

HABA

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



Clippety-Clop!

Hop ! Hop !

Galopons !

Hop in galop!

A galopar

Al galoppo,
cavallino!

HOPPE REITER

Mit Würfelglück zum Stall zurück



A. Kübler





Hoppe Reiter

Ein pferdestarkes Wettlaufspiel für 2-4 Kinder ab 3 Jahren. Mit 3 Varianten.

Autorin: Susanne Gawlik
Illustration: Anna-Lena Kühler, Stefanie Klaßen
Spieldauer: ca. 10 Min.

Was für ein schöner Tag war das heute für die Pferde auf der Koppel! Sie sind bis zum letzten Sonnenstrahl herumgetollt und es ist spät geworden. Nun müssen sie schleunigst zurück zum Pferdehof traben. Auf dem Weg dorthin brauchen sie aber eure Hilfe beim Einsammeln verschiedener wichtiger Dinge, die ein Pferd so braucht. Wer kann am besten helfen und sein Pferd zuerst in eine Box führen?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 4 Holzpferde
- 4 Ablagepläne mit je 7 Puzzleteilen
- 1 roter Punktwürfel
- 1 blauer Symbolwürfel
- 2 Hürden (für die Variante „Hürdenlauf“)
- 1 Spielanleitung





Spielidee

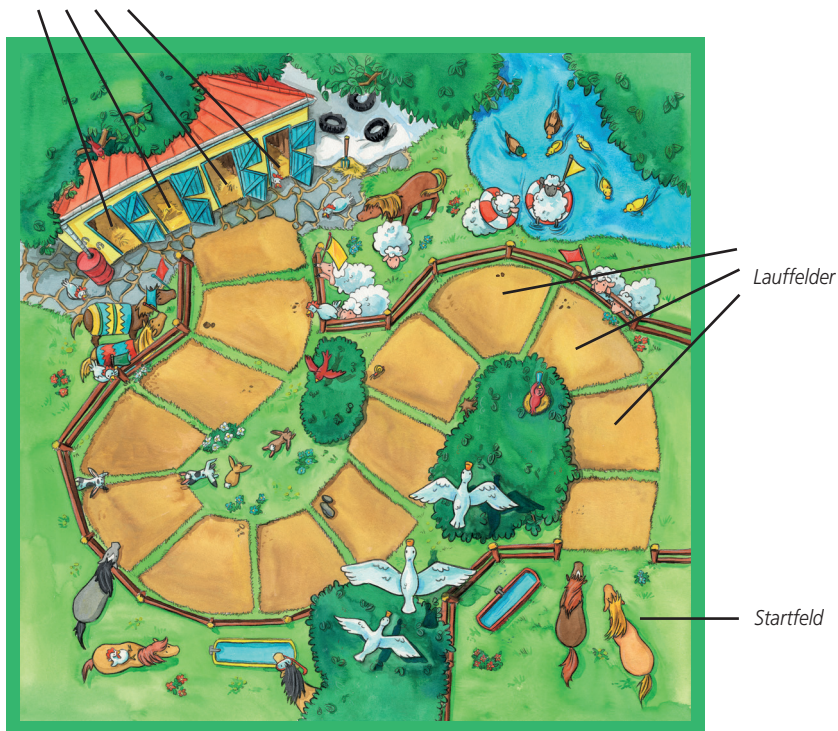
Ihr bringt eure Pferde von der Koppel zurück in den Stall. Auf dem Weg dorthin müssen jedoch erst verschiedene Dinge eingesammelt werden.
Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und muss sich für einen davon entscheiden. Er kann also entweder sein Pferd Richtung Stall ziehen oder etwas einsammeln und es in seinen Ablageplan puzzeln. Erst wenn der Ablageplan voll ist, darf er sein Pferd in eine Box ziehen. Ziel des Spiels ist es, sein Pferd als Erster in eine Box im Stall zu führen.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Puzzleteile vorsichtig aus den Ablageplänen herausbrechen.

