

# HIPP HOPP HIPPO

## Sauts de singes sur dos d'hippopotames

Curieux, les singes ont découvert des caisses de bananes sur l'autre rive du fleuve. Ils vont bien pouvoir en chiper quelques-unes, non ? Heureusement, les hippopotames font la sieste dans le fleuve, formant ainsi un pont glissant. Les singes peuvent sauter sur le dos des hippopotames pour rejoindre l'autre rive. Mais attention ; il arrive que l'un des hippopotames disparaisse totalement sous l'eau et que les singes tombent à l'eau... Quelle bande de singes arrivera à chiper le plus de bananes ?

### Pièces du jeu



### But du jeu

Avec vos compagnons, vous souhaitez traverser le fleuve le plus vite possible pour attraper un maximum de caisses pleines de bananes. Ceux qui arrivent à attraper le plus de bananes sont déclarés vainqueurs.

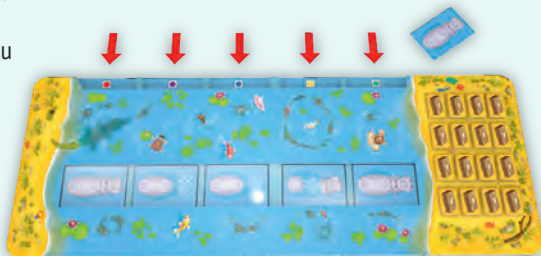
### Préparation du jeu

Avant la première partie, détachez les cartes des hippopotames et des caisses de bananes des plaques perforées. Retirez les cinq bandes de papier du plateau. Elles ne servent que de protection pour le transport. Vous n'en avez pas besoin pour jouer.

Dépliez le plateau et posez-le au milieu de la table. Mélangez les caisses de bananes face apparente et posez-les sur les 16 emplacements signalés sur le plateau.

Mélangez les cartes des hippopotames et insérez 4 cartes dans chacune des cinq rangées du plateau jusqu'à ce qu'elles soient complètes.

Veillez à ce que les hippopotames regardent toujours en direction de la rive sur laquelle se trouvent les caisses de bananes. Dans la fenêtre du plateau, vous obtenez ainsi un parcours composé de 5 hippopotames alignés. Il reste une carte hippopotame. Posez-la à côté du plateau.



Préparez les deux dés.

Chaque joueur choisit maintenant une famille de singes (une couleur) et pose ses 4 singes sur la rive de départ, de l'autre côté des caisses de bananes.

## Règles pour 3 joueurs



## C'est parti !

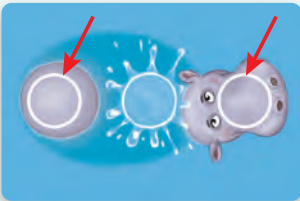
Le dernier à avoir mangé une banane commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à vous de jouer, exécutez toujours **2 actions** successives.

1. Lancez le dé numéroté et prenez l'un de vos singes.
2. Lancez ensuite le dé de couleurs et enfoncez la carte hippopotame dans le plateau. L'un des hippopotames bouge alors dans la fenêtre.

## 1. Lancez le dé numéroté et déplacez les singes

Le dé numéroté indique le nombre de pas que votre singe peut faire: 2, 3 ou 4. À chaque tour, vous choisissez librement le singe que vous souhaitez faire avancer. Vous ne pouvez déplacer qu'un seul singe et ne pouvez pas partager le chiffre obtenu avec le dé entre plusieurs singes.



Vous ne pouvez emprunter que les cases tracées sur la tête ou le dos de l'hippopotame à la surface de l'eau, c'est-à-dire les cercles blancs sur fond gris.

Les cases occupées par d'autres singes ne sont pas comptabilisées dans votre déplacement.

Pour qu'un singe atteigne la rive, il n'est pas obligatoire de tomber sur le nombre exact.

