



# Hoppla-Hopp

Über Stock und über Stein - das kann ja nur ein Langohr sein!

Spieler: 2 - 6

Alter: ab 5 Jahren

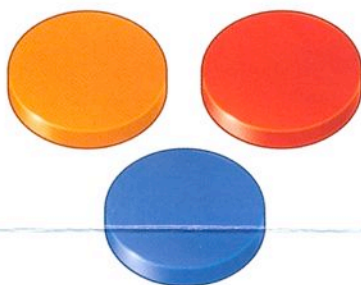
Dauer: ca. 10 min.

## Inhalt

21 Plättchen



3 Holzscheiben



1 Sanduhr

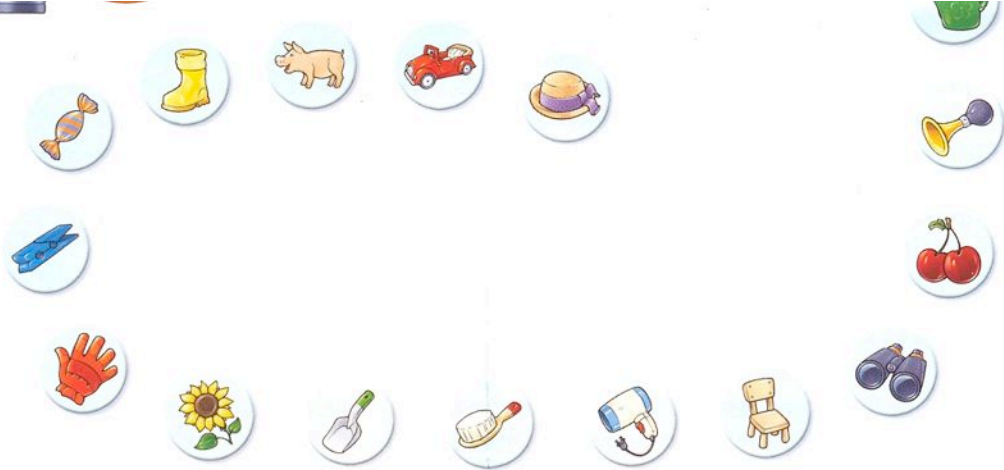


## Spielidee

Es ist jeweils ein Spieler an der Reihe und versucht (innerhalb von 30 Sekunden), möglichst viele Gegenstände richtig zu benennen. Je mehr Gegenstände der Spieler richtig nennt, desto weiter wandern die beiden Holzscheiben von links nach rechts über die ausgelegten Plättchen hinweg. Wer die meisten Gegenstände richtig nennt, gewinnt die Spielrunde.

## Spielvorbereitung





**Hinweis:** Die blaue Holzscheibe wird nur für die Profivariante benötigt und in die Schachtel gelegt.

Die Sanduhr und die beiden Holzscheiben werden griffbereit an den Tischrand gelegt. Die 21 Plättchen werden gemischt und dann offen auf dem Tisch (in zufälliger Anordnung) in einem Halbkreis (oder schneckenförmig) ausgelegt.

**Wichtig:** Zwischen den Plättchen sollte jeweils genügend Abstand bleiben (ca. 4 – 5 cm), um später jedes Plättchen problemlos mit einer Holzscheibe abdecken zu können. Es muss klar erkennbar sein, wo die Reihe beginnt (links) und wo sie endet (rechts).

## Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt und wird zum ersten **Ratespieler**. Der Ratespieler schaut sich die Plättchenreihe kurz an und merkt sich die beiden Gegenstände ganz links (also am Anfang der Reihe). Hat er sich die beiden Gegenstände gemerkt, dann wird auf jedes dieser beiden Plättchen eine Holzscheibe gelegt, so dass die Gegenstände nicht mehr zu sehen sind.

