



### Geheimgang:

Ausgezeichnet. Hopsi kriecht in den Gang und kommt bei irgendeiner Karte seiner Wahl wieder zum Vorschein. Diese Karte deckst Du auf und stellst Hopsi darauf. Natürlich wäre es schlau, wenn Du Hopsi dort auftauchen lassen würdest, wo Du weißt, daß eine Hasenkarte Deiner Farbe liegt.

Hast Du eine Deiner Hasenkarten aufgedeckt, ist der Spielzug beendet. Wenn nicht, darfst Du noch maximal zwei Karten aufdecken, bis Du Deine drei Spielzüge ausgeführt hast.



### Angeknabberte Möhre:

Deckst Du eine angeknabberte Möhre auf, so passiert nichts, Du darfst einfach auf die weiteren Karten hoppeln (maximal noch zwei) und diese umdrehen.

### Spielende:

Wem es als erstes gelingt, alle seine vier Hasen nach Hause in den Stall zu bringen, hat gewonnen.

### ASS wünscht Euch viel Spaß!

Spielidee: Stefanie Rohner + Christian Wolf

Illustration: Lorella Rizzatti

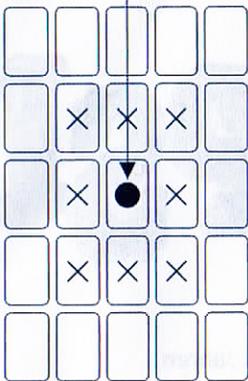
© 1995/1996 ASS AG

Art.-Nr. 27114.2

Altenburger und Stralsunder  
Spielkarten-Fabriken AG, ASS  
Fasanenweg 5, D-70771 Leinfelden



### ● Hier könnte Hopsi stehen



X = Eine dieser 8 Karten könnte nun aufgedeckt werden

Jedes Kind wählt nun einen Hasen mit seiner Lieblingsfarbe, entweder Gelb, Grün, Rot oder Blau. Diese vier Hasen mit dem Punkt Deiner Farbe muß Du jetzt suchen. Der Stapel mit den 25 Hasen-, Fuchs- und Geheimgang-Karten wird gut gemischt. Danach werden die Karten mit der Blumenwiese-Seite nach oben zu einem 5 x 5 Felder großen Rechteck ausgelegt.

Der Holzhase, der Hopsi heißt, wird auf irgendeines der 25 Felder gestellt. Der Stapel mit den angeknabberten Möhren wird bereitgelegt.

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn reihum. Wer vor kurzem einen Hasen gesehen hat, darf anfangen.

### Das Spiel beginnt:



Bist Du an der Reihe, so deckst Du eine der Karten auf, die rings um jene Karte liegen auf der Hopsi gerade steht. Sofort stellst Du Hopsi dann auf die aufgedeckte Karte.

Welches Bild hast Du aufgedeckt?

### Hase einer nicht eigenen Farbe:

Glück gehabt. Merke Dir die Karte gut – das sollten auch die anderen Mitspieler tun. Jetzt darf Hopsi weiterhoppeln. Decke wieder eine der angrenzenden Karten auf und stelle Hopsi wieder auf die aufgedeckte Karte. Auf diese Weise darfst Du Hopsi über maximal drei Runden hoppeln lassen und jeweils die Karte aufdecken, auf der Hopsi landet, sofern kein Fuchs auftaucht oder ein Hase



# HOPSI

**Spieleranzahl:** Für 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahren

**Spielmaterial:** 41 Karten, 1 Holzhase

**Spielidee:** Viele Hasen verstecken sich in der bunten Blumenwiese. Doch nicht nur die. Auch Füchse sind dort versteckt – und Geheimgänge. Du mußt nun versuchen, die vier Hasen Deiner Farbe zu suchen und nach Hause in den Stall zu bringen. Wer als erster seine vier Hasen aufgestöbert hat, gewinnt das Spiel.

**Spielvorbereitung:** Das Spiel besteht aus 2 Kartenstapeln, welche vor jedem Spiel getrennt werden:

Der eine Stapel enthält 25 Karten, bestehend aus 16 Hasen, je vier in vier Farben (achte auf den Punkt auf den Hasenkarten!), sechs Fuchskarten und drei Geheimgang-Karten.

Der andere Stapel enthält 16 Karten mit angeknabberten Möhren.

Deiner Farbe. Schließlich mußt Du alle aufgedeckten Karten wieder umdrehen. Hopsi bleibt auf der Rückseite jener Karte stehen, auf die er zuletzt gehoppelt ist. Dann kommt das nächste Kind an die Reihe.



### Hase Deiner eigenen Farbe:

Deckst Du einen Hasen Deiner Farbe auf, so nimmst Du die Karte aus der Wiese heraus und legst die Hasenkarte vor Dich hin. Diesen Hasen hast Du nun nach Hause in den Stall gebracht. Bravo! Den freigewordenen Platz füllst Du mit einer Karte vom Stapel mit den angeknabberten Möhren.

Sofort danach drehst Du alle evtl. bisher aufgedeckten Karten und auch die angeknabberte Möhre wieder auf die grüne Seite um und das nächste Kind kommt an die Reihe.

Sollte Dein Vorgänger Hopsi schon auf eine Karte mit Deinem Hasen gestellt haben und Du kommst nun an die Reihe, darfst Du die Karte noch einmal umdrehen und an Dich nehmen. Damit ist der Spielzug für Dich beendet, Du legst eine Karte mit einer angeknabberten Möhre an die Stelle Deiner Hasenkarte, und das nächste Kind ist an der Reihe.



### Fuchs:

Jetzt hast Du leider Pech gehabt. Um sich zu retten, muß Hopsi einen Riesensprung auf die grüne Seite irgendeiner beliebigen Karte machen. Alle bisher aufgedeckten Karten muß Du sofort wieder umdrehen, und das nächste Kind kommt an die Reihe.