**Exemple :** Emma a tiré un 3. Elle a deux possibilités :

- A** soit elle déplace de trois champs la maman singe qui se trouve déjà sur un hippopotame, soit
- B** elle prend un nouveau singe et le fait avancer de trois cases.



## À vous la caisse de bananes !

Lorsque l'un de vos singes atteint la rive avec les caisses de bananes, la partie est terminée pour lui et vous pouvez le retirer du plateau. Vous pouvez alors prendre une caisse de bananes et regarder au verso de la carte sans que les autres ne voient combien de bananes il y a dans la caisse : 1, 2, 3, 4 ou 5. Posez la carte devant vous.

**Attention :** lorsque vous atteignez la rive avec la maman singe, vous pouvez prendre 2 caisses de bananes car les petits aussi aiment déjà les bananes !



## 2. Lancez le dé de couleurs et déplacez les hippopotames

Une fois que vous avez joué votre singe, lancez le dé de couleurs. Il indique la rangée dans laquelle un hippopotame se déplace. Pour ce faire, prenez la carte hippopotame libre et enfoncez-la dans la rangée de la couleur correspondante : rouge, violet, bleu, jaune ou vert.



Si vous obtenez l'hippopotame, vous pouvez choisir librement la rangée dans laquelle vous voulez enfoncez la carte.

**Un petit conseil :** lorsque vous obtenez l'hippopotame, vous pouvez embêter un peu vos adversaires en choisissant la rangée dans laquelle vous insérez la carte hippopotame pour faire tomber un maximum de leurs singes dans l'eau.

## Remarque sur la carte hippopotame introduite dans une rangée :

Lorsque vous insérez les cartes hippopotames, veillez à ce que les hippopotames regardent en direction des caisses de bananes. Enfoncez la carte entièrement dans le plateau et veillez à ce qu'apparaisse toujours la carte hippopotame complète dans la fenêtre du plateau.

À chaque fois que vous insérez une carte, une autre sort de l'autre côté du plateau. Celle-ci est alors réservée au joueur suivant.



## Mon dieu, mon singe tombe à l'eau !

Les hippopotames ont un nombre variable de champs sur la tête et le dos : 1, 2 ou 3. En modifiant les rangées, il arrive que des hippopotames disparaissent et réapparaissent, ce qui modifie le parcours. Lorsqu'un hippopotame plonge, il peut arriver qu'un singe ou 2 ne soient plus sur un hippopotame et tombent à l'eau. Ces singes doivent être replacés sur la rive de départ et recommencer depuis le début.

**Exemple :** Après avoir joué un singe, Emma lance le dé de couleurs. Elle obtient la couleur rouge. Elle insère donc la carte hippopotame dans la rangée rouge du plateau. L'hippopotame qui se trouve dans cette rangée rouge, il disparaît sous l'eau et le singe noir tombe à l'eau.



## Le secret des caisses de bananes

Pour vous consoler lorsque l'un de vos singes est tombé à l'eau, vous pouvez regarder en secret le contenu de l'une des caisses de bananes. Choisissez une caisse de bananes sur le plateau et regardez le verso sans le montrer à vos adversaires. Ensuite, replacez la caisse sur le plateau.

Si deux de vos singes sont tombés à l'eau, vous pouvez regarder le contenu de deux caisses. Vous pouvez aussi regarder le contenu de deux caisses lorsque la maman et le bébé tombent à l'eau.



**Autre petit conseil :** rappelez-vous bien le contenu des caisses que vous avez regardées. Cela vous sera d'un grand avantage lorsque vous pourrez choisir une caisse.

Une fois terminé, c'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a réussi à amener tous ses singes sur l'autre rive du fleuve. Les caisses de bananes peuvent alors révéler leur secret. Chaque joueur retourne ses caisses de bananes et compte le nombre total de bananes obtenues. Le joueur qui a le plus de bananes remporte la partie. En cas d'égalité, plusieurs joueurs sont déclarés vainqueurs.

### Dernier petit conseil technique :

Vous pouvez facilement retirer les cartes hippopotames du plateau à l'aide des trous au verso.



