

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

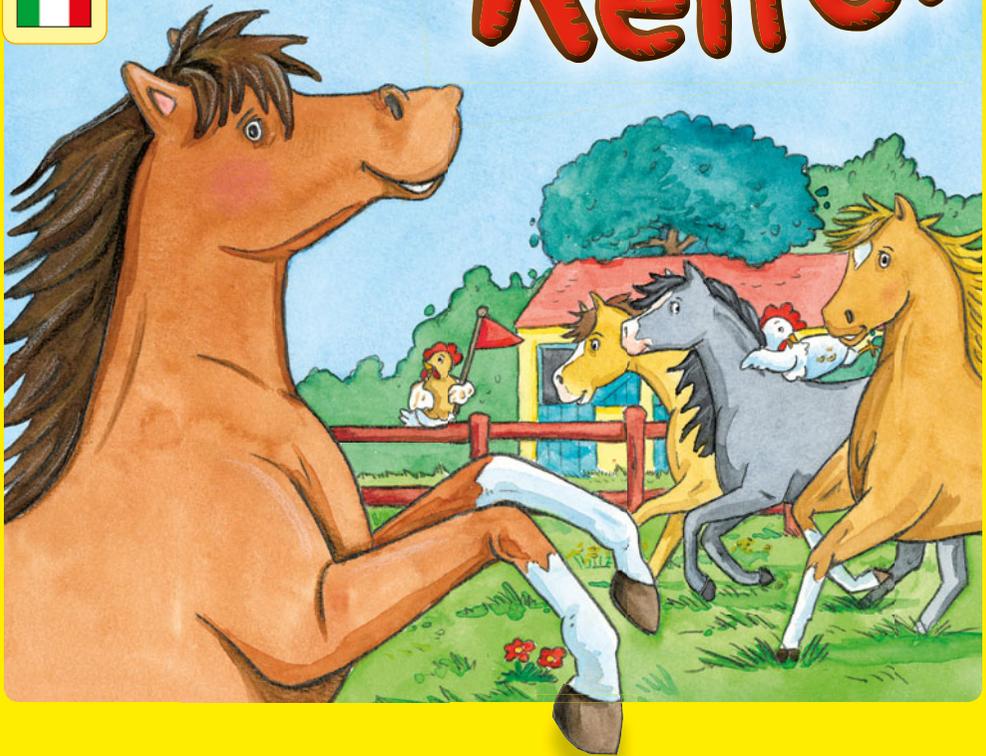




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Hoppe Reiter



Clippety-Clop!
Hop ! Hop ! Galopons ! · Hop in galop!
A galopar · Al galoppo, cavallino!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Hop ! Hop ! Galopons !

Un jeu de collecte et une course de chevaux pour 2 à 4 joueurs de 3 à 12 ans. Avec trois variantes.

Auteure : Susanne Gawlik

Illustration : Stefanie Klaben

Durée de la partie : env. 10 minutes

Quelle belle journée les chevaux viennent de passer dans le pré ! Ils ont batifolé jusqu'au coucher du soleil et il est temps de rentrer à la ferme. Sur le chemin du retour, ils vont avoir besoin de votre aide pour récupérer différentes choses qui leur sont nécessaires. Qui les aidera le mieux et amènera en premier son cheval au box ?

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 4 chevaux en bois
- 4 plateaux de chacun 7 pièces de puzzle
- 1 é rouge
- 1 dé bleu
- 2 obstacles (pour la variante « Saut d'obstacles »)
- 1 règle du jeu



Idée

Vous rentrez vos chevaux du pré à leur box. Chemin faisant, il faut cependant récupérer différentes choses.

Celui dont c'est le tour lance les deux dés et en choisit un. Selon son choix, il peut soit avancer son cheval en direction du box soit récupérer un objet et le poser dans son plateau pour compléter le puzzle. Le joueur n'a le droit d'avancer son cheval dans un box que lorsque le puzzle est complet.

Le but du jeu est d'amener en premier son cheval dans un box de l'écurie.

