

PATRICIA LIMBERGER UND FELIX LEDER

Hop'n' ROLL

SPIELREGEL

In *Hop'n'* **ROLL** habt ihr stets die Wahl zwischen mehreren Würfeln. Springt mit eurer Spielfigur zur passenden Zahl und tragt sie clever auf eurem Spielzettel ein. Jede Farbreihe hält dabei ihre ganz eigenen Regeln und Herausforderungen für euch bereit. Sobald jemand zwei Reihen gefüllt hat, werden Punkte gezählt. Wer die meisten gesammelt hat, gewinnt!

EN rulebook
downloadable on
www.spiel-das.de



SPIELREGEL „Standard“



VORBEREITUNG

Alle erhalten einen **Zettel vom Block ①**, ihr braucht jeweils einen Stift.

Benutzt für die erste Partie die mit **einer Diskokugel ②** unten links gekennzeichnete Seite des Zettels.

Alle erhalten je eine **Spielfigur ③** in der Farbe ihrer Wahl.

Nehmt so viele **Zahlenwürfel ④**, wie Personen am Spiel beteiligt sind. Nehmt zusätzlich den **Diskowürfel ⑤**.

Legt das **Würfeltableau ⑥** in die Tischmitte es ist das Deckblatt vom Zettelblock.

Platziert die Spielfiguren von oben nach unten in der

linken Spalte ⑦ des Tableaus; beginnend mit der Spielfigur von der oder dem Jüngsten und anschließend im Uhrzeigersinn.

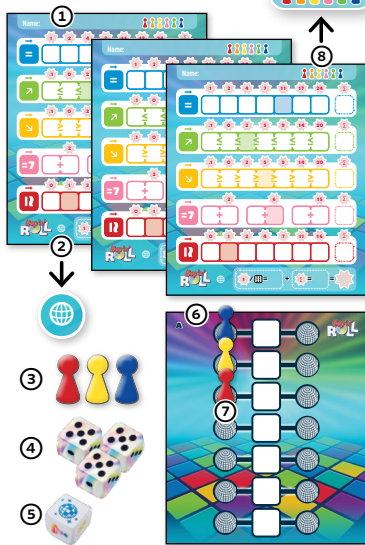
Markiert oben rechts auf eurem Zettel die Farbe eurer Spielfigur ⑧!

ABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Eine Runde besteht aus folgenden Schritten:

1. Zu Beginn nimmt die Person, deren Spielfigur gerade auf dem obersten Feld des Würfeltableaus steht, **alle** Würfel und wirft sie.
(1. Runde: Der oder die Jüngste.)

Vorbereitung für ein 3-Personen-Spiel:



2. Sortiert die Würfel nach ihrer Augenzahl und legt sie auf die Felder der **mittleren Spalte**: Das kleinste Ergebnis legt ihr auf das oberste Feld, das zweitgrößte auf das darunter usw. Gleiche Augenzahlen werden nicht auf dasselbe Feld gelegt, sondern untereinander. Legt den Diskowürfel auf das Feld unter den letzten Zahlenwürfel.

3. Nun sind alle nacheinander am Zug, beginnend mit der Person, deren Figur auf dem obersten Feld steht. Wer am Zug ist, entscheidet sich für einen der Würfel, den er auf seinem Spielzettel eintragen möchte - dies kann ein Zahlen- oder der Diskowürfel sein. Ihr hüpf mit eurer Spielfigur über die Würfel in der Mitte hinweg auf die andere Seite. Stellt eure Figur auf das Feld neben dem gewählten Würfel (im Beispiel oben neben die 4). In der ersten Runde hüpf ihr von links nach rechts, in der zweiten von rechts nach links usw.



HINWEIS: Auf jedem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen!

4. Sind alle gehüpft, tragt ihr das Ergebnis des Würfels, neben dem die eigene Figur steht, auf einem Feld eures Zettels ein. Danach beginnt eine neue Runde.

EINTRAGEN DER WÜRFELERGEBNISSE

Auf dem Zettel gibt es fünf Farbreihen. In jeder könnt ihr bis zum Spielende bis zu sieben Zahlen eintragen.

- Tragt immer von links nach rechts ein, der **→** gibt euch die Richtung vor. Es dürfen keine Lücken entstehen!
- Ihr dürft beliebig viele Reihen beginnen.