# HIPP HOPP HIPPO

## Das affenstarke Nilpferd-Hüpfen

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.

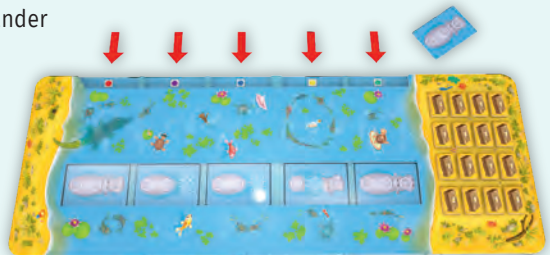
### Spielvorbereitungen

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.



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!

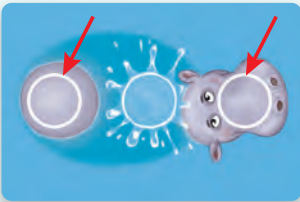
Wer zuletzt eine Banane gegessen hat, beginnt. Danach spielt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn.

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!

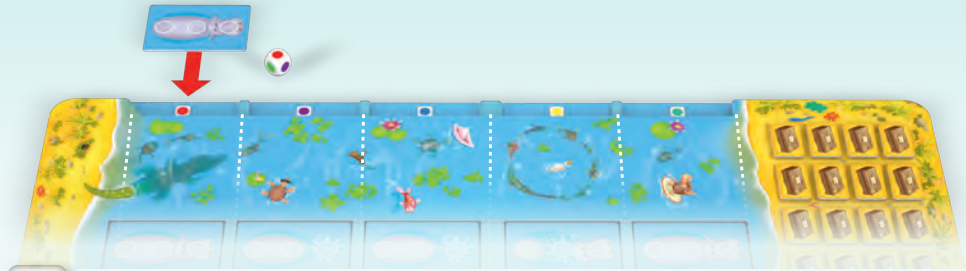
Ziehst du einen deiner Affen auf die Seite des Ufers mit den Bananenkisten, ist er am Ziel und kommt aus dem Spiel. Du darfst dir nun sofort eine beliebige Bananenkiste nehmen und deren Rückseite anschauen, ohne dass deine Mitspieler sehen, wie viele Bananen in der Kiste sind – 1, 2, 3, 4 oder sogar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



# HIPP HOPP HIPPO

## Il divertente gioco delle scimmie che saltano sugli ippopotami

Le curiose scimmiette hanno scoperto che dall'altra parte del fiume ci sono delle cassette di deliziose banane. Devono assolutamente prenderne qualcuna! Fortunatamente, gli ippopotami stanno facendo un pisolino in acqua e formano un ponte che fa proprio al caso loro, anche se è un po' scivoloso. Basta saltare sulla schiena dei loro amici pachidermi per attraversare il fiume in un batter d'occhi. Il problema è che di tanto in tanto gli ippopotami si immergono in acqua, facendo cadere giù le povere scimmiette... Chi riuscirà a portare le proprie scimmie dall'altra parte del fiume e rubare il maggior numero di banane?

### Materiale di gioco



### Scopo del gioco

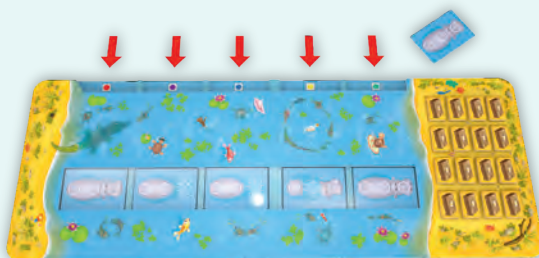
Lo scopo è quello di attraversare il fiume con la propria scimmia il più velocemente possibile e prendere il maggior numero di cassette di banane. Chi alla fine ottiene più cassette di banane vince il gioco.

### Preparazione del gioco

Se ci si appresta a giocare per la prima volta, estrarre con cura tutte le carte ippopotamo e le cassette di banane dal cartoncino sagomato. Estrarre i cinque binari di carta bianchi dal tabellone. Questi servono solo come protezione per il trasporto. Non occorrono per il gioco.

Aprire il tabellone e posizionarlo al centro del tavolo. Mescolare le tessere delle cassette di banane con l'immagine rivolta verso l'alto e posizionarle sulle 16 caselle relative del tabellone. Mescolare le carte ippopotamo e inserirle in fila per 4 in ciascuna delle cinque fessure del tabellone, fino a riempirle tutte.

Accertatevi che la testa dell'ippopotamo punti sempre in direzione della sponda del fiume dove ci sono le cassette di banane. Sul piano di gioco viene creato quindi un percorso con 5 finestre pronte ad accogliere gli ippopotami in fila. Infine, avanza una carta ippopotamo. Andrà posizionata accanto al tabellone, pronta per essere inserita.



Preparare entrambi i dadi. Ciascun giocatore dovrà scegliere la propria famiglia di scimmie (un colore) e piazzare le sue 4 scimmiette sulla riva di partenza che si trova di fronte alle cassette di banane.

## Impostazione iniziale del gioco per 3 giocatori



## Si inizia!

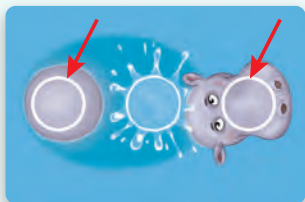
Inizia chi ha mangiato per ultimo una banana. Il gioco prosegue in senso orario.

Quando è il tuo turno, esegui sempre **2 azioni** consecutive.

1. Lancia il dado numerato e prendi una delle tue scimmie.
2. Quindi, lancia il dado a colori e infila la prima carta ippopotamo libera nel tabellone di gioco, in modo tale da posizionare un ippopotamo nella finestra.

## 1. Lanciare il dado numerato e prendere una scimmia

Il dado numerato indica quante caselle può percorrere la tua scimmia: 2, 3 o 4. Ad ogni turno dovrai decidere quale delle tue scimmie spostare. Attenzione però, perché potrai muovere solo una scimmia e non sarà possibile dividere il risultato del lancio tra più pedine.



Le caselle da percorrere comprendono solo quelle in cui la testa o la schiena dell'ippopotamo emergono sulla superficie dell'acqua, vale a dire le caselle con cornice bianca su sfondo grigio.

Le caselle in cui ci sono già altre scimmie non contano e possono essere saltate. Per far approdare una delle tue scimmie sulla sponda opposta non occorre ottenere un punteggio esatto con il dado. I punti in eccesso non andranno quindi calcolati.

**Esempio:** Emma ha ottenuto un 3 dal lancio del dado. Ha due possibilità:

- A** Fa procedere la mamma scimmia, che è già seduta su un ippopotamo, di ulteriori tre caselle, oppure
- B** prende una nuova scimmia dalla riva e le fa attraversare tre caselle libere.



### Cassetta di banane presa!

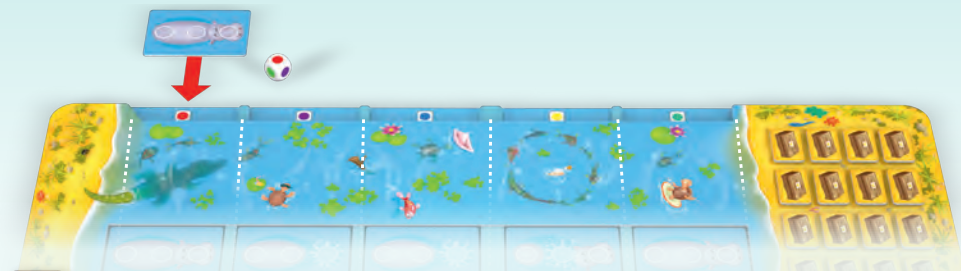
Quando una delle tue scimmie riesce a raggiungere la riva con le cassette di banane, hai raggiunto il traguardo e puoi farla uscire dal gioco. Ora puoi prendere una delle cassette di banane e guardare il retro senza che i tuoi compagni vedano quante banane ci sono all'interno: 1, 2, 3, 4 o anche 5. Poggia la cassetta coperta davanti a te.

