

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4360

Hopp- Galopp



HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1994

Hopp-Galopp

Ein Wettlaufspiel für 2-4 geschickte Spieler ab 5 Jahren.

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielidee: Anja Wrede

Grafik: Doris Matthäus

Dunkle Wolken am Himmel kündigen ein Gewitter an. Schnell versuchen die Esel, ihre drei Baumstämme aus dem Wald ins trockene Lager zu holen. Ihren Weg, der manches Hindernis birgt, müssen die Spieler selbst bauen.

Spielinhalt:

4 Esel

12 Holzstäbe in 4 Farben (Baumstämme)

16 normale Wegsteine in 4 Farben

4 Hindernissteine in 4 Farben

1 Würfel (1-3)

2 Spielpläne (Scheune und Holzplatz)

Scheune



Abstand =
12 Wegsteine



Holzplatz

Spielziel:

Die Spieler müssen so schnell wie möglich mit den Eseln ihre drei Baumstämme vom Holzplatz in die trockene Scheune holen. Dazu muß jeder seinen eigenen Weg bauen.

Spielvorbereitung:

Die Scheune (= Start und Ziel) und der Holzplatz werden im Abstand von 12 Wegsteinen auf den Tisch gelegt (bei jüngeren Kindern 9 Wegsteine).

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Wegsteine, den Hindernisstein und einen der Esel. Der Esel wird auf das farblich passende Scheunentor gestellt. Gegenüber auf den Holzplatz legt jeder Spieler die Baumstämme seiner Farbe.

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt.

1 x würfeln

Es wird reihum im Uhrzeigersinn je einmal gewürfelt.

Wegsteine legen oder mit dem Esel ziehen oder Baumstämme auf/abladen

Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf man entweder Wegsteine legen **oder** den Esel fortbewegen **oder** Baumstämme auf- bzw. abladen. Dabei müssen die Würfelaugen voll aufgebraucht werden, sonst verfällt der Zug.



Weg bauen

Jeder Spieler baut sich einen eigenen Weg mit seinen Wegsteinen. Es dürfen so viele Steine gelegt werden, wie der Würfel Augen zeigt. Als fünfter Wegstein zählt immer das Hindernis.

Sind die Wegsteine aufgebraucht, werden sie einzeln von hinten abgebaut, um den Weg nach vorn zu verlängern.

Mit dem Esel ziehen

Mit dem Esel darf um so viele Wegsteine weitergezogen werden, wie der Würfel zeigt. Der Esel kann sich nur auf dem Weg vorwärtsbewegen.



Hinweg: Esel auf das Hindernis stellen

Das Hindernis

Auf dem Hinweg müssen sich die Esel mit passender Augenzahl auf den Hindernisstein stellen. Nur wenn der Stand gelingt, darf in der nächsten Runde weitergezogen werden. Fällt der Esel herunter, bevor der Nächste würfelt, wird er vor das Hindernis zurückgestellt.



Rückweg: Hindernis überspringen

Auf dem Rückweg dürfen die Esel nicht auf dem Hindernis landen, sondern es muß mit ausreichender Augenzahl übersprungen werden. Der Hindernisstein wird dabei mitgezählt.

Hop Galopp!

A competition game for 2 to 4 skilled players ages 5 years and up.

Duration of the game: approx. 20 minutes

Idea of the game: Anja Wrede

Design: Doris Matthäus

Dark clouds in the sky herald a storm. The donkeys try to bring home their logs from the forest into the barn quickly. Their trail full of obstacles must be set up by the player.

Contents of the game:

4 donkeys

12 wooden sticks in 4 colours (logs)

16 regular trail pieces in 4 colours

4 obstacle pieces in 4 colors

1 die (1 - 3)

2 boards (barn and timber pile in the forest)

Object of the game:

The players must bring their logs with the donkeys from the forest to the barn by setting up an individual trail.

Preparation of the the game:

The barn (= start and finish) and the timber pile in the forest are placed at a distance of 12 trail pieces on the table (when played by younger children the distance should be 9 pieces).