- Es gibt **Sonderfelder**, die vollflächig in der Farbe der Reihe ausgefüllt sind. Die Zahlen, die hier eingetragen werden, geben in der → **WERTUNG**. zusätzliche Punkte.
- Füllt ihr das letzte Feld einer Reihe aus, sagt dies sofort an. Ist dies eure zweite Reihe, geht zu → **ENDE**.

Alle Farbreihen haben zum Eintragen besondere Vorgaben.

Gleiche Zahlen



Die erste Zahl dieser Reihe könnt ihr frei wählen. Danach dürft ihr nur noch **identische Zahlen** eintragen.

Aufsteigende Zahlen



Die erste Zahl dieser Reihe könnt ihr frei wählen. Jede darauffolgende Zahl muss **gleich oder größer** sein als die vorangegangene. Dabei dürfen Zahlen ausgelassen werden.

Absteigende Zahlen



Die erste Zahl dieser Reihe könnt ihr frei wählen. Jede darauffolgende Zahl muss **gleich oder kleiner** sein als die vorangegangene. Dabei dürfen Zahlen ausgelassen werden.

Summe Sieben



Hier müsst ihr dreimal die Summe 7 erreichen. Die jeweils erste Zahl könnt ihr frei wählen. Mit der zweiten, **muss** es zusammengerechnet die **Summe „7“** ergeben. Auch hier müsst ihr ohne Lücken von nach rechts eintragen!

Gerade / Ungerade



Hier müsst ihr im Wechsel gerade und ungerade Zahlen eintragen. Die erste Zahl könnt ihr frei wählen. Es darf mehrfach dieselbe Zahl vorkommen.

Neben den Zahlenwürfeln gibt es noch einen **Diskowürfel**. Entscheidet ihr euch für diesen, tragt eine beliebige Zahl ein (im Beispiel unten die „1“). Die Farbe der Diskokugel bestimmt, welche Farbreihe ihr nutzen könnt. Bei ? dürft ihr zwischen allen Reihen wählen.



ENDE

Wenn mindestens eine Person am Ende einer Runde zwei Reihen **vollständig** gefüllt hat, endet das Spiel. Danach spielt ihr noch eine komplette Runde und errechnet anschließend eure Punkte.

WERTUNG

- ① **Farbreihen:** Schaut nach, in welchem Feld ihr eure letzte Zahl eingetragen habt. Der Stern darüber zeigt die Punkte, die ihr für diese Reihe bekommt. Komplette leere Reihen bringen immer 0 Punkte.
- ② **Sonderfelder:** In allen Reihen habt ihr farblich markierte Felder. Die dort eingetragene Zahl wird zur Punktzahl der Reihe hinzuaddiert. Notiert die Gesamtsumme im Punktfeld ganz rechts.
- ③ **„6er“-Bonus:** Zählt, wie oft ihr die Zahl „6“ auf eurem Zettel eingetragen habt. Für jede „6“ erhaltet ihr 1 Punkt. Tragt die Punktzahl unten in das entsprechende Feld ein.



Rechnet alle Punkte zusammen. Wer von euch die **größte Gesamtsumme** erreicht hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Reihen vollständig gefüllt hat. Bei erneutem Gleichstand wird der Sieg geteilt.

SPIELREGEL „Fortgeschritten“

VORBEREITUNG, ABLAUF und **ENDE** bleiben unverändert, mit folgender Ausnahme: Es wird nicht mehr nur von links nach rechts eingetragen sondern in den Pyramiden auch von oben nach unten oder umgekehrt; der \rightarrow gibt euch die Richtung vor.

EINTRAGEN DER WÜRFELERGEBNISSE

Alle Farbreihen haben zum Eintragen besondere Vorgaben.

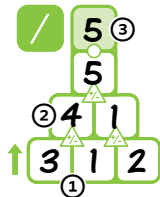
Zwei Zahlen abwechselnd



Die erste und zweite Zahl dieser Reihe könnt ihr frei wählen, sie müssen jedoch verschieden sein. Danach dürft ihr nur noch **abwechselnd** diese beiden Zahlen eintragen.

Rechenpyramide

Ihr beginnt mit dem Eintragen in einem **beliebigen Feld** der **untersten Ebene**. Erst wenn eine Ebene vollständig gefüllt ist, darf in der darüberliegenden Ebene eingetragen werden; wiederum in beliebiger Reihenfolge.



