HIPP HOPP HIPPO

Das affenstarke Nilpferd-Hüpfen

von Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Spielanleitung

Schmidt

HIPP HOPP HIPPO

Die neugierigen Affen haben die Bananenkisten auf der anderen Seite des Flusses entdeckt. Da müssten doch ein paar Bananen zu mopsen sein! Zum Glück machen die Hippos im Wasser gerade ihre Mittagspause und bilden eine rutschige Brücke. Auf den Rücken der gemütlichen Dickhäuter können die Affen den Fluss überqueren. Dumm nur, dass die Nilpferde immer mal wieder abtauchen und dabei so mancher Affe ins Wasser fällt... Wer stibitzt mit seiner Affenbande am Ende die meisten Bananen?

Spielmaterial

Spielziel

Ihr wollt mit euren Affen so schnell wie möglich den Fluss überqueren, um am anderen Ufer möglichst viele und, vor allem, möglichst volle Bananenkisten zu ergattern. Wer am Ende die meisten Bananen sammeln konnte, gewinnt.

Spielvorbereitungen

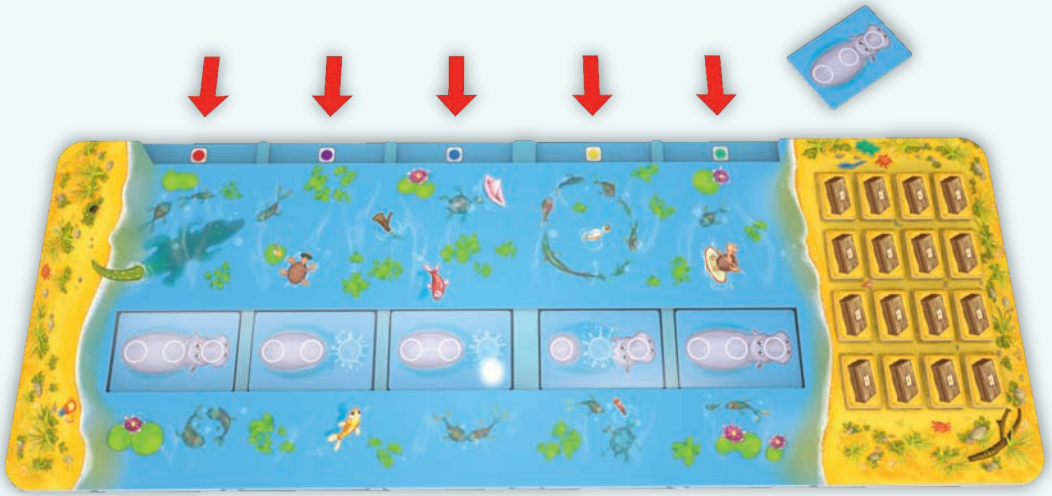
Vor dem ersten Spiel löst ihr die Nilpferdkarten und die Bananenkisten vorsichtig aus den Stanztafeln.

Zieht die fünf weißen Pappschienen aus dem Spielplan. Diese dienen nur als Transportschutz. Ihr braucht sie für das weitere Spiel nicht mehr.

Klappt den Spielplan auf und legt ihn in die Mitte des Tisches.
Mischt die Bananenkisten mit der Bananenkisten-Seite nach oben und legt sie auf die 16 gekennzeichneten Felder des Spielplans.

Mischt die Nilpferdkarten und schiebt nacheinander je 4 Karten in jede der 5 Reihen des Spielplans, bis die jeweilige Reihe gefüllt ist. Achtet dabei darauf, dass der Nilpferd-Kopf immer in Richtung des Flussufers mit den Bananenkisten zeigt. Im Fenster des Spielplans entsteht so eine Laufstrecke aus 5 aneinandergereihten Nilpferden. Eine Nilpferdkarte bleibt übrig. Legt sie neben dem Spielplan zum Einschieben bereit.

Beispielhafte Kartenanordnung im Spielplan



Legt die beiden Würfel bereit.
Jeder Spieler sucht sich nun noch eine Affenfamilie (eine Farbe) aus und stellt seine 4 Affenfiguren auf das Startufer, das den Bananenkisten gegenüber liegt.

Startaufstellung bei 3 Spielern

Hinweis: Spielt ihr **zu viert,** spielt jeder von euch nur mit **3 Spielfiguren.** Nehmt eine Affenfigur (nicht die Affen-Mama mit dem Baby) aus dem Spiel.

Los geht's!

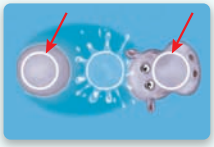
Wer zuletzt eine Banane gegessen hat, beginnt. Danach spielt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, führst du immer **2 Aktionen** nacheinander aus.

1. Du würfelst mit dem Laufwürfel und ziehst eine deiner Affenfiguren.
2. Danach würfelst du mit dem Farbwürfel und schiebst die freie Nilpferdkarte in den Spielplan, wodurch sich eines der Nilpferde im Fenster bewegt.

1. Laufwürfel würfeln und Affen ziehen

Der Laufwürfel gibt an, wie viele Lauffelder du deine Affenfigur vorwärts bewegen darfst – 2, 3 oder 4 Felder weit. In jedem Zug darfst du dich entscheiden, mit welcher deiner Affenfiguren du ziehst. Du darfst aber immer nur mit einer Affenfigur ziehen und das Würfelergebnis nicht aufteilen.



Als Lauffelder zählen nur die Felder, die auf Kopf oder Rücken der Nilpferde oberhalb der Wasseroberfläche liegen, das heißt, weiß umrandete Felder auf grauem Untergrund.