Déroulement de la partie

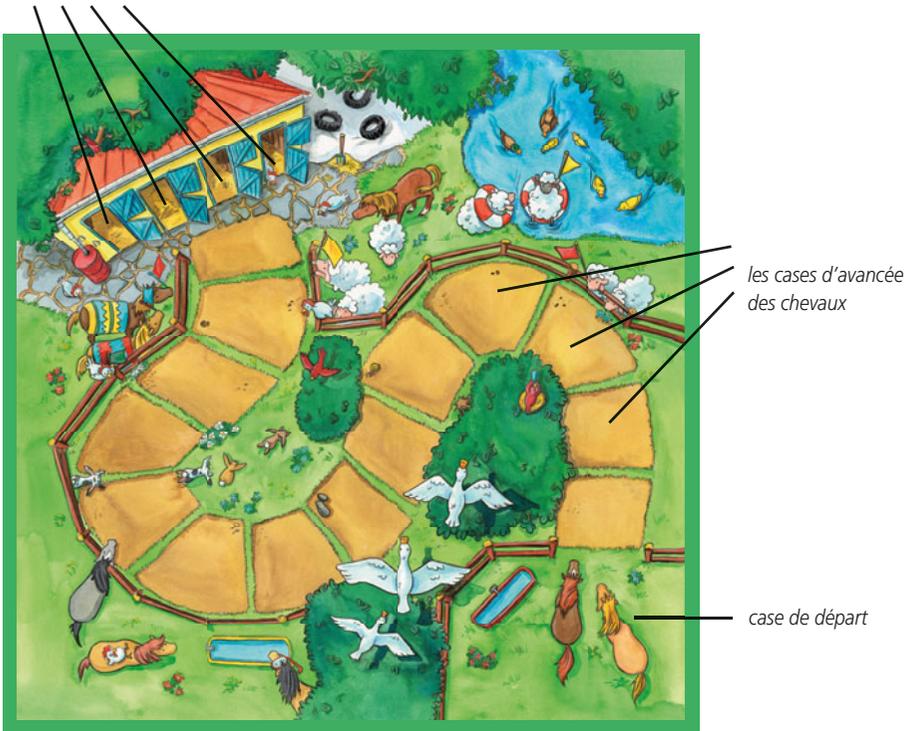
Avant de jouer pour la première fois, détacher les pièces de puzzle avec précaution en les sortant des plateaux.

Déplier le plateau de jeu et le poser au milieu de la table.

Chaque joueur pose un plateau-puzzle devant lui, choisit un cheval et le met dans le pré (= case de départ).

Préparer les deux dés et les pièces de puzzle.

les quatre cases d'arrivée



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un cheval en dernier commence en lançant les deux dés.

Le dé rouge indique de combien de cases tu peux avancer ton cheval.

Le dé bleu indique quelle pièce de puzzle tu as le droit de prendre et de poser dans ton plateau. Si, par exemple, le dé indique un fer à cheval, tu as le droit de poser un fer à cheval du puzzle. L'étoile te permet de choisir n'importe quelle pièce de puzzle.

Maintenant, tu dois choisir l'un des deux dés. Tu as donc le droit

- soit d'avancer ton cheval
- soit de prendre une pièce du puzzle et de la poser dans ton plateau.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Attention : Tu n'as le droit de mettre ton cheval dans le box que si ton puzzle de 7 pièces est complet. Fais donc bien attention à récupérer à temps les pièces de puzzle.

Fin de la partie

Celui qui a rempli son plateau et peut amener en premier son cheval dans un box gagne la partie. Il s'est bien occupé de son cheval qui n'a manqué de rien.

Variantes

Variante simple :

Le jeu sera simplifié si l'on exécute les actions des deux dés. Si, pendant un tour, il n'y a plus de place pour poser la pièce de puzzle indiquée par le dé, on ne peut alors pas compléter son puzzle pour ce tour.

Les deux variantes ci-dessous sont jouées comme dans le jeu de base, à l'exception des différences suivantes :

Saut d'obstacles :

Avant de commencer la partie, poser un obstacle ou les deux au milieu du circuit ou sur n'importe quelle(s) case(s). Les chevaux n'ont pas le droit d'aller sur les cases où se trouvent les obstacles et doivent sauter par dessus. Exemple : si un joueur obtient un 2 et si son cheval se trouve deux cases avant l'obstacle, il doit rester où il est.

Un seul dé :

Celui dont c'est le tour doit choisir un des deux dés avant de jouer.



L'auteur



Susanne Gawlik est née en 1971 à Biedenkopf (RFA). Elle a appris le métier de prothésiste dentaire et vit à Hirzenhain avec sa famille. Elle a inventé le jeu « Au trot, au galop ! » pour ses enfants Jan Luca et Nils Robin qui partagent tous les deux la passion de leur mère pour les jeux. Son grand souhait de publier un jeu chez HABA s'est désormais réalisé.

L'illustratrice



Stefanie Klaßen vit et travaille à Münster en tant qu'illustratrice. « Ce qui est super dans ce métier, c'est que l'on invente continuellement de nouveaux univers et de nouveaux personnages ! »

A mes parents ainsi qu'à Tina et Henning.