Für die drei jeweils mit einem \triangle verbundenen Felder gilt: Die beiden nebeneinander liegenden Zahlen ① dürfen addiert **oder** die kleinere von der größeren abgezogen werden. Die Zahl im Feld darüber muss das **Ergebnis einer dieser Gleichungen** sein ②. Wenn ihr zwei 4en, 5en oder 6en nebeneinander einträgt, kann das Feld darüber nicht mehr

ausgefüllt werden! Das letzte Feld muss die gleiche Zahl enthalten wie das Feld direkt darunter ③.

Ungleiche Zahlen

Jede Zahl darf nur ein- mal in die Pyramide eingetragen werden. Ihr beginnt mit dem Eintragen in der **Spitze** der Pyramide. Erst, wenn eine Ebene vollständig ausgefüllt ist, darf in der darunterliegenden Ebene eingetragen werden.



Pärchen und Drilling



Hier dürft ihr pro Pärchen bzw. Drilling nur **identische Zahlen** eintragen. Dabei können auch mehrere Paare mit der gleichen Zahl gebildet werden.

Kleiner / Größer

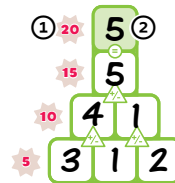


Hier müssen die aufeinanderfolgenden Zahlen im Wechsel größer oder kleiner als die Zahl davor sein. Zahlen dürfen mehrfach vorkommen.

WERTUNG

Die Wertung entspricht der Spielregel „Standard“, beachtet hier jedoch bei den Pyramiden:

- Die Sterne neben den Ebenen der Pyramide zeigen euch an, wie viele Punkte ihr bekommt.
- Ihr bekommt nur die Punkte für die wertvollste **vollständig** ① ausgefüllte Ebene der Pyramide.
- Auch hier gibt es Felder, die vollflächig in der Farbe der Reihe ausgefüllt sind ②. Die Zahlen, die ihr hier eingetragen habt, addiert ihr hinzu; auch wenn die Zahl in einer Ebene steht, die noch nicht vollständig ausgefüllt ist!





B-SEITE

Wenn ihr mit **Hop'n' ROLL** vertraut seid, könnt ihr die B-Seite des Würfeltableaus nutzen. Hier findet ihr optionale Effekte, die die Auswahl des richtigen Feldes noch etwas kniffliger machen. Alle weiteren Spielregeln bleiben gleich!

1. Die Würfel werden dem Wert aufsteigend von oben nach unten gelegt, beginnt damit auf dem Feld, das eurer Personenanzahl entspricht.
2. Der Diskowürfel liegt immer auf dem untersten Feld.
3. Die Effekte der Felder, könnt ihr in eurem Zug nutzen, sie sind freiwillig!

EFFEKTE

 Der Wert des Würfels kann um 1 verringert werden. Kleiner als 1 ist nicht möglich, aus einer 1 kann keine 6 gemacht werden.

 Der Wert des Würfels kann um 1 verringert

oder erhöht werden. Kleiner als 1 ist nicht möglich, aus einer 1 kann keine 6 und aus einer 6 keine 1 gemacht werden. Ein Wert größer 6 ist nicht möglich. Der Würfel wird nur gedanklich geändert, es ändert sich nichts an der Zugreihenfolge für die nächste Runde.



Die Spielfigur auf diesem Feld hat die Wahl zwischen beiden Würfeln.

Dabei ist es egal, ob der andere Würfel bereits genutzt wurde oder nicht.



Wer das DJ Feld wählt, kann einen beliebigen Würfel der aktuellen Runde auswählen und auf dem eigenen Spielzettel eintragen. Es wird immer die gewürfelte Zahl genutzt, auch wenn eine andere Person den Würfel für sich selbst mit dem Effekt $\frac{-1}{+1}$ oder -1 verändert hat. Unabhängig von der ausgewählten Zahl ist die Person auf dem DJ Feld immer als letztes in der folgenden Runde an der Reihe.

CREDITS Wir danken allen, die **Hop'n' ROLL** bei Wer(!) spielt mit?!, der SpielBar! Hamm, der Spieleunion Dortmund, dem Spieleautorentag im Mittleren Ruhrgebiet und privat mit uns getestet haben, besonders unseren Familien und unserem Club, der Game's Afoot Boardgame Crew - ihr seid die Besten! Danke an das Spiel Das!-Team für die großartige kreative Zusammenarbeit und die Möglichkeit, **Hop'n' ROLL** Wirklichkeit werden zu lassen!

Autor:innen: Patricia Limberger, Felix Leder
Grafik: Christian Schaarschmidt
Redaktion: Julia Schneider, Robert Heller

© 2026 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen, Germany

kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de

Alle Rechte vorbehalten.

