



Hipp Hopp Hippo

Spielanleitung – kurz erklärt

Hipp Hopp Hippo ist ein Kinderspiel, bei dem eure Affen über eine Brücke aus dösenden Nilpferden den Fluss überqueren. Am anderen Ufer warten Kisten mit Bananen, deren Inhalt zunächst geheim bleibt. Weil die Nilpferde immer wieder abtauchen, landet dabei so mancher Affe im Wasser und muss noch einmal von vorn starten.

Spielziel

Bringt eure Affen ans gegenüberliegende Ufer und sammelt dort Bananenkisten. Wer am Ende die meisten Bananen zusammenzählt, gewinnt.

Vorbereitung

Legt den aufgeklappten Spielplan in die Tischmitte. Die gemischten Bananenkisten kommen mit der Kistenseite nach oben auf die 16 markierten Felder. Schiebt je 4 gemischte Nilpferdkarten in jede der 5 Reihen, die Köpfe zeigen zu den Bananenkisten. Die übrige Karte liegt zum Einschieben bereit, jeder wählt eine Affenfarbe und stellt seine Figuren ans Startufer.

So spielt ihr

- 1 Würfelt den Laufwürfel und zieht eine einzige Affenfigur 2, 3 oder 4 freie Lauffelder weit.
- 2 Besetzte Felder zählen nicht mit und werden einfach übersprungen.
- 3 Erreicht ein Affe das Zielufer, nimmst du dir eine Bananenkiste, schaut sie heimlich an und legst sie verdeckt vor dir ab.
- 4 Danach würfelst du den Farbwürfel und schiebst die freie Nilpferdkarte in die passende Reihe ein.
- 5 Affen, die durch das Verschieben kein Nilpferd mehr unter sich haben, fallen ins Wasser und starten neu. Als Trost darfst du in eine Bananenkiste spicken.

So gewinnt ihr

Sobald ein Spieler seine letzte Figur ins Ziel bringt, endet das Spiel sofort. Alle decken ihre Kisten auf, die meisten Bananen gewinnen.

Spielziel

Ihr wollt eure Affenbande möglichst zügig über den Fluss bringen. Jeder Affe, der das Ufer mit den Bananenkisten erreicht, bringt dir eine Kiste ein, die Affen-Mama mit Baby sogar zwei. Wie viele Bananen darin stecken, siehst nur du. Am Schluss zählt allein die Gesamtzahl der gesammelten Bananen.

Spielmaterial

1 Spielplan

16 Affenfiguren

1 Farbwürfel

1 Laufwürfel

21 Nilpferdkarten

16 Bananenkisten

5 Weiße Pappschienen

Spielaufbau

- Bevor ihr zum ersten Mal spielt, drückt die Nilpferdkarten und die Bananenkisten aus ihren Stanztafeln heraus.
- Auch die fünf weißen Pappschienen, die im Spielplan stecken, nehmt ihr heraus: Sie dienen nur als Transportschutz und werden nicht mehr gebraucht.
- Der Spielplan wird aufgeklappt und kommt in die Tischmitte.
- Nun mischt ihr die Bananenkisten mit der Kistenseite nach oben und verteilt sie auf die 16 markierten Felder.
- Auch die Nilpferdkarten werden gemischt; danach schiebt ihr Reihe für Reihe je 4 Karten hinein, bis alle 5 Reihen gefüllt sind. Die Nilpferdköpfe zeigen dabei immer zum Ufer mit den Bananenkisten.
- So zeigt sich im Sichtfenster des Spielplans eine Laufstrecke aus 5 Nilpferden. Die eine Karte, die übrig bleibt, kommt griffbereit neben den Plan.
- Beide Würfel liegen ebenfalls bereit.
- Zum Schluss wählt jeder eine Affenfamilie in einer Farbe und stellt seine 4 Figuren auf das Startufer, das den Bananenkisten gegenüberliegt.

Spielbeginn

Es beginnt, wer als Letzter eine Banane gegessen hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Spielt ihr zu viert, nimmt jeder eine normale Affenfigur aus dem Spiel und startet nur mit 3 Figuren, die Affen-Mama mit Baby bleibt dabei immer im Spiel.