Felder, auf denen schon andere Affen stehen, zählen nicht mit und werden übersprungen. Ziehst du eine deiner Affenfiguren ins Ziel, also ans andere Ufer, brauchst du dafür nicht die genaue Punktzahl. Überschüssige Laufpunkte verfallen.

Beispiel: Emma spielt mit den schwarzen Affen und hat eine 3 gewürfelt. Sie hat nun zwei Möglichkeiten:

A Entweder sie zieht ihre Affen-Mama, die bereits auf einem Nilpferd sitzt, 3 freie Felder weiter, oder

B sie nimmt einen neuen Affen vom Strand und zieht diesen 3 freie Felder weiter.

Bananenkiste ergattert!

Ziehst du einen deiner Affen auf die Seite des Ufers mit den Bananenkisten, ist er am Ziel und kommt aus dem Spiel. Du darfst dir nun sofort eine beliebige Bananenkiste nehmen und deren Rückseite anschauen, ohne dass deine Mitspieler sehen, wie viele Bananen in der Kiste sind – 1, 2, 3, 4 oder sogar 5. Lege die Kiste dann verdeckt vor dir ab.

Achtung: Ziehst du mit deiner Affen-Mama ins Ziel, darfst du dir **2** Bananenkisten nehmen, denn auch schon Affen-Babys mögen Bananen!

2. Farbwürfel würfeln und Nilpferd bewegen

Nachdem du deine Affenfigur gezogen hast, würfelst du mit dem Farbwürfel. Dieser zeigt an, in welcher Reihe sich jetzt ein Nilpferd bewegt. Dazu nimmst du die freiliegende Nilpferdkarte und schiebst sie in die Spielplanreihe mit der entsprechenden Farbe ein – Rot, Lila, Blau, Gelb oder Grün.

Hast du das Nilpferd gewürfelt, darfst du dir eine beliebige Reihe aussuchen, in die du die Nilpferdkarte schiebst.

Ein kleiner Tipp: Hast du das Nilpferd gewürfelt, kannst du durch die Wahl der Reihe, in die du die Nilpferdkarte schiebst, deine Mitspieler ein bisschen ärgern, indem du versuchst, möglichst viele ihrer Affen ins Wasser plumpsen zu lassen.

Hinweis zum Einschieben der Nilpferdkarte:

Achte beim Einschieben darauf, dass das Nilpferd immer in Richtung Bananenkisten schaut.

Schiebe die Karte immer soweit in den Spielplan, dass sie nicht mehr zu sehen ist und im Fenster des Spielplans wieder eine komplette Nilpferdkarte erscheint. Bei jedem Einschieben kommt an der anderen Seite des Spielplans aus derselben Reihe eine Nilpferdkarte heraus. Diese wird für den nächsten Spieler bereitgelegt.

Oh je, mein Affe geht baden!

Die Nilpferde haben unterschiedlich viele Lauffelder auf Kopf und Rücken – 1, 2 oder 3. Durch das Verschieben der Reihen tauchen die Nilpferde manchmal ab oder auf, und die Laufstrecke verändert sich. Taucht ein Nilpferd ab, kann es passieren, dass 1 oder 2 Affenfiguren nach dem Verschieben nicht mehr auf einem Nilpferd stehen, sondern ins Wasser plumpsen. Diese Affen müssen dann ans Startufer zurückschwimmen und von vorne beginnen.

Beispiel: Nachdem sie eine Affenfigur gezogen hat, würfelt Emma mit dem Farbwürfel. Er zeigt Rot. Also schiebt sie die freie Nilpferdkarte in die rote Reihe des Spielplans ein. Das Nilpferd in der Laufstrecke bewegt sich, taucht teilweise ab, und der schwarze Affe fällt ins Wasser.

Das Geheimnis der Bananenkisten

Als kleine Entschädigung fürs Ins-Wasser-Plumpsen dürft ihr euch, wenn einer eurer Affen ins Wasser gefallen ist, den Inhalt einer beliebigen Bananenkiste geheim ansehen. Nehmt dazu eine Bananenkiste eurer Wahl vom Spielplan und schaut sie euch so an, dass eure Mitspieler die Rückseite der Kiste nicht sehen. Anschließend legt ihr die Kiste wieder verdeckt auf ihren alten Platz zurück.

Sind zwei eurer Affen ins Wasser gefallen, dürft ihr euch für jeden davon eine Kiste anschauen. Gleich zwei Kisten dürft ihr euch anschauen, wenn die Affen-Mama ins Wasser fällt – denn schließlich ist auch das Affenbaby nass geworden.

Noch ein kleiner Tipp: Merkt euch gut, wie viele Bananen in den Kisten sind, die ihr euch geheim anschaut. Dieses Wissen kann hilfreich sein, wenn ihr euch im weiteren Spielverlauf eine Kiste nehmen dürft.

Nachdem ihr alle Aktionen ausgeführt habt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler seine letzte Affenfigur ins Ziel, also auf die andere Seite des Flusses, zieht. Jetzt wird das Geheimnis der Bananenkisten gelüftet. Jeder Spieler dreht seine gesammelten Bananenkisten um und zählt alle Bananen zusammen. Wer die meisten Bananen mopsen konnte, gewinnt mit seiner Affenbande das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Noch ein kleiner technischer Hinweis zum Schluss: Mit Hilfe der Löcher auf der Rückseite des Spielplans könnt ihr die Nilpferdkarten leicht wieder aus dem Spielplan herausschieben.

Art.-Nr.: 40594

GAMEPLAY VIDEO

Schmidt Spiele GmbH,
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de,
www.schmidtspiele-shop.de

Schmidt