



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Hoppel Poppel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 3

JAHREN

10–15

MINUTEN

Hoppel Poppel ist ein einfaches Farbwürfelspiel von Heinz Meister für 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahren. Von der Wiese sind alle Tiere verschwunden, und mit dem Farbwürfel holt sich jedes Kind Katzen, Hasen, Hähne und Enten auf seinen eigenen Spielplan zurück. Wer zuerst alle 8 Tiere untergebracht hat, gewinnt.

Spielziel

Du füllst deinen Spielplan mit allen fehlenden Tieren. Wer als Erster alle 8 Tiere an der richtigen Stelle liegen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Jedes Kind nimmt sich einen Spielplan. Dazu kommen je 2 Katzen, 2 Hasen, 2 Hähne und 2 Enten, also 4 Tierpaare. Diese 8 Tiere legst du neben deinen Spielplan. Der Farbwürfel liegt in der Mitte.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt und stellt 2 seiner Tiere auf das Ausgangsfeld in der Ecke des Spielplans.
- 2 Du würfelst einmal mit dem Farbwürfel.
- 3 Passt die gewürfelte Farbe zu einem der beiden Tiere auf dem Ausgangsfeld, legst du es an seinen Platz auf dem Spielplan. Der freie Platz auf dem Ausgangsfeld wird mit einem neuen Tier gefüllt.
- 4 Bei Weiß darfst du beide Tiere vom Ausgangsfeld ablegen und danach 2 neue Tiere bereitstellen.
- 5 Bei Schwarz nimmst du ein bereits richtig liegendes Tier wieder vom Spielplan und legst es zurück.
- 6 Passt die Farbe zu keinem der beiden Tiere, geht es ohne Wirkung weiter. Dann würfelt das nächste Kind.

So gewinnt ihr

Wer seinen Spielplan zuerst komplett besetzt hat, gewinnt. Die übrigen Kinder können weiterspielen, um den 2. und 3. Platz zu klären.

Spielziel

Auf der Spielwiese fehlen alle Tiere. Jedes Kind versucht, den eigenen Spielplan wieder vollständig mit Katzen, Hasen, Hähnen und Enten zu füllen. Dazu musst du die passenden Farben würfeln, denn nur dann darf ein Tier auf seinen Platz. Gewonnen hat, wer als Erstes alle 8 Tiere auf dem eigenen Spielplan liegen hat.

Spielmaterial

4 Spielpläne

8 Katzen

8 Hasen

8 Hähne

8 Enten

1 Farbwürfel

Spielaufbau

- Jedes Kind erhält einen eigenen Spielplan.
- Außerdem bekommt jedes Kind 4 Tierpaare, nämlich von Ente, Hahn, Hase und Katze jeweils zwei Stück.
- Diese 8 Tiere legst du neben deinen Spielplan.
- Der Farbwürfel kommt in die Tischmitte, sodass alle ihn erreichen.

Spielbeginn

Das jüngste Kind fängt an. Es wählt 2 seiner Tiere aus und stellt sie auf das Ausgangsfeld in der Ecke des Spielplans. Danach wird gewürfelt.

Spielablauf

Der Zug im Überblick

In deinem Zug stehen immer 2 ausgewählte Tiere auf dem Ausgangsfeld deines Spielplans. Du würfelst genau einmal mit dem Farbwürfel. Was danach passiert, hängt allein von der gewürfelten Farbe ab.

Die Farben und ihre Wirkung

- 1 **Farbe eines deiner beiden bereitliegenden Tiere:** Du nimmst dieses Tier vom Ausgangsfeld und legst es an die passende Stelle auf deinem Spielplan. Den freien Platz auf dem Ausgangsfeld besetzt du sofort mit einem neuen Tier.
- 2 **Weiß:** Beide Tiere vom Ausgangsfeld dürfen auf ihre Plätze auf dem Spielplan. Anschließend wählst du 2 neue Tiere aus und stellst sie auf das Ausgangsfeld.
- 3 **Schwarz:** Ein Tier, das schon richtig auf deinem Spielplan liegt, musst du wieder herunternehmen und zurücklegen.
- 4 **Keine passende Farbe:** Dein Zug bleibt ohne Wirkung. Du versuchst es in der nächsten Runde erneut.

Weiter geht es

Nach dem einen Würfelwurf ist das nächste Kind an der Reihe. So würfeln alle Kinder abwechselnd, jedes an seinem eigenen Spielplan.

Der Spielzug

- 1 Prüfe, ob 2 Tiere auf deinem Ausgangsfeld bereitliegen. Sind Plätze frei, fülle sie mit neuen Tieren auf.
- 2 Würfle einmal mit dem Farbwürfel.
- 3 Führe die Wirkung der Farbe aus: Tier ablegen, bei Weiß beide Tiere ablegen, bei Schwarz ein Tier vom Spielplan zurücknehmen oder nichts tun.
- 4 Ergänze das Ausgangsfeld mit neuen Tieren, wenn du Tiere abgelegt hast.
- 5 Gib den Würfel an das nächste Kind weiter.

Sonderregeln

- Bei Schwarz muss ein Tier vom Spielplan zurück. Betroffen sind nur Tiere, die schon an ihrem richtigen Platz liegen.
- Weiß ist ein Glücksfall: Beide bereitliegenden Tiere dürfen auf einmal abgelegt werden.
- Ein Tier darf nur auf die für es vorgesehene Stelle des Spielplans gelegt werden.
- Pro Zug wird nur ein einziges Mal gewürfelt, auch nach einem erfolgreichen Wurf.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Kind seinen Spielplan vollständig mit allen 8 Tieren besetzt hat. Dieses Kind gewinnt. Wer möchte, spielt weiter, bis auch der 2. und der 3. Platz feststehen.

Varianten

- **Spiel ohne Ausgangsfeld:** Jedes Kind legt alle 8 Tiere neben den Spielplan. Es wird der Reihe nach gewürfelt. Würfelst du die Farbe eines Tieres, das auf deinem Spielplan noch fehlt, legst du es an seinen Platz. Liegen beide Tiere dieser Farbe schon auf dem Spielplan, ist das nächste Kind dran. Bei Weiß darfst du 2 Tiere frei wählen und ablegen, bei Schwarz nimmst du ein Tier vom Spielplan weg. Es gewinnt, wer zuerst alle 8 Tiere auf dem Spielplan hat.

Tipps

- Wähle für das Ausgangsfeld zwei Tiere mit unterschiedlichen Farben. So hast du zwei Chancen auf einen Treffer statt nur einer.
- Fülle das Ausgangsfeld nach jedem Erfolg sofort wieder auf, sonst verschenkst du Trefferchancen im nächsten Zug.
- Rechne mit Schwarz. Ein Vorsprung kann jederzeit wieder schrumpfen, weil ein fertig platziertes Tier zurück muss.
- In der Variante lohnt es sich, bei Weiß zwei Tiere zu legen, deren Farben du bisher nicht gewürfelt hast.

Häufige Fragen

Wie oft darf ich pro Zug würfeln?

Genau einmal. Nach dem Wurf und dem Ablegen der Tiere ist das nächste Kind an der Reihe.

Was passiert, wenn ich eine Farbe würfle, die zu keinem meiner bereitliegenden Tiere passt?

Dann geschieht nichts. Du versuchst dein Glück in der nächsten Runde wieder.

Was bedeutet Weiß auf dem Würfel?

Bei Weiß darfst du beide Tiere vom Ausgangsfeld an ihre Plätze auf dem Spielplan legen. Danach wählst du 2 neue Tiere aus und stellst sie auf das Ausgangsfeld.

Was muss ich bei Schwarz tun?

Du nimmst ein Tier, das bereits an der richtigen Stelle deines Spielplans liegt, wieder herunter und legst es zurück.

Was passiert bei Schwarz, wenn noch kein Tier auf meinem Spielplan liegt?

Dazu sagt die Anleitung nichts. In diesem Fall kannst du den Wurf nur ohne Wirkung lassen.

Wie viele Tiere liegen auf dem Ausgangsfeld?

Immer 2. Sobald du ein Tier von dort auf den Spielplan gelegt hast, füllst du den freien Platz mit einem neuen Tier auf.

Wer beginnt das Spiel?

Das jüngste Kind fängt an und stellt 2 seiner Tiere auf das Ausgangsfeld.

Ist das Spiel sofort zu Ende, wenn ein Kind fertig ist?

Ja, damit endet die Partie. Die anderen Kinder dürfen aber weiterspielen, um den 2. und 3. Platz zu ermitteln.

Wie viele Tiere braucht jedes Kind?

Jedes Kind nimmt sich 4 Tierpaare, also 2 Katzen, 2 Hasen, 2 Hähne und 2 Enten. Das sind 8 Tiere pro Spielplan.

Was ändert sich in der Spielvariante?

Das Ausgangsfeld wird nicht genutzt. Alle 8 Tiere liegen neben dem Spielplan, und du legst bei der passenden Farbe direkt ein noch fehlendes Tier an seinen Platz.

Informationen zum Spiel

Verlag	Habermaaß (Spiele Bad Rodach)
Autor	Heinz Meister
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Habermaaß, zuletzt geprüft am 26.09.2026. 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/hoppel-poppel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/hoppel-poppel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026