Spielablauf

Zwei Aktionen pro Zug

Bist du am Zug, führst du immer beide Aktionen nacheinander aus: erst ziehen, dann eine Nilpferdkarte einschieben. Eine der beiden Aktionen auszulassen, ist nicht vorgesehen.

1. Laufwürfel und Affenzug

Der Laufwürfel zeigt 2, 3 oder 4 Lauffelder an. Du entscheidest jedes Mal neu, welche deiner Figuren sich bewegt. Du darfst aber nur eine einzige Figur ziehen und das Ergebnis nicht auf mehrere Affen verteilen.

Als Lauffelder gelten ausschließlich die Felder auf Kopf und Rücken der Nilpferde, die über der Wasseroberfläche liegen. Das sind die weiß umrandeten Felder auf grauem Grund. Felder, auf denen bereits ein Affe steht, zählen nicht mit, sie werden beim Zählen übersprungen.

Für das Zielufer brauchst du keine genaue Zahl. Zu viel gewürfelte Punkte verfallen einfach.

Bananenkisten einsammeln

Erreicht ein Affe das Ufer mit den Bananenkisten, ist er am Ziel und verlässt das Spiel. Du nimmst dir sofort eine Kiste deiner Wahl und siehst dir die Rückseite verdeckt an. Darin stecken 1 bis 5 Bananen. Anschließend legst du die Kiste verdeckt vor dir ab. Bringst du die Affen-Mama mit Baby ins Ziel, nimmst du dir gleich 2 Kisten.

2. Farbwürfel und Nilpferd verschieben

Nach deinem Zug würfelst du mit dem Farbwürfel. Er nennt die Reihe, in der sich etwas tut: Rot, Lila, Blau, Gelb oder Grün. Nimm die freie Nilpferdkarte und schiebe sie in diese Reihe ein. Zeigt der Würfel das Nilpferd, darfst du die Reihe frei wählen.

Achte darauf, dass der Nilpferdkopf zu den Bananenkisten zeigt. Schiebe die Karte so weit hinein, dass sie verschwindet und im Fenster wieder ein vollständiges Nilpferd zu sehen ist. Auf der anderen Seite der Reihe kommt dabei eine Karte heraus. Diese liegt dann für den nächsten Spieler bereit.

Affen fallen ins Wasser

Die Nilpferde tragen unterschiedlich viele Lauffelder auf Kopf und Rücken, nämlich 1, 2 oder 3. Beim Verschieben tauchen sie ab oder auf, und die Laufstrecke verändert sich. Steht eine Figur danach nicht mehr auf einem Nilpferd, plumpst sie ins Wasser. Bis zu 2 Figuren kann es bei einem Schub erwischen. Diese Affen kehren ans Startufer zurück und beginnen von vorn.

Blick in die Bananenkisten

Als Ausgleich für den unfreiwilligen Sprung ins Wasser darfst du in eine beliebige Bananenkiste schauen. Nimm sie vom Plan und sieh sie so an, dass niemand sonst die Rückseite sieht, danach legst du sie verdeckt auf ihren Platz zurück. Für 2 gefallene Affen darfst du 2 Kisten ansehen. Fällt die Affen-Mama ins Wasser, sind es ebenfalls 2 Kisten, weil auch das Baby nass geworden ist.

Sind beide Aktionen erledigt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit dem Laufwürfel.
- 2 Ziehe genau eine Affenfigur um 2, 3 oder 4 freie Lauffelder vorwärts.
- 3 Erreicht der Affe das Zielufer: Nimm eine Bananenkiste (bei der Affen-Mama 2), sieh sie heimlich an und lege sie verdeckt vor dir ab.
- 4 Würfle mit dem Farbwürfel.
- 5 Schiebe die freie Nilpferdkarte in die gewürfelte Reihe; beim Nilpferd-Symbol wählst du die Reihe selbst. Die herausgeschobene Karte liegt für den nächsten Spieler bereit.
- 6 Setze ins Wasser gefallene Affen ans Startufer zurück und sieh dir pro gefallenem Affen eine Bananenkiste geheim an (2 bei der Affen-Mama).

