



# Hoppladi Hopplada!

von  
Markus Kropf

Ein Spiel für 2-7 Langohren ab 8 Jahren

Tommy Has, Bürgermeister von Bunny Hill, schlägt Alarm.

In den Ställen seiner Stadt ist Full Has – und die Zahl der Hasardeure ist dramatisch gestiegen. Für mehr und mehr Hasen gibt es keine Arbeit mehr – weder im noch auf dem Bau. Zum Glück hat Uschi Has aus Hasablanca einen hastigen Aufruf gestartet: Sie benötigt 333 Langohren zum Bau ihrer neuen Hasienda. Geschick im Stallhochbau müssen sie sein und eine glückliche Hasenpfote beim Würfeln haben. Hasta la vista!

## Spielmaterial

Jeder der 7 Würfel hat folgende Symbole:



Einzelhase



Doppelhase  
Zweierstall



Dreierstall



Viererstall



Fünferstall



Möhre

- 🍷 7 Würfel
- 🍷 1 Merkhilfe
- 🍷 2 Markierungssteine
- 🍷 1 Wertungsblock

Bereit gelegt werden:



die Merkhilfe

2 Markierungssteine

der Wertungsblock

- 🍷 Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

### ***Ziel des Spiels***

Die Spieler versuchen, bei jedem Wurf möglichst viele Hasen in Ställen unterzubringen. Wer 333 oder mehr Punkte erreicht, läutet die letzte Spielphase (siehe Spielende, Seite 7) ein. Danach gewinnt, wer die meisten Punkte erreicht hat.

- 🍷 Es beginnt der Spieler mit den längsten Ohren.

### ***Spielvorbereitung***

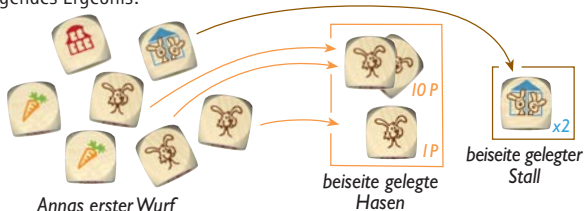
Der Spieler mit den längsten Ohren ist Startspieler und notiert seinen Namen oben links auf dem Wertungsblock. Daneben schreibt er in Sitzreihenfolge die Namen der anderen Spieler und nimmt sich dann die 7 Würfel.

### ***Spielablauf***

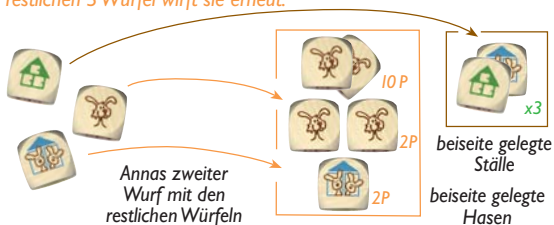
Im folgenden Einführungsbeispiel seht ihr, wie eine Spielrunde ablaufen kann. In den Kästen am Rand findet ihr die allgemein gültigen Spielregeln.

## - Das Einführungsbeispiel -

Anna, die Spielerin mit den längsten Ohren, würfelt mit den 7 Würfeln folgendes Ergebnis:



Anna legt 4 Würfel beiseite: 2 Einzelhasen stapelt sie übereinander. Diese beiden gestapelten Einzelhasen zählen 10 Punkte. Sie entscheidet sich, den verbleibenden Hasen ebenfalls beiseite zu legen. Dieser zählt einen Punkt. Mit dem Zweierstall verdoppelt sie ihre Punkte ( $11 \times 2 = 22$  Punkte). Pro Wurf darf sie nur einen Stall beiseite legen (beginnend mit dem Zweierstall). Die restlichen 3 Würfel wirft sie erneut.



Aus ihrem zweiten Wurf legt Anna beide Hasenwürfel zu ihren Hasen aus der ersten Runde.