*Leon ist der erste Ratespieler. Er prägt sich gut ein, dass am Anfang der Reihe ganz links die Ente liegt und daneben der Baum.*

*Die beiden Holzscheiben werden auf die Ente bzw. auf den Baum gelegt, so dass diese nicht mehr zu sehen sind.*



Der Ratespieler holt noch einmal tief Luft, dreht die Sanduhr um – und sofort geht's los! Der Ratespieler muss nun sagen, was sich unter der Holzscheibe ganz links befindet. Hat er seine Vermutung laut und deutlich ausgesprochen, wird die Holzscheibe angehoben und sofort (über die andere Holzscheibe hinweg) auf das nächste freie Plättchen gelegt (so dass dieses nicht mehr zu sehen ist).

**Ganz wichtig:** Das Versetzen der Holzscheiben wird von einem anderen Mitspieler durchgeführt, niemals vom Ratespieler selbst! Das Versetzen sollte rasch und ohne große Verzögerung geschehen – allerdings schön sorgfältig und nicht zu hektisch!

*Leon dreht die Sanduhr um und los geht's! Leon sagt „Ente“: Die Holzscheibe ganz links wird von Sarah angehoben und nach rechts versetzt (über die andere Holzscheibe hinweg) und verdeckt nun den Pilz.*



Nun muss der Ratespieler sagen, was sich unter der nächsten Holzscheibe befindet, also unter der Holzscheibe, die **jetzt** ganz links liegt. Hat er seine Vermutung laut und deutlich ausgesprochen, wird die Holzscheibe angehoben und (über die andere Holzscheibe hinweg) auf das nächste freie Plättchen gelegt.

*Leon sagt „Baum“. Die Holzscheibe ganz links wird von Sarah angehoben und sofort nach rechts versetzt (über die andere Holzscheibe hinweg). Sie verdeckt nun die Krone.*



In der beschriebenen Art und Weise spielt der Ratespieler weiter. Er muss jedes Mal ansagen, was sich unter der linken Holzscheibe befindet. Die Holzscheibe wird immer sofort angehoben und (über die andere Holzscheibe hinweg) auf das nächste freie Plättchen gelegt. Auf diese Weise bewegen sich die beiden Holzscheiben von links nach rechts über die Plättchenreihe.

Es ist für den Ratespieler sehr wichtig, dass er, wenn er seine Ansage macht, sich gleichzeitig merkt, welcher Gegenstand nun sofort als nächstes verdeckt werden wird – denn an diesen Gegenstand muss er sich ja zwei Züge später wieder erinnern! Wer zu schnell sein will, begeht häufig einen Fehler. Also immer schön den nächsten freien Gegenstand einprägen und dann erst ansagen, was sich unter der linken Holzscheibe befindet!

**Beachte:** Das Versetzen der Holzscheiben sollte ohne Verzögerung geschehen, aber auch keine unnötigen Verzögerungen durch den Mitspieler.

→ Der Ratespieler spielt so lange, bis die Sanduhr abgelaufen ist oder bis er einen Fehler macht und falsch ansagt – dann endet seine Aktion sofort. Der Ratespieler zählt nun, wie weit er gekommen ist und merkt sich die Anzahl der richtig genannten Plättchen.

Nun wird der linke Nachbar des Ratespielers zum neuen Ratespieler. Die Plättchenreihe wird gemischt und neu angeordnet und eine neue Raterunde beginnt.

## Spielende

Es wird so lange gespielt, bis jeder Spieler einmal Ratespieler war. Wer bei seiner Aktion die meisten Gegenstände richtig genannt hat, ist Sieger.

Wer möchte, kann die Anzahl der richtig genannten Gegenstände nach einem kompletten Durchgang (also nachdem jeder einmal Ratespieler war) auf einem Zettel notieren. Es werden mehrere komplette Durchgänge absolviert. Wer zum Schluss die meisten Punkte hat, ist Sieger.

## Profivariante

In der Profivariante wird mit allen drei Holzscheiben gespielt. Alle anderen Regeln bleiben unverändert. Wieder muss also der jeweilige Ratespieler ansagen, was sich unter der linken Holzscheibe befindet. Anschließend wird die Holzscheibe angehoben und (über die beiden anderen Holzscheiben hinweg) auf das nächste freie Plättchen gelegt.

Die Gelbe Reihe - gute Spiele nicht nur für kleine Kinder!



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)