Klappt den Spielplan auf und legt ihn in die Tischmitte.
Jeder Spieler legt einen Ablageplan vor sich, sucht sich ein Pferd aus und stellt es auf die Koppel (=Startfelder).
Haltet die beiden Würfel und die Puzzleteile bereit.

die vier Zielfelder





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Pferd gestreichelt hat, beginnt und würfelt mit beiden Würfeln.

Der rote Würfel gibt an, wie viele Felder du dein Pferd bewegen kannst.

Der blaue Würfel zeigt, welches Puzzleteil du nehmen und in deinen Ablageplan puzzeln darfst. Wenn du zum Beispiel ein Hufeisen würfelst, darfst du ein Hufeisen einpuzzeln.

Der Stern bedeutet freie Wahl für irgendein Puzzleteil.

Jetzt musst du dich für einen der beiden Würfeln entscheiden. Du darfst also

- **entweder dein Pferd vorwärts ziehen**
- **oder ein Puzzleteil nehmen und es in deinen Ablageplan puzzeln.**

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Aufgepasst: Du darfst dein Pferd erst in die Box führen, wenn alle sieben Puzzleteile in deinem Ablageplan sind.

Achte also darauf, die Puzzleteile rechtzeitig einzusammeln.

Spielende

Wer seinen Ablageplan gefüllt hat und sein Pferd zuerst in eine Box führen kann, gewinnt das Spiel. Er hat sich richtig gut darum gekümmert, dass seinem Pferd nichts fehlt.

Varianten

Einfache Variante:

Das Spiel wird einfacher, wenn beide Würfeln ausgeführt werden dürfen. Wenn dabei für das gewürfelte Puzzleteil im Ablageplan kein freier Platz mehr ist, kann in dieser Runde auch nichts eingepuzzelt werden.

Die beiden folgenden Varianten werden bis auf folgende Änderungen nach den Grundregeln gespielt.

Hürdenlauf:

Stellt vor Spielbeginn eine oder beide Hürden mittig auf ein bzw. zwei beliebige Lauffelder. Die Felder mit den Hürden dürfen von den Pferden nicht betreten werden, sie müssen übersprungen werden.

Beispiel: Würfelt ein Spieler eine 2 und sein Pferd steht zwei Felder vor der Hürde, muss es stehen bleiben.

Solowürfel:

Wer mit Würfeln an der Reihe ist, muss sich vor dem Würfeln für einen der beiden Würfeln entscheiden.



Clippety-Clop!



ENGLISH



A racing game with horsepower for 2 to 4 children ages 3 years and older. Includes three variations.

Game Designer: Susanne Gawlik
Illustrations: Anna-Lena Kühler, Stefanie Klaben
Length of the game: approx. 10 min.

It has been such a nice day for the horses in the pasture! They have been frolicking around all day but now it's getting late. The horses must quickly trot back to the stables. On their way they need your help in collecting various items that are vital for horses. Who will be the most helpful and be the first to help bring a horse back to his stall in the stable?

Contents

- 1 game board
- 4 wooden horses
- 4 puzzle boards, each with 7 puzzle pieces.
- 1 red die
- 1 blue die
- 2 hurdles (for the "hurdle race" variation)
- Set of game instructions



Game Idea

Players bring their horses back from the paddock to the stables. Different items need to be collected on the way back.

Whoever's turn it is, rolls both dice before deciding which one to use. He can either move his horse towards the stables or collect an item and piece it into his puzzle board. Only when the puzzle board is full can he move his horse into a stall. The aim of the game is be the first to bring one's horse back to a stall in the stable.

ENGLISH

Game Setup

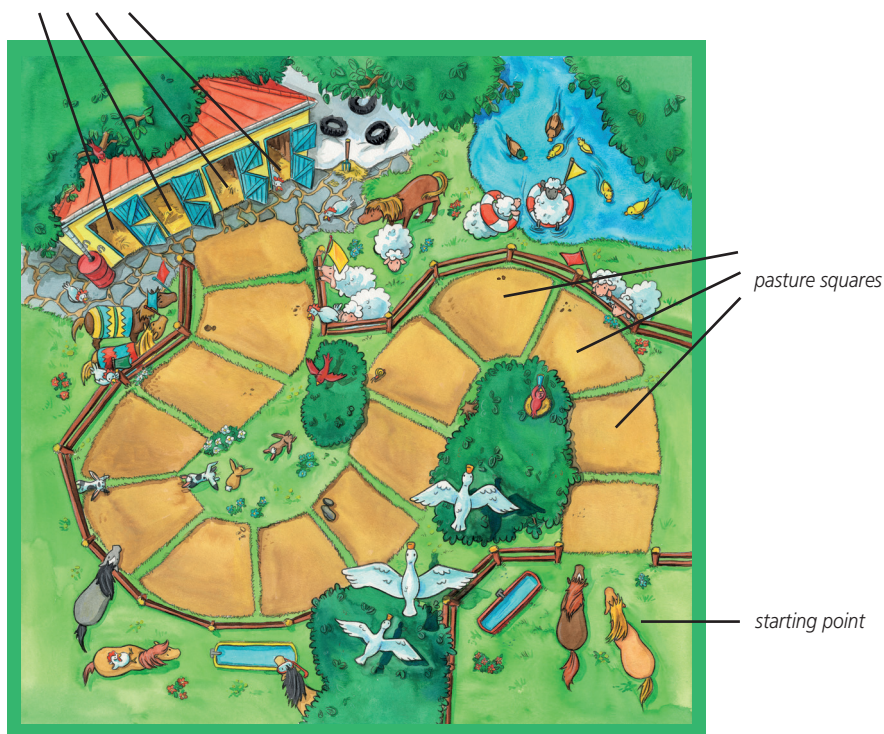
Before starting to play for the first time carefully punch the puzzle pieces out of the puzzle boards.

Unfold the game board and place it in the center of the table.

Each player takes a puzzle board and places it in front of him, he then chooses a horse and places it in the pasture (=starting squares).

Get both dice and the puzzle pieces ready.

the four target squares





How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has stroked a horse most recently starts and rolls both dice.

The red die indicates how many squares you can move your horse.

The blue die indicates which puzzle piece you can take and puzzle into your puzzle board.

For example, if a horseshoe appears on the blue die you can puzzle one horseshoe into your board. The star means you can take any one of the puzzle pieces that you want

Now you have to decide which of the dice actions you will choose.

- **Will you move your horse the number of spaces indicated on the red die?**

or

- **take a puzzling piece according to the blue die and place it on your puzzle board?**

Then it's the turn of the next player to roll the dice.

Watch out: You are only allowed to take your horse into a stall after you have filled your puzzle board with all seven puzzling pieces. So make sure you collect all the pieces in time.

End of the Game

Whoever fills his puzzle board and brings his horse into a stall first, wins the game. He has taken really good care of his horse, forgetting nothing.

Variations

Simple variation

The game is easier if you follow the instructions of both dice. When it's your turn and there is no free space left in the puzzle board for the piece on the red die, you can't puzzle anything into the board.

The following two variations are played according to the rules of the basic game, except for the following changes:

Hurdle race

Before starting to play, place one or both hurdles in the middle of any two stable-path squares. The horses may not step on the squares with hurdles, they have to jump over these squares. Example: If a player rolls two dots and his horse stands two squares in front of a hurdle, the horse may not be moved.

Solo die

Whoever's turn it is to roll the dice has to choose only one of the two dice and then roll it.



Hop ! Hop ! Galopons !

Un jeu de course de chevaux pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.
Avec trois variantes.

Auteur : Susanne Gawlik
Illustration : Anna-Lena Kühler, Stefanie Klaben
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS



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 ?

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

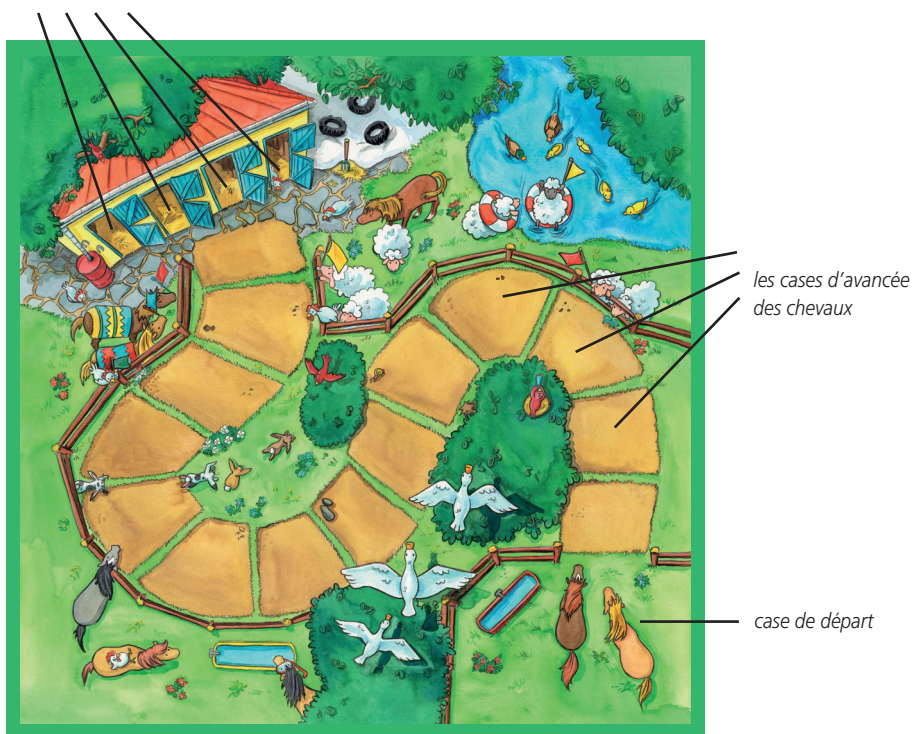
Avant de jouer pour la première fois, détacher les pièces de puzzle avec précaution en les sortant des plateaux.

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.

FRANÇAIS



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 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.



Hop in galop!

Een wedstrijdspel met veel paardenkracht voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.
Met 3 varianten.

Auteur: Susanne Gawlik

Illustraties: Anna-Lena Kühler, Stefanie Klafen

Speelduur: ca. 10 min.

Wat een geweldige dag hebben de paarden vandaag op de wei gehad! Tot de laatste zonnestraal hebben ze vrolijk rondgedarteld en het is laat geworden. Maar nu moeten ze snel naar de paardenboerderij. Op de weg terug hebben ze echter jullie hulp nodig om een aantal belangrijke dingen te verzamelen die een paard nodig heeft. Wie kan het best helpen en zijn/haar paard als eerste naar een box brengen?

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 4 houten paarden
- 4 verzamelkaarten met ieder 7 puzzelstukken
- 1 rode dobbelsteen
- 1 blauwe dobbelsteen
- 2 horden (voor de variant "hordenloop")
- spelregels



Spelidee

Jullie brengen de paarden van de wei naar de stal terug. Maar onderweg moeten eerst nog een aantal dingen worden verzameld.

Wie aan de beurt is, gooit met de twee dobbelstenen en moet er eentje uitkiezen. De speler kan dus zijn paard in de richting van de stal verzetten of iets verzamelen en in zijn verzamelkaart leggen. Pas als de verzamelkaart compleet is, mag men het paard in een box zetten. Het doel van het spel is om als eerste zijn/haar paard naar een box in de stal te brengen.

Spelvoorbereiding

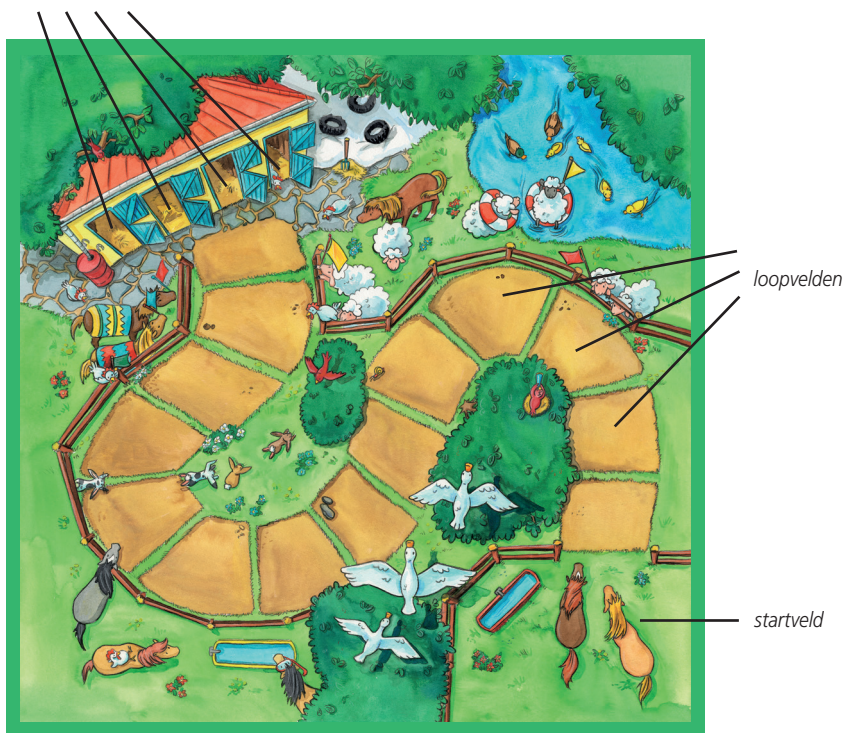
Voor het eerste spel moeten de puzzelstukken voorzichtig uit de verzamelkaarten worden verwijderd.

Klap het speelbord uit en leg het midden op tafel.

Iedere speler legt een verzamelkaart voor zich, kiest een paard uit en zet het op de wei (= startveld).

Leg de twee dobbelstenen en de puzzelstukken klaar.

de vier eindvelden



NEDERLANDS

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een paard heeft geaaid, begint en gooit met de twee dobbelstenen.

De rode dobbelsteen geeft aan hoeveel velden je je paard vooruit mag zetten. De blauwe dobbelsteen geeft aan welk puzzelstuk je mag pakken en in je verzamelkaart leggen. Als je bijvoorbeeld een hoefijzer gooit, mag je een hoefijzer in je kaart leggen. De ster betekent dat je een willekeurig puzzelstuk mag pakken.

Nu moet je een van de twee dobbelstenen uitkiezen. Je kunt dus:

- of je paard vooruitzetten
- of een puzzelstuk pakken en het in je verzamelkaart leggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Opgelet: Je mag je paard pas naar de box brengen als alle zeven puzzelstukken in je verzamelkaart liggen.

Let er dus op dat je alle puzzelstukken op tijd verzamelt.

Einde van het spel

Wie zijn verzamelkaart vol heeft en zijn/haar paard als eerste in een box kan brengen, wint het spel. Deze speler heeft er het best voor gezorgd dat het paard aan niets ontbrak.

Varianten

Eenvoudige variant:

Het spel wordt eenvoudiger als beide resultaten van de dobbelstenen mogen worden uitgevoerd. Als er in de verzamelkaart geen vrije plek meer is voor het gegooide puzzelstuk, kan in deze beurt ook niets in de kaart worden gelegd.

De twee volgende varianten worden, afgezien van de volgende wijzigingen, volgens de regels van het basisspel gespeeld.

Hordenloop:

Zet alvorens met het spel te beginnen één of beide horden midden op één, resp. twee van de loopvelden. De paarden mogen de velden met de horden niet betreden, maar moeten eroverheen springen. Voorbeeld: als een speler een 2 gooit en zijn paard staat twee velden voor de horde, moet hij blijven staan.

Solodobbelsteen:

Wie met gooien aan de beurt is, moet eerst een van de dobbelstenen uitkiezen voordat hij mag gooien.





A galopar



Un juego de carrera de caballos con mucha potencia para 2–4 niños/as a partir de 3 años.
Con 3 variantes.

Autora: Susanne Gawlik
Ilustraciones: Anna-Lena Kühler, Stefanie Klaben
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

¡Qué día tan hermoso han pasado los caballos hoy en la dehesa! Han estado retozando hasta el último rayo del sol y se les ha hecho tarde. Ahora tienen que regresar a las cuadras lo más rápidamente posible. Pero de camino a las cuadras necesitan vuestra ayuda para reunir una serie de cosas que son importantes para ellos. ¿Quién sabe ofrecerles la mejor asistencia y es el primero en introducir a su caballo en un box de las cuadras?

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 4 caballos de madera
- 4 cartones-depósito con 7 piezas de puzzle cada uno
- 1 dado rojo
- 1 dado azul
- 2 vallas (para la variante "Carrera de vallas")
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL



El juego

Vais a conducir a vuestros caballos desde la dehesa a las cuadras. Sin embargo, en el camino hasta allí hay que reunir primero una serie de objetos.

Quien esté en posesión del turno tira los dos dados y tiene que decidirse por uno de ellos. Así pues, este jugador tiene dos opciones: o avanza su caballo en dirección a las cuadras o reúne algún objeto y lo añade a su cartón-depósito. Sólo podrá introducir a su caballo en un box de las cuadras una vez que haya completado el cartón-depósito. El objetivo del juego es ser el primero en introducir a su caballo en un box de las cuadras.

Preparativos

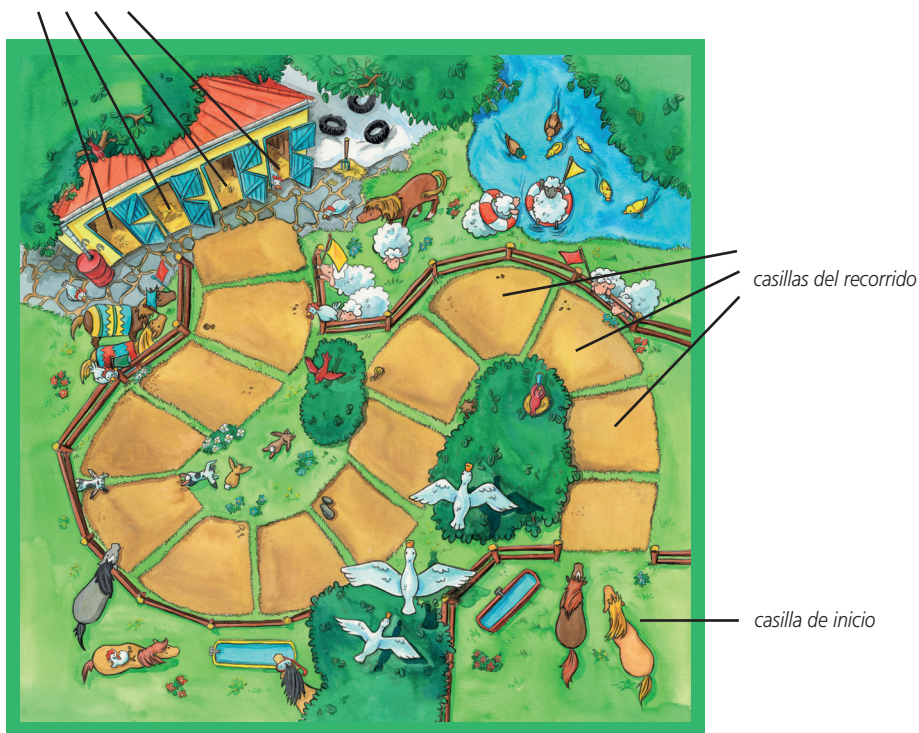
Antes de jugar por primera vez tendréis que extraer con cuidado las piezas de puzzle de los cartones-depósito.

Desplegad el tablero de juego y colocadlo en el centro de la mesa.

Cada jugador se coloca delante un cartón-depósito, elige un caballo y lo sitúa en la dehesa (=casillas de salida).

Tened preparados los dos dados y las piezas de puzzle.

las cuatro casillas de meta



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando ambos dados quien más recientemente haya acariciado un caballo.

El dado rojo indica el número de casillas que puedes avanzar tu caballo.

El dado azul muestra qué pieza del puzzle puedes coger y colocar en tu cartón-depósito.

Si te sale una herradura en el dado, debes colocar una herradura en tu cartón. La estrella significa que puedes elegir libremente cualquier pieza del puzzle.

Ahora tienes que decidirte por uno de los dos dados. Así pues, puedes

- **bien avanzar tu caballo**
- **bien coger una pieza del puzzle y encajarla en tu cartón-depósito.**

A continuación tirará el dado el jugador siguiente.

¡Ojo! Sólo puedes introducir tu caballo en el box una vez que hayas completado las siete piezas de puzzle de tu cartón-depósito.

Así pues, procura reunir a tiempo las piezas de tu puzzle.

Final del juego

Gana la partida quien haya completado su cartón-depósito e introducido su caballo a continuación en un box de las cuadras. Este jugador se ha preocupado verdaderamente de que a su caballo no le falte nada de nada.

Variantes

Variante sencilla:

El juego resulta más fácil si se pueden realizar las acciones de los dos dados. Nos quedamos sin reunir ninguna pieza del puzzle esa ronda en el caso de que no quede ningún hueco libre en el cartón-depósito para la pieza de puzzle que ha salido en el dado.

Las dos variantes siguientes se juegan con las reglas del juego básico con excepción de las modificaciones que se indican a continuación.

Carrera de vallas:

Antes de empezar a jugar, colocad una o las dos vallas en una casilla o dos del recorrido. Los caballos no pueden pisar las casillas en las que están las vallas, sino que tienen que saltar por encima. Ejemplo: si un jugador saca un 2 en el dado y su caballo está a dos casillas de la valla, entonces tendrá que permanecer parado en su casilla.

A un dado:

A quien le toque tirar el dado tendrá que decidirse por uno de los dos dados antes de tirarlos.





Al galoppo, cavallino!

Un gioco di competizione con i cavalli, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.
Con due varianti.

Autrice: Susanne Gawlik

Illustrazioni: Anna-Lena Kühler, Stefanie Kläßen

Durata del gioco: circa 10 min.

Che meravigliosa giornata hanno trascorso oggi i cavalli al pascolo! Hanno corso e trotolato fino al tramonto e si è fatto tardi. Adesso devono affrettarsi per raggiungere rapidamente la stalla. Lungo il cammino avranno bisogno del vostro aiuto per raccogliere alcune cose importanti che servono ad un cavallo. Chi sarà il migliore portando così il proprio cavallo per primo al box?

Contenuto del gioco

- 1 tabellone di gioco
- 4 cavalli in legno
- 4 cartelle puzzle con 7 pezzi
- 1 dado rosso
- 1 dado blu
- 2 recinti (per la variante Corsa ad ostacoli)
- Istruzioni per giocare



ITALIANO



Ideazione

Riportate i vostri cavalli dal pascolo alla stalla. Durante il cammino raccoglierete via via diverse cose.

Il giocatore di turno tira i due dadi e ne sceglie uno: potrà avanzare il suo cavallo verso la stalla oppure raccogliere qualcosa per completare il proprio puzzle. Potrà introdurre nel box il suo cavallo solo quando il puzzle è completo.

Scopo del gioco è condurre per primi il proprio cavallo ad un box della stalla.

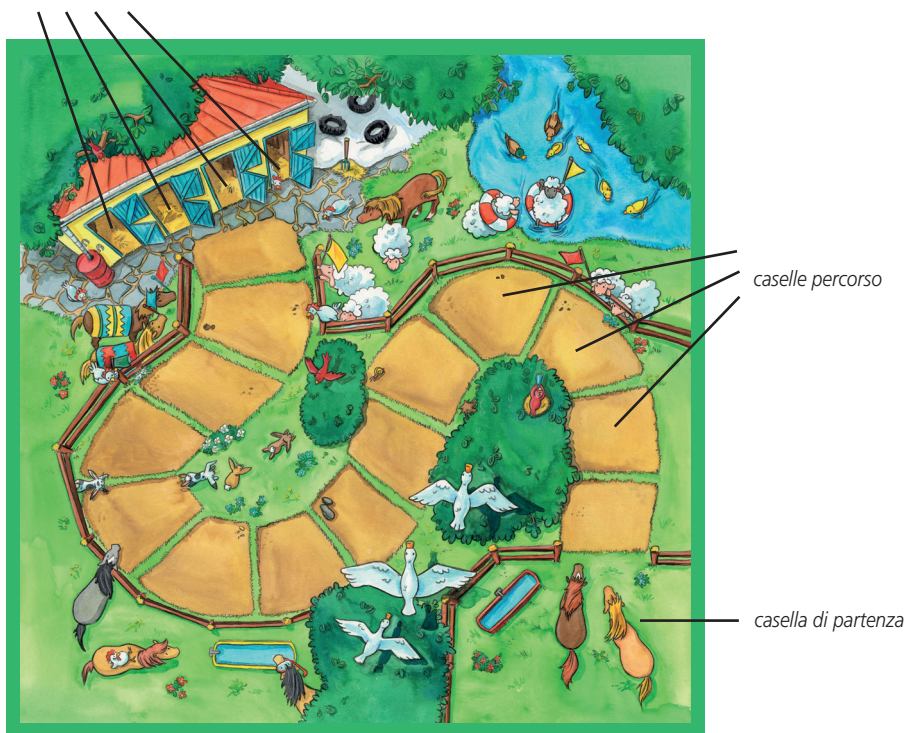
Svolgimento del gioco

Prima di iniziare a giocare dovrete staccare con attenzione i pezzi del puzzle dalle cartelle. Aprite il tabellone e mettetelo al centro del tavolo.

Ogni giocatore mette davanti a sé una cartella puzzle, sceglie un cavallo e lo colloca sul pascolo (partenza).

Preparate i due dadi e i pezzi del puzzle.

le 4 caselle d'arrivo



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha accarezzato un cavallo e tira i due dadi.

Il dado rosso indica il numero di caselle su cui puoi avanzare il tuo cavallo.

Il dado blu indica quale pezzo del puzzle puoi prendere per completare la tua cartella. Ad esempio, se al dado esce un ferro di cavallo puoi inserirlo nel puzzle. La stella indica che puoi scegliere liberamente il pezzo di puzzle.

Adesso dovrai decidere quale dado scegliere. Potrai dunque o avanzare il tuo cavallo oppure prendere un pezzo di puzzle per completare la tua cartella.

Il turno passa poi al seguente giocatore che tira il dado.

Attenzione: Puoi introdurre il tuo cavallo nel box solo quando avrai raccolto tutti i 7 pezzi del puzzle. Fai dunque ben attenzione a raccoglierti per tempo!

Conclusione del gioco

Vince il gioco chi per primo ha completato la sua cartella puzzle e può dunque condurre per primo il proprio cavallo nel box. E' stato bravo, perché ha curato bene il suo cavallo badando che non gli mancasse nulla!

Varianti

Variante semplice:

Il gioco si semplifica se si utilizzano i due dadi. Se nella cartella non c'è più posto per il pezzo di puzzle uscito al dado vorrà dire che per questo giro non si raccolgono pezzi di puzzle.

Le due ultime varianti si giocano secondo le regole di base affiancate dalle seguenti variazioni:

Corsa ad ostacoli:

Prima di iniziare a giocare collