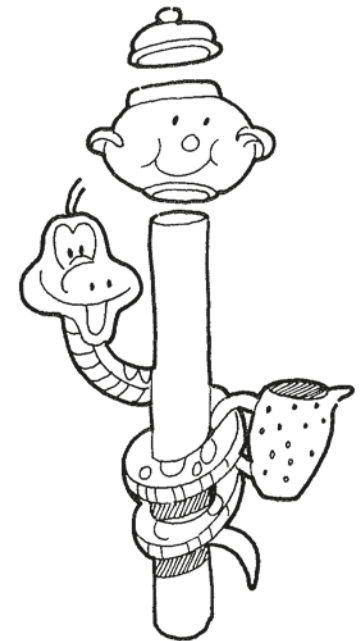
- **Fällt eine Säule um oder Geschirr herunter**, so ist dein Spielzug beendet. Stelle die Säule wieder auf. Lege das Geschirr zurück in die Schachtel.  
**Das nächste Kind ist an der Reihe** und würfelt. Das Spiel geht wie oben beschrieben weiter.

- **Fällt Raja um**, so endet dein Spielzug. Stelle sie wieder auf, lege den Baumstamm an die Stelle, wo er vor dem Fall war. Stelle umgefallene Säulen wieder auf, lege heruntergefallenes Geschirr in die Schachtel. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Wer hat das meiste Geschirr?

**Spielende:**

Das Spiel endet, wenn Raja **hinter der letzten Linie zum Stehen** kommt oder wenn kein Geschirr mehr auf den Säulen steht. Es gewinnt das Kind, dem es gelungen ist, das meiste Geschirr zu sammeln.



# Oops, elephant!

A wobbly game for **2-4 skillful players aged 5** and up. Game idea by Hajo Bücken and Dirk Hanneforth.

**Length of the game:** 15-20 minutes approximately  
**Graphics:** Haralds Klavinus

## Contents of the game:

- 1 baby elephant
- 2 tree-trunks
- 8 blue columns
- 8 red columns
- 16 pieces of tableware
- 1 dice with 2 special symbols

Raja, the baby elephant of the Indian jungle has got lost - she carefully walks about in the packed china shop. Oh no! - again something crashes to the floor. Who has a steady hand and can guide Raja so as to save as many bottles, pots and jugs as possible?

## Aim of the game:

The player who is able to push Raja in a particularly careful way and to collect as **much tableware as possible**, wins the game.

## Preparation of the game:

Place the **columns** on the round marks of the game board. At the beginning use the outer marks. If you place the columns on the inner marks, the game becomes more difficult.

On top of each column you put a **piece of tableware**. Starting point for **Raja** are the **footprints in front of the arrow**. Push a **tree-trunk into the curve of the trunk** - that is exactly how working elephants in the Indian jungle transport tree-trunks.

Get the other tree-trunk ready for pushing.

## How to play:

The player with the **smallest ears** starts. Did you know that Indian elephants have smaller ears than African ones?

**throw the dice 1x** You **throw the dice once** and take the prepared tree-trunk in your hands.

On the dice appears:

**number: push Raja**



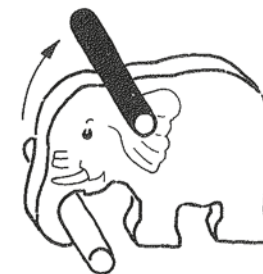
**elephant:**  
change position of tree-trunk, throw the dice again



**tableware:**  
take any piece

• **A number from 1-4.** The number indicates how many times you can push the baby elephant with the tree-trunk to move her on through the columns.

• **The elephant.** Pull the **tree-trunk from Raja's trunk** and put it on her head. The tree-trunk will stay there until the next player has thrown this symbol. Then it will be placed again in Raja's trunk. If you change the position of the tree-trunk, then **throw the dice once again.**



• **The tableware.** Take any piece from a column. It belongs to you.

In order to push Raja, you can touch her with the **tree trunk** at any point. You can **push her as far as you like**. But be careful - you must try to pass as many columns as possible **without the tableware crashing down.**

**Every time you take away the tree trunk from the elephant, it costs you one point** - even if you want to continue pushing at the same point.

So, if you have got a two, three or four you can place and take away the tree-trunk two, three or four times at the same or at different points and move Raja each time a little bit further.

**Nothing crashed down?**  
**Piece of tableware as reward**

• If you succeed in pushing Raja through two columns and **nothing crashes down**, you get the **tableware placed on these columns as a reward**. You have to push her so far that the **tree-trunk** she has in her trunk or on her head has **passed the line** between the columns.

**Short instructions:**  
collect a lot of tableware

put columns upright

tableware, Raja, tree-trunks

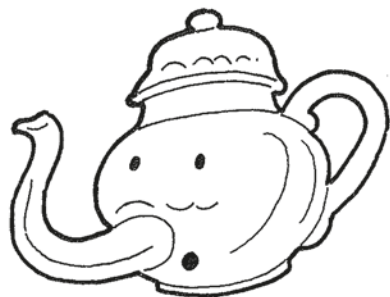
Something  
crashed down?  
Your turn is  
over

- If a column falls over or a piece of tableware crashes down, your turn is over. Put the column upright and the piece of tableware back into the box. It's the next player's turn. He or she throws the dice and the game proceeds as described above.
- If Raja falls over, your turn has ended. Put her upright and place the tree-trunk where it was before. Also put fallen over columns upright and put the crashed tableware back into the box. Then it's the next player's turn. He or she throws the dice.

Who has the  
biggest amount  
of tableware?

### End of the game:

The game ends, when Raja has passed the last line or when there is no more tableware on top of the columns. The player who has collected the biggest amount of tableware, wins the game.



Jeu Habermas n° 4153

## Hop-là éléphant!

Un jeu mouvementé pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans de Hajo Bücken et Dirk Hanneforth.

**Durée du jeu:** env. 10 à 15 minutes

**Design:** Haralds Klavinus

### Contenu du jeu:

- 1 éléphanteau
- 2 troncs d'arbre
- 8 colonnes bleues
- 8 colonnes rouges
- 16 pièces de vaisselle
- 1 dé avec 2 symboles spéciaux

Raja, l'éléphanteau de la forêt vierge indienne s'est perdu. Il fait un tour prudent dans un magasin de porcelaine débordant de vaisselle. Oh! Là! Là! La casse! Mais qui a la main suffisamment calme pour guider Raja en sauvant le plus grand nombre possible de bouteilles, pots et cruches?

**Abrégé:**  
collecter le plus  
possible de  
vaisselle

### But du jeu:

Le joueur qui gagne le jeu est celui qui parvient à pousser Raja avec une extrême prudence en collectant le plus possible de pièces de vaisselle.

mise en place  
des colonnes

### Préparation du jeu:

Mettez les colonnes en place sur les emplacements marqués en rouge sur le plateau de jeu. Au début, essayez les emplacements placés le plus à l'extérieur. Lorsque vous avez resserré les colonnes, le jeu devient plus difficile.

vaisselle

Une pièce de vaisselle est maintenant placée sur chaque colonne.

Raja,  
troncs d'arbre

Raja démarre sur les empreintes de pied avant la flèche. Placez un tronc d'arbre dans sa trompe recourbée - c'est ainsi que les éléphants domestiques transportent les troncs d'arbre dans la forêt vierge indienne. Préparez l'autre tronc d'arbre pour pousser Raja.

### Déroulement du jeu:

L'enfant qui a les plus petites oreilles peut commencer. Savais-tu que les oreilles des éléphants d'Asie sont plus petites que celles des éléphants d'Afrique?

jeter une fois le dé

Tu jettes une fois le dé et tu prends dans la main l'autre tronc d'arbre déjà préparé.

Sur le haut du dé apparaît:

nombre: pousser Raja



éléphant: déplacer le tronc d'arbre et jeter à nouveau le dé

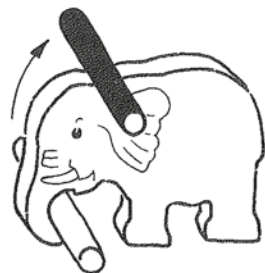


vaisselle: prendre une pièce de vaisselle au choix

arrêter = 1 point

Pas de casse? De la vaisselle en récompense

- Un nombre de 1 à 4. Le nombre indique de combien de fois tu peux appuyer sur la petite éléphante pour la faire avancer et la pousser entre les colonnes.
- L'éléphant. Retire le tronc d'arbre de la trompe recourbée de Raja et dépose-le sur sa tête. Il y reste jusqu'à ce que le joueur suivant jette le dé et obtienne un autre symbole. Lorsque tu as mis le tronc d'arbre sur la tête de Raja, tu jettes à nouveau le dé.



- La vaisselle. Choisis une pièce de vaisselle sur une colonne. Elle t'appartient.

Pour pousser Raja, tu appuies le tronc d'arbre où tu veux. Tu peux pousser aussi loin que tu veux. Mais, attention - tu essaies de passer à côté du plus grand nombre de colonnes, sans faire tomber la vaisselle.

Chaque arrêt coûte un point - même lorsque tu veux reprendre au même endroit.

Lorsque le dé tombe sur un deux, un trois ou un quatre, tu peux appuyer le tronc d'arbre tant de fois au même endroit ou à des endroits différents et bouger Raja à chaque fois.

- Si tu peux pousser Raja pour qu'elle passe entre deux colonnes sans causer aucune casse, tu reçois en récompense la vaisselle qui se trouvait sur ces colonnes. Tu dois faire avancer l'éléphant jusqu'à ce que le tronc d'arbre qui se trouve dans sa trompe ou sur sa tête ait dépassé la ligne entre les colonnes.

De la casse? C'est le tour du joueur suivant

- Si une colonne ou de la vaisselle tombe, c'est le tour du joueur suivant. Remets la colonne en place et replace la vaisselle dans la boîte.

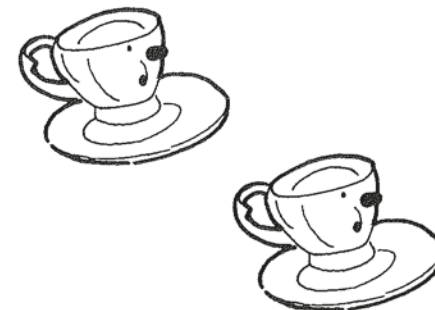
C'est le tour du joueur suivant qui jette le dé. Le jeu continue comme décrit ci-dessus.

- Si Raja tombe, c'est le tour du joueur suivant. Remets Raja sur ses pattes et replace le tronc d'arbre là où il se trouvait avant la chute. Remets les colonnes abattues en place, dépose la vaisselle tombée dans la boîte. C'est le tour du joueur suivant qui jette le dé.

**Fin du jeu:**

Qui a le plus de vaisselle?

Le jeu est terminé lorsque Raja s'arrête derrière la dernière ligne et qu'il n'y a plus de vaisselle sur les colonnes. Le gagnant est le joueur qui a collecté le plus grand nombre de pièces de vaisselle.



# Hoepla, Olifant!

Een wankel spel voor 2-4 handige kinderen vanaf 5 jaar, door Hajo Bücken en Dirk Hanneforth.

**Speelduur:** ca. 15-20 minuten  
**Grafiek:** Haralds Klavinus

## Spelinhoud:

- 1 olifantenjong
- 2 boomstammen
- 8 blauwe zuilen
- 8 rode zuilen
- 16 serviesstukken
- 1 dobbelsteen met 2 speciale afbeeldingen

Raja, het olifantenjong uit het Indiase oerwoud is verdwaald - voorzichtig loopt ze in de rondte door de volgestouwde porseleinwinkel. Maar o wee, daar klettert het al weer. Wie heeft er een vaste hand en weet Raja de weg te wijzen en zo veel mogelijk flessen, schalen en kruiken te redden?

**Korte inleiding:**  
servies verzamelen

## Doel van het spel:

Wie er in slaagt om Raja heel voorzichtig vooruit te schuiven, en daarmee zo veel mogelijk servies verzamelt, wint het spel.

## Spelvoorbereiding:

zuilen opstellen

Zet de zuilen op de ronde markeringen van het speelbord. Probeer het eerst met de buitenste merktekens. Hoe dichter de zuilen bij elkaar staan, hoe moeilijker het spel.

servies, Raja, boomstammen

Boven op elke zuil komt een serviesstuk te staan.

Raja begint op de voetstappen voor de pijl. Schuif haar een boomstam onder haar slurf - net zoals in het Indiase oerwoud de werkolifanten boomstammen transporteren. Leg de tweede boomstam klaar om mee te schuiven.

## Spelverloop:

Het kind met de kleinste oren mag beginnen. Wist je al dat Indische olifanten kleinere oren hebben dan hun Afrikaanse familieleden?

1x gooien

Je gooit een keer met de dobbelsteen en neemt de overgebleven boomstam in je hand.

Op de dobbelsteen verschijnt:

getal: Raja verschuiven



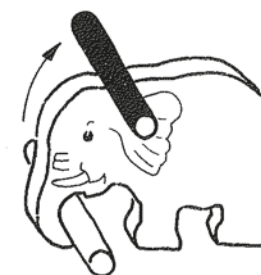
olifant: boomstam verplaatsen, nog een keer gooien

- Een getal van 1-4. Dit getal bepaalt, hoe vaak je de boomstam opnieuw tegen het olifantenjong mag aanzetten, om haar naar voren te bewegen en tussen de zuilen door te schuiven.
- De olifant. Haal de boomstam onder Raja haar slurf vandaan en leg hem op haar kop. Daar blijft hij net zolang liggen tot het volgende kind opnieuw de olifant gooit. Pas dan wordt hij opnieuw onder de slurf gestoken. Wanneer je de boomstam verplaatst hebt, moet je nog een keer gooien.



servies: servies naar keuze pakken

- Het servies. Haal een stuk servies naar keuze van een van de zuilen. Dat is nu van jou.



Om Raja vooruit te schuiven, zet je de boomstam tegen willekeurig een van haar zijden aan. Je mag net zover schuiven als je wilt. Maar voorzichtig: je moet proberen zo veel mogelijk zuilen te passeren zonder dat het servies op de grond valt.

aanzetten = 1 punt

Elke keer dat je opnieuw aanzet, kost een punt. Ook als je weer aan dezelfde kant wil beginnen.

Als je een twee, een drie, of een vier gegooid hebt, mag je net zo vaak de boomstam aanzetten, als je ogen hebt gegooid en Raja elke keer een stuk vooruit bewegen.

Niets omgevalen? servies als beloning

- Als je Raja tussen twee zuilen doorschuift, en er niets naar beneden klettert, krijg je het serviesgoed dat op deze zuilen staat als beloning. Je moet het olifantje net zover vuitschuiven, dat de boomstam die ze met haar slurf of op haar kop draagt, voorbij de lijn tussen de zuilen is.

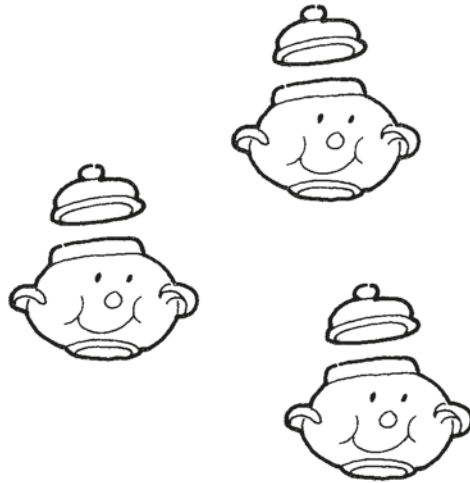
Iets gevallen?  
beurt voorbij

- Valt er een zuil om, of een stuk servies naar beneden, dan is je beurt voorbij. Zet de zuil weer overeind en leg het servies terug in de doos.  
Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen. Het spel gaat verder zoals hierboven beschreven.
- Als Raja omvalt, dan is je beurt voorbij. Zet haar weer overeind en zet de boomstam weer terug op de plaats waar hij voor de val zat. Zet omgevallen zuilen weer overeind en leg het serviesgoed dat naar beneden is gevallen terug in de doos. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Wie heeft het  
meeste ser-  
vies?

### Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer Raja voorbij de laatste lijn terecht is gekomen, of als er geen serviesstukken meer op de zuilen staan. Het kind dat het meeste servies heeft verzameld, heeft gewonnen.





Habermauß GmbH, 96473 Rodach, Postfach 1107

TL 29838

Aufl. 1997/1