➤ Alle 7 Würfel werden geworfen. Nach jedem Wurf **musst** du mindestens einen Hasen beiseite legen und **darfst** deinen Zug beenden. Würfelst du keinen Hasen, **endet dein Zug sofort – ohne Punkte.**

➤ Würfel, die du nicht beiseite legst, darfst du erneut werfen.

Jeder Einzelhasen, den du beiseite legst, zählt 1 Punkt.

2 Einzelhasen, die du in **einem** Wurf gewürfelt hast, darfst du stapeln. Sie zählen dann 10 Punkte.

Möhren bringen keine Punkte.

Dieses Würfelsymbol kann entweder als Doppelhasen **oder** als Zweierstall beiseite gelegt werden. Doppelhasen dürfen nicht gestapelt werden.

➤ Hast du nach einem Würfelwurf **alle** Würfel als Hasen oder Ställe beiseite gelegt, darfst du **alle** Hasen erneut würfeln. Die Anzahl deiner bis dahin gewürfelten Hasen markierst du auf der Merkhilfe.



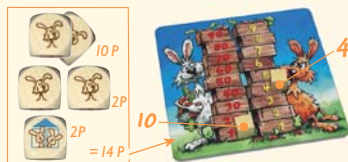
Ställe werden aufeinander getürmt. Aus jedem Wurf darf nur **ein** Stall beiseite gelegt werden. Die Ställe dürfen nur in der Reihenfolge (von unten nach oben):

- Zweierstall
- Dreierstall
- Viererstall
- Fünferstall

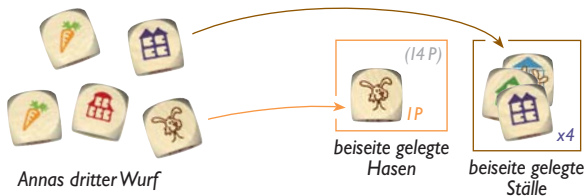
aufeinander getürmt werden.

Der Einzelhase bringt ihr 1 Punkt, der Doppelhase 2 Punkte. Sie darf den Einzelhasen nicht auf den Einzelhasen aus ihrem ersten Wurf türmen (um aus diesen Hasen 10 Punkte zu machen), weil sie die beiden Hasen in unterschiedlichen Würfeln gewürfelt hat. Letztlich türmt Anna noch den Dreierstall auf den Zweierstall ihres ersten Wurfs. Er verdreifacht Annas Hasenpunkte: 14 Hasen x Dreierstall = 42 Punkte.

Da Anna nach diesem Wurf sämtliche Würfel verwenden konnte, darf sie nun alle beiseite gelegten Hasen erneut würfeln. Die bisher gesammelten Hasen (14) markiert sie mit den Steinchen auf der Merkhilfe:



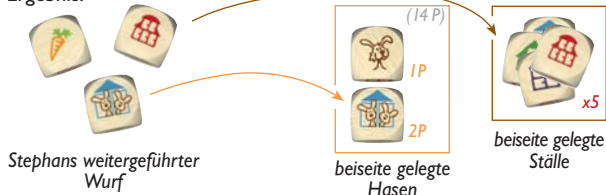
Anna würfelt mit 5 Würfeln weiter und erzielt folgendes Ergebnis:



Annas dritter Wurf enthält einen weiteren Einzelhasen, den sie beiseite legen muss. Sie hat somit 15 Hasen gewürfelt und kann zudem noch den gewürfelten Viererstall auf den Dreierstall türmen.

Anna will jetzt kein weiteres Risiko eingehen, notiert ihre 60 Punkte (15 Hasen x 4) im Wertungsblock und beendet damit ihren Spielzug.

Als nächster ist Stephan am Zug. Er darf entweder alle 7 Würfel neu werfen oder mit den verbliebenen Würfeln seiner Vorgängerin weiterspielen. Er entscheidet sich für Letzteres und würfelt folgendes Ergebnis:



Stephan punktet mit einem weiteren Doppelhasen und kann auch noch den Fünferstall auf den Viererstall türmen. Er riskiert keinen weiteren Wurf mehr und notiert seine 85 Punkte (17 x 5) im Wertungsblock.