Aufladen der Baumstämme

Die Esel müssen mit passender Augenzahl auf dem Holzplatz landen. Dann darf gleich noch einmal gewürfelt und sofort mit dem Aufladen der Baumstämme begonnen werden. Jeder Baumstamm kostet einen Punkt. Erst wenn alle Baumstämme aufgeladen sind, darf in der nächsten Runde der Rückweg angetreten werden. Fällt unterwegs ein Baumstamm herunter, kostet das Aufladen wieder jeweils einen Punkt.

**Auf dem Holzplatz:
Baumstämme aufladen**
› Rückweg antreten

**In der Scheune:
Baumstämme abladen**

Sind die Esel mit ihren Baumstämmen wieder in der Scheune angekommen, darf sofort noch einmal gewürfelt und mit dem Abladen begonnen werden. Wie beim Aufladen kostet jeder Baumstamm einen Punkt.

Wegsteine einsammeln

Anschließend müssen noch die Wegsteine eingesammelt werden. Auch hier ist pro Stein ein Punkt nötig.

Spielende:

Wer zuerst seinen Esel ins Lager gebracht, die drei Baumstämme abgeladen und die 4 Wegsteine + Hindernisstein eingesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvarianten:

- Der Weg kann beliebig verlängert oder verkürzt werden.
- Bei Spielern unterschiedlichen Alters müssen die jüngeren Kinder nur einen oder zwei Baumstämme ins Lager holen.

Barn



Distance =
12 trail pieces



Timber pile

Each player selects a colour and takes the corresponding trail pieces, the obstacle piece, and one donkey. The donkey is placed on the barn door matching the colour selected. The logs of the player's colour are placed on the timber pile in the forest on the opposite side.

How to play the game:

The youngest player begins.

Roll die once

The die is rolled once per player in a clockwise direction.

Place trail pieces or move donkey or load logs

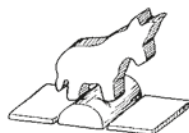
Depending on the dots rolled, either trail pieces may be placed or the donkeys move or logs are either loaded or unloaded. All the dots rolled must be used or the move is cancelled.



Building a trail

Each player builds his individual trail with his trail pieces. The dots rolled with the die determine the number of pieces placed. The obstacle piece always counts as the fifth trail piece.

If all the trail pieces have been used, then the last piece is taken and added to the piece on top to extend the trail.



Moving the donkey

The donkey is moved forward according to the dots rolled with the die. The donkey moves forward only.

The obstacle

On the way to the timber pile the donkeys have to stand on the obstacle without falling down, this must happen by the exact roll of the die. Only then the player may proceed in the next round. When the donkey falls off the obstacle before the following player rolls the die, it is put back in front of the obstacle again.

Place donkey on obstacle



On the way back: skip obstacle

On the way back the donkey's move must not end on the obstacle, but it must skip over with sufficient dots on the die. The obstacle piece is counted during the move.

timber pile: load logs → return to the barn

Loading logs

The donkey's move has to end at the timber pile by the exact roll of the die. Only then the die is rolled again and the logs are loaded. Each log equals one dot of the die. When all logs have been loaded the donkey returns to the barn during the next cycle. If a log falls off the donkey's back, it has to be reloaded again - one dot per log must be rolled on the die.

In the barn: unload logs

Upon the donkey's arrival in the barn, the die is rolled again right away and the unloading of the logs begins - one dot per log must be rolled.

Collect trail pieces

Finally the trail pieces are collected - one dot per piece must be rolled.

End of the game

The player who has managed to bring his donkey back to the barn, has unloaded the logs, and collected the 4 trail pieces, and the obstacle piece first, wins.

Game variations

- The trail may be extended or shortened optionally.
- When the players belong to different age groups, the younger players have to bring back one or two logs only.

Anes bâtés

Une course pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.
Durée de la partie: environ 20 mn.

Les nuages dans le ciel annoncent un orage. Les ânes essaient d'amener 3 rondins de bois à l'abri le plus vite possible.
Chacun doit se frayer son propre chemin et gare aux obstacles!

Contenu:

- 4 ânes
- 12 bâtonnets (rondins de bois)
- 16 «pavés» pour les chemins
- 4 obstacles
- 1 dé
- 2 supports de jeu (grange et bois)

But du jeu:

Les joueurs doivent, le plus vite possible, atteindre le bois et transporter les rondins jusqu'à la grange avec leur âne. Chacun est obligé pour cela de poser son propre chemin.

Au préalable:

Les supports avec la grange (départ et arrivée) et le bois sont posés sur une table, séparés entre eux d'une distance équivalant à 12 pavés (9 si les joueurs sont plus jeunes).

Grange



Distance =
12 pavés



Bois

Chacun choisit une couleur et prend un âne ainsi que les pavés et l'obstacle correspondants. On place l'âne sur la porte de grange de la couleur choisie. Ensuite, chacun dispose ses rondins sur le tas de bois d'en face.

Déroulement de la partie:

Lancer une fois le dé

Le plus jeune commence. Chacun leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs lancent une seule fois le dé.

Poser le chemin, avancer ou (dé)charger

On peut alors soit poser son chemin, soit avancer avec l'âne, soit charger ou décharger les troncs d'arbres. Il faut que la totalité des points indiqués par le dé soit utilisée: si ce n'est pas possible, on passe son tour.



Construire les chemins:

Chaque joueur construit son chemin avec les pavés de sa couleur. On pose autant de pavés bout à bout que de points indiqués par le dé. Après 4 pavés, on place toujours l'obstacle.

Lorsque tous les pavés sont posés, on continue en prenant à chaque fois le dernier pour le placer en tête.

Avancer avec les ânes:

Les ânes ne se déplacent que sur les chemins. Ils avancent du nombre de pavés indiqué par le dé.

Les obstacles:

A l'aller, les ânes doivent venir exactement sur l'obstacle. Lorsqu'un joueur se retrouve sur l'obstacle avec son âne, il doit le faire tenir en équilibre dessus. S'il tombe avant que le joueur suivant lance le dé, il recule d'une case.



Aller: tenir sur les obstacles



Au retour, les ânes n'ont pas le droit de venir sur les obstacles: ils ne peuvent que les franchir en obtenant un résultat suffisant avec le dé.

Retour: franchir les obstacles

Au bois: Charger les rondins

Entamer le retour

Dans la grange: Décharger les rondins Dès qu'un âne et de retour à la grange, il commence à décharger les rondins: le déchargement a lieu selon le même principe que le chargement en lançant le dé.

Ramasser les pavés Lorsque l'âne, après son retour à la grange, a déchargé tous ses rondins, il faut encore que le joueur récupère tous les pavés. Pour cela, il lance le dé et récupère un pavé par point obtenu.

Fin de la partie:

Le premier joueur dont l'âne est rentré à la grange et qui a récupéré tous ses pavés remporte la partie.

Variantes:

- On peut moduler la longueur du trajet.
- En cas de grandes différences d'âges entre les joueurs, on peut décider que les petits seront obligés de ne ramener qu'un ou deux rondins.

Charger les rondins:

On ne peut arriver au bois qu'en obtenant un résultat exact avec le dé. Dans ce cas, on rejoue une fois avec le dé et on charge autant de rondins que de points obtenus. On n'a le droit d'entamer le chemin du retour qu'après avoir chargé les 3 rondins. Si, au retour, on fait tomber un ou plusieurs rondins, on n'a le droit de repartir qu'après avoir rechargé tous les rondins; on recharge les rondins en lançant le dé, à raison d'un rondin par point obtenu.

HOPPA-GALOPPO

Gara di corsa per 2-4 abili giocatori dai 5 anni in sú.

Durata del gioco: circa 20 minuti

Autrice del gioco: Anja Wrede

Grafica: Doris Matthäus

Nuvole nere nel cielo preannunciano un temporale. Gli asini tentano di portare velocemente i loro 3 tronchi d'albero dal bosco nel loro rifugio asciutto. La loro strada, che presenta alcuni ostacoli, viene costruita dagli stessi giocatori.

Contenuto del gioco:

4 asini

12 bastoncini di legno in 4 colori (tronchi d'albero)

16 mattoncini normali per costruire la strada, in 4 colori

4 mattoncini-ostacolo, in 4 colori

1 dado (1-3)

2 piante (fienile e deposito dei tronchi)

Durata del gioco:

I giocatori, con i loro asini, devono portare i loro tre tronchi il più velocemente possibile dal deposito dei tronchi all'interno del fienile asciutto. A tale scopo ognuno deve costruirsi la propria strada.

fienile



Distanza =
12 mattoncini



deposito dei tronchi

Preparazione del gioco:

Il fienile (= partenza ed arrivo) ed il deposito dei tronchi vengono posti sul tavolo ad una distanza di 12 mattoncini (per bambini piú piccoli 9 mattoncini).