Sonderregeln

- Felder mit fremden oder eigenen Affen zählen beim Ziehen nicht mit und werden übersprungen.
- Nur Felder oberhalb der Wasseroberfläche sind Lauffelder, also die weiß umrandeten Felder auf grauem Untergrund.
- Für das Zielufer ist keine genaue Punktzahl nötig, überschüssige Punkte verfallen.
- Die Affen-Mama mit Baby zählt doppelt: 2 Kisten im Ziel, 2 Blicke in Kisten beim Sturz ins Wasser.
- Zeigt der Farbwürfel das Nilpferd, darfst du die Reihe frei bestimmen.
- Zu viert spielt jeder mit nur 3 Figuren, entfernt wird ein einzelner Affe, nicht die Affen-Mama.

Spielende und Gewinn

Hat einer der Mitspieler auch seine letzte Affenfigur ans gegenüberliegende Ufer gebracht, ist die Partie augenblicklich vorbei. Nun werden alle eingesammelten Bananenkisten offen hingelegt und die Bananen darauf zusammengezählt. Den Sieg holt sich, wer auf die größte Bananenzahl kommt – haben mehrere gleich viele, gewinnen sie gemeinsam.

Tipps

- Merke dir den Inhalt der Kisten, in die du heimlich schauen durftest. Beim nächsten Zielankunft weißt du dann, welche Kiste sich lohnt.
- Würfelst du das Nilpferd, kannst du die Reihe so wählen, dass möglichst viele fremde Affen ins Wasser fallen.
- Bringe die Affen-Mama mit Baby gezielt ins Ziel, denn sie bringt dir 2 Kisten statt einer.
- Behalte im Blick, dass besetzte Felder übersprungen werden. Eine dicht besetzte Strecke kann deinen Zug deutlich weiter tragen.
- Überlege vor dem Farbwürfel-Wurf, wo deine eigenen Affen stehen, denn du kannst sie mit einem ungünstigen Schub selbst ins Wasser befördern.

Häufige Fragen

Darf ich das Würfelergebnis auf zwei Affen aufteilen?

Nein. Pro Zug bewegst du genau eine Affenfigur um die volle gewürfelte Anzahl. Welche Figur das ist, entscheidest du jedes Mal neu.

Zählen Felder mit, auf denen schon ein Affe steht?

Nein. Besetzte Felder werden beim Zählen übersprungen und zählen nicht als Lauffelder.

Brauche ich eine genaue Zahl, um ans Zielufer zu kommen?

Nein. Du darfst mit einem zu hohen Wurf ins Ziel ziehen, die überschüssigen Punkte verfallen.

Was passiert, wenn mein Affe nach dem Verschieben im Wasser steht?

Er schwimmt ans Startufer zurück und beginnt die Strecke von vorn. Als Ausgleich darfst du dir den Inhalt einer beliebigen Bananenkiste geheim ansehen.

Wie viele Kisten darf ich anschauen, wenn die Affen-Mama ins Wasser fällt?

Zwei Kisten, weil auch das Affenbaby nass geworden ist. Nach dem Ansehen legst du beide Kisten verdeckt auf ihre Plätze zurück.

Was bringt die Affen-Mama im Ziel?

Erreicht sie das Ufer mit den Bananenkisten, darfst du dir sofort 2 Bananenkisten nehmen statt nur einer.

Was mache ich, wenn der Farbwürfel das Nilpferd zeigt?

Dann suchst du dir selbst aus, in welche der fünf Reihen du die freie Nilpferdkarte schiebst.

Wie viele Figuren hat jeder bei vier Spielern?

Bei 4 Spielern spielt jeder nur mit 3 Figuren. Ihr nehmt dafür je einen einzelnen Affen aus dem Spiel, die Affen-Mama mit Baby bleibt drin.

Wann genau endet das Spiel?

Sobald ein Spieler seine letzte Affenfigur ans andere Ufer zieht, endet die Partie sofort. Anschließend werden alle Bananenkisten aufgedeckt und ausgezählt.

Was passiert bei Gleichstand?

Haben mehrere Spieler die gleiche höchste Bananenzahl, gewinnen sie gemeinsam.

Informationen zum Spiel

Autoren	Anna Oppolzer, Stefan Kloß
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 29.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/hipp-hopp-hippo/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/hipp-hopp-hippo/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026