Max ist der nächste Spieler. Er würde gerne die 85 Punkte von Stephan übernehmen. Aber dann dürfte er nur noch mit dem verbliebenen Würfel würfeln. Das ist ihm zu riskant. Er wirft alle 7 Würfel neu:



Den gewürfelten Doppelhasen **muss** Max als Hasen (2 Punkte) beiseite legen, weil es der einzige Hase dieses Wurfs ist. Er darf ihn nicht als Stall verwenden. Max würfelt mit den verbleibenden Würfeln weiter: →

➤ Als **Ergebnis** erhältst du die Punkte für beiseite gelegte Hasen multipliziert mit dem obersten Stall deines Stapels.

➤ Deine Punkte, werden am Ende deines Spielzugs auf dem Wertungsblock mit deinen bisher erreichten Punkten zusammengezählt.

➤ Du darfst das Würfelergebnis deines Vorgängers übernehmen. Dazu würfelst du nur mit den Würfeln, die dein Vorgänger nicht beiseite gelegt hat. Möchtest du das Ergebnis deines Vorgängers nicht übernehmen, würfelst du alle sieben Würfel neu.

➤ Enthält dein Wurf nur genau einen Zweierstall / Doppelhasen (also keinen weiteren Hasen), **muss** du ihn als Doppelhase (nicht als Zweierstall) beiseite legen.



Jeder Doppelhase, der beiseite gelegt wird, zählt 2 Punkte.



Max zweiter Wurf



beiseite gelegte Hasen



beiseite gelegte Ställe

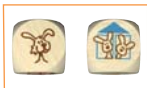
➤ Nach einem missglückten Wurf wirft der nächste Spieler alle 7 Würfel neu.

*Pech gehabt! Mit den Ställen und den Möhren kann Max nichts anfangen. Er hätte mindestens einen Hasen beiseite legen müssen. Seine bislang gesammelten 2 Punkte verfallen, und die Würfel wandern zum nächsten Spieler.*

➤ Nach einem reinen Möhrenwurf legst du alle Möhrenwürfel beiseite und darfst mit den vorhandenen Hasenwürfeln weitermachen. Die Möhrenwürfel sind aber tabu, bis ein Spieler wieder neu mit allen 7 Würfeln beginnt.

### Haddu Möhren?

Es kann vorkommen, dass du bereits Hasen (und Ställe) beiseite gelegt hast und nun bei einem folgenden Wurf ausschließlich Möhren würfelst.



bereits beiseite gelegte Hasen



bereits beiseite gelegte Ställe



Wurf, in dem nur Möhren vorkommen

Obwohl kein Hase dabei ist, verfallen in diesem Ausnahmefall deine Punkte nicht, und du darfst deinen Zug fortsetzen – allerdings ohne die Möhrenwürfel! (Im obigen Beispiel könnte der Spieler also die beiden bereits beiseite gelegten Hasenwürfel neu würfeln.)

Übernimmt der nachfolgende Spieler dein Ergebnis, sind auch für ihn die Möhrenwürfel tabu.

Würfelst du mit einem Wurf ausschließlich Möhren, und es liegen nur Ställe aus, notierst du dein Ergebnis, und dein Zug ist beendet. Der nachfolgende Spieler darf dann dein Ergebnis nicht übernehmen. Er muss alle 7 Würfel neu werfen.

## Spielende

Sobald ein Spieler 333 (oder mehr) Punkte erreicht, kommen danach nur noch die Spieler zum Zug, die im Uhrzeigersinn **vor** dem Startspieler sitzen. Es gewinnt, wer dann die meisten Punkte hat.



© 2008 Zoch GmbH  
Autor: Markus Kropf  
Illustration: Doris Matthäus

Grafik & Layout: Jennifer Bick und Oliver Richtberg, Zoch GmbH

### Ersatzteil- & Spielregel-Service:

Zoch GmbH  
Briener Straße 54a  
D-80333 München  
www.zoch-verlag.com

### Vertrieb Schweiz:

Carletto AG  
Moosacher Straße 14  
CH-8820 Wädenswil  
Email: info@carletto.ch




➤ Gibt es nach einem reinen Möhrenwurf nur noch Ställe, endet dein Zug. Notiere deine Punkte. Der nächste Spieler beginnt mit allen 7 Würfeln neu.

➤ Hat ein Spieler mindestens 333 Punkte erreicht, wird die Runde noch zu Ende gespielt.

➤ Übrigens: Zwischen beiseite gelegten Hasen und beiseite gelegten Ställen solltet ihr immer genügend Abstand halten.

**Zoch** zum  
Spielen

# Hasenpunkte Rechenhilfe

 x2	x3	x4	x5	 x2	x3	x4	x5	 x2	x3	x4	x5			
<b>2</b>	4	6	8	10	<b>25</b>	50	75	100	125	<b>48</b>	96	144	192	240
<b>3</b>	6	9	12	15	<b>26</b>	52	78	104	130	<b>49</b>	98	147	196	245
<b>4</b>	8	12	16	20	<b>27</b>	54	81	108	135	<b>50</b>	100	150	200	250
<b>5</b>	10	15	20	25	<b>28</b>	56	84	112	140	<b>51</b>	102	153	204	255
<b>6</b>	12	18	24	30	<b>29</b>	58	87	116	145	<b>52</b>	104	156	208	260
<b>7</b>	14	21	28	35	<b>30</b>	60	90	120	150	<b>53</b>	106	159	212	265
<b>8</b>	16	24	32	40	<b>31</b>	62	93	124	155	<b>54</b>	108	162	216	270
<b>9</b>	18	27	36	45	<b>32</b>	64	96	128	160	<b>55</b>	110	165	220	275
<b>10</b>	20	30	40	50	<b>33</b>	66	99	132	165	<b>56</b>	112	168	224	280
<b>11</b>	22	33	44	55	<b>34</b>	68	102	136	170	<b>57</b>	114	171	228	285
<b>12</b>	24	36	48	60	<b>35</b>	70	105	140	175	<b>58</b>	116	174	232	290
<b>13</b>	26	39	52	65	<b>36</b>	72	108	144	180	<b>59</b>	118	177	236	295
<b>14</b>	28	42	56	70	<b>37</b>	74	111	148	185	<b>60</b>	120	180	240	300
<b>15</b>	30	45	60	75	<b>38</b>	76	114	152	190	<b>61</b>	122	183	244	305
<b>16</b>	32	48	64	80	<b>39</b>	78	117	156	195	<b>62</b>	124	186	248	310
<b>17</b>	34	51	68	85	<b>40</b>	80	120	160	200	<b>63</b>	126	189	252	315
<b>18</b>	36	54	72	90	<b>41</b>	82	123	164	205	<b>64</b>	128	192	256	320
<b>19</b>	38	57	76	95	<b>42</b>	84	126	168	210	<b>65</b>	130	195	260	325
<b>20</b>	40	60	80	100	<b>43</b>	86	129	172	215	<b>66</b>	132	198	264	330
<b>21</b>	42	63	84	105	<b>44</b>	88	132	176	220	<b>67</b>	134	201	268	335
<b>22</b>	44	66	88	110	<b>45</b>	90	135	180	225	<b>68</b>	136	204	272	340
<b>23</b>	46	69	92	115	<b>46</b>	92	138	184	230	<b>69</b>	138	207	276	345
<b>24</b>	48	72	96	120	<b>47</b>	94	141	188	235	<b>70</b>	140	210	280	350