**Attenzione:** Se raggiungi la riva opposta con la mamma scimmia, hai diritto a prendere 2 cassette, perché anche ai cuccioli piacciono le banane!



## 2. Lanciare il dado a colori e spostare l'ippopotamo

Dopo aver spostato le tue scimmie, lancia il dado a colori. Il risultato indicherà su quale fila si sposterà l'ippopotamo. A tal fine, prendi la carta ippopotamo libera e inseriscila nella fessura del colore corrispondente: rosso, viola, blu, giallo o verde.



Se dal lancio ottieni un ippopotamo, puoi scegliere qualsiasi riga in cui spostare la carta ippopotamo.

**Un piccolo suggerimento:** Se dal lancio ottieni l'ippopotamo, scegli la fila in cui inserire la carta che potrebbe dare fastidio ai tuoi compagni di gioco, cercando di far cadere in acqua più scimmie possibili.

### Nota per l'inserimento della carta ippopotamo:

Durante l'inserimento, assicurarsi che l'ippopotamo guardi sempre nella direzione delle cassette di banane. Spingere sempre la carta nel tabellone in modo che questa non sia più visibile e che una nuova carta ippopotamo appaia nella finestra del tabellone. Ogni volta che viene inserita una carta ippopotamo, dall'altro lato del tabellone ne uscirà un'altra sulla stessa riga. Quest'ultima sarà pronta per essere utilizzata dal giocatore successivo.



### Oh no! La mia scimmia si è bagnata!

Gli ippopotami hanno un numero diverso di caselle sulla testa e sulla schiena: 1, 2 o 3. Spostando le carte all'interno delle righe, l'ippopotamo a volte si immerge o riemerge, cambiando l'esito del percorso. Quando l'ippopotamo si immerge, può succedere che 1 o 2 scimmie che si trovavano su di esso cadano in acqua. Queste scimmie devono quindi tornare indietro e ricominciare da capo.

**Esempio:** Dopo aver scelto una scimmia, Emma lancia il dado a colori. Questo indica il colore rosso. Quindi, inserisce la carta ippopotamo libera nella fila rossa del tabellone. L'ippopotamo si sposta lungo il percorso, si immerge parzialmente e la scimmia nera cade in acqua.



## Il segreto delle cassette di banane

Come piccola consolazione per la caduta in acqua, ti è concesso di guardare segretamente il contenuto di una cassetta di banane a piacere. Prendi una cassetta di banane a tua scelta dalla scacchiera e guarda il retro in modo che i tuoi compagni di squadra non lo vedano. Infine, rimetti la cassetta coperta al suo posto.

Se due delle tue scimmie sono cadute in acqua, puoi guardare due cassette. Anche quando cade la mamma scimmia in acqua puoi guardare due cassette.



**Un altro piccolo suggerimento:** Prendi nota di quante banane ci sono nelle cassette che osservi in segreto. Questa occasione potrebbe esserti utile quando ti sarà concesso di prendere una cassetta più avanti nel gioco.

Dopo aver completato tutte le azioni, il turno passa al giocatore successivo.

## Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore fa approdare l'ultima delle sue scimmie sull'altra sponda del fiume. Solo ora potrà essere svelato il contenuto delle cassette di banane. Ogni giocatore scopre le proprie cassette raccolte e conta tutte le banane. Chi è riuscito a collezionare il maggior numero di banane con la sua famiglia di scimmie, vince il gioco. In caso di pareggio, ci saranno più vincitori.

### Infine, un ultimo suggerimento tecnico:

Con l'aiuto dei fori sul retro del tabellone potrai estrarre con più facilità le carte ippopotamo.