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i mattoncini, il mattoncino-ostacolo ed un asino del colore corrispondente. L'asino va poi posto sul portone del fienile dello stesso colore. Di fronte, sul deposito dei tronchi, ogni giocatore mette i propri tronchi del colore prescelto.

Svolgimento del gioco:

Inizia per primo il bambino piú piccolo d'età.

Distanza

Fienile Deposito dei tronchi

Gettare il dado 1 volta



Costruzione della strada

Ogni giocatore si costruisce la propria strada usando i propri mattoncini. E' permesso porre tanti mattoncini quanti sono i punti indicati sul dado. L'ostacolo deve sempre essere il quinto mattoncino.

Se i mattoncini per fare la strada finiscono, allora si continua prendendo quelli già posti dietro e si prolunga la strada in avanti.

Movimento dell'asino

L'asino può essere spostato di tanti mattoncini, quanti sono i punti indicati dal dado. All'asino è permesso muoversi in avanti solo sulla strada.



Andata: l'asino va posto sull'ostacolo



Ritorno: l'asino salta l'ostacolo

**Carico dei tronchi sul deposito dei tronchi
Prendere la via del ritorno**

Scarico dei tronchi nel fienile

L'ostacolo

All'andata, se i punti segnati dal dado indicano un numero che porta l'asino su un ostacolo, l'asino va posto direttamente sull'ostacolo. Solo se l'asino rimane in piedi sull'ostacolo il giocatore può continuare il turno successivo. Se l'asino cade prima che il prossimo giocatore abbia gettato il dado, allora esso va posto dietro all'ostacolo.

Al ritorno gli asini non possono essere posti direttamente sull'ostacolo. L'ostacolo va saltato quando si hanno sul dado un numero di punti sufficienti. In tal caso l'ostacolo va contato insieme ai mattoncini.

Carico dei tronchi

Agli asini è permesso accedere al deposito dei tronchi solo se il dado dá un numero di punti esatto. Quindi si deve gettare di nuovo il dado e si può iniziare subito a caricare i tronchi. Ogni tronco costa un punto. La via del ritorno può essere imboccata nel turno successivo solo quando tutti i tronchi sono stati caricati. Il ricarico di uno dei tronchi, che dovesse essere caduto lungo la strada costa un punto.

Quando gli asini sono arrivati al fienile con il loro carico di tronchi si può immediatamente gettare il dado di nuovo ed iniziare a scaricare. Come per il carico dei tronchi, lo scarico costa un punto per ogni tronco.

Infine si devono ancora raccogliere tutti i mattoncini dalla strada. Anche in questo caso per ogni mattoncino è necessario un punto.

Fine del gioco:

Vince il gioco chi per primo riesce a portare il proprio asino nel rifugio, a scaricare i tre tronchi e a raccogliere 4 mattoncini piú un ostacolo.

Varianti di gioco:

- La strada può essere allungata o accorciata a piacere.
- Se l'età dei giocatori non è omogenea, allora i bambini piú piccoli devono portare nel rifugio solo uno o due tronchi.

HOP-GALOP Ezeltje!

Een wedloopspel voor 2 - 4 handige spelers vanaf 5 jaar.

Duur van het spel : ca. 20 minuten.

Spel-idee : Anja Wrede.

Grafiek : Doris Matthäus.

De hemel vertoont donkere wolken en kondigt een onweer aan. De ezels moeten proberen hun drie boomstammen uit het bos te halen en deze in de droge schuur te brengen. Iedere ezel moet zijn weg zelf bouwen. Op deze weg zijn verschillende hindernissen.

Inhoud van het spel:

4 ezeltjes

12 houtstaafjes in 4 kleuren (boomstammen)

16 gewone straat steentjes voor de weg in 4 kleuren

4 hindernissteentjes in 4 kleuren

1 dobbelsteen

2 spelborden (de schuur en de houtstapelplaats of bos)

Schuur



Afstand =
12 straat steentjes



houtstapelplaats

Doel van het spel:

De spelers moeten met de ezeltjes zo gauw mogelijk hun boomstammen uit het bos in de droge schuur brengen. Iedere speler moet hiervoor zijn eigen weg bouwen.

Vorbereiding voor het spel:

De schuur (= start en einddoel) en het bos worden op een afstand van 12 straat steentjes op tafel gelegd (bij jongere kinderen legt men slechts 9 straat steentjes). Iedere speler kiest een kleur en neemt de daarbij behorende straat steentjes, de hindernis steentjes en de ezel.

De ezel wordt op de bijpassende deur van de schuur gezet. Daartegenover legt iedere speler de boomstammen van zijn eigen kleur op het "bos spelbord".

**1x bobbelen
Straat steentjes
leggen - of -
met het ezeltje
vooruitgaan - of -
boomstam op-
of afladen.**



Verloop van het spel:

Het jongste kind begint. Er wordt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld. Elke speler gooit de dobbelsteen. In overeenstemming met het getal dat de dobbelsteen aangeeft, mag de speler ofwel een straat steentje leggen, een ezeltje vooruitschuiven of een boomstam op- of afladen. Hierbij moet wel het volledige getal dat de dobbelsteen aangeeft opgebruikt worden, anders vervalt de beurt van de speler.

Het bouwen van de weg:

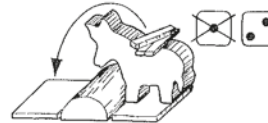
Iedere speler bouwt zijn eigen weg met zijn eigen straat steentjes. Er mogen zoveel steentjes gelegd worden als het getal op de dobbelsteen aangeeft. Als vijfde straat steentje geldt altijd de hindernis. Zodra de straat steentjes opgebruikt zijn, worden deze één voor één van achteren weggenomen om de weg naar vóren te verlengen.

Met de ezel vooruitgaan:

Men mag met de ezel zover vooruitgaan als het getal op de dobbelsteen aangeeft. De ezeltjes kunnen alleen over de weg vooruit gaan.



**Op weg naar
het bos : ezeltje
op de hindernis
zetten.**



**Op weg terug
naar de schuur:
ezeltje moet
over de
hindernis
springen.**

De hindernis:

Op weg naar het bos... moeten de ezeltjes aan de hand van het getal dat de dobbelsteen aangeeft juist bovenop een hindernis gaan staan, dit moet echter meteen lukken. Blijft het ezeltje daarop staan, dan mag de speler in de daarop volgende ronde verder gaan. Valt het ezeltje van de hindernis, vóórdát de volgende speler de dobbelsteen gegooid heeft, dan wordt het vóór de hindernis teruggezet.

Op weg terug naar de schuur... mogen de ezeltjes niet op een hindernis landen, ze moeten erover springen met een voldoende groot getal op de dobbelsteen. De hindernissteentjes worden daarbij meegeteld.

**Op het hout-
stapelbord (bos):
boomstammen
opladen.
Aan de
terugweg
beginnen.**

Het opladen van de boomstammen:

De ezeltjes moeten met het juiste getal op de dobbelsteen op het bos-spelbord landen. De dobbelsteen mag dan onmiddellijk nog eens gegooid en de boomstammen opgeladen worden. Iedere boomstam kost één punt. Pas wanneer alle boomstammen opgeladen zijn mag men in de volgende ronde met de terugweg beginnen. Valt er onderweg een boomstam van een ezeltje, dan kost het weer opladen van het verloren deel één punt.

**In de schuur
aangekomen
worden de
boomstammen
afgeladen.**

Zijn de ezeltjes met hun boomstammen weer in de schuur aangekomen, dan mag onmiddellijk nog eens met de dobbelsteen gegooid worden en met het afladen worden begonnen.

Iedere boom kost bij het afladen één punt.

**Straat steentjes
weer ophalen.**

Daarna moeten de straat steentjes weer opgehaald worden. Ieder steentje kost ook één punt.

Einde van het spel:

De speler die zijn ezeltje in de schuur gebracht heeft, de drie boomstammen afgeladen, de vier straat steentjes en de hindernis steentjes opgehaald heeft, is winnaar.

Spel-variantie:

- De weg kan naar believen verlengd of verkort worden.
- Hebben de spelers een verschillende leeftijd zo kunnen de jongere kinderen slechts één of twee boomstammen naar de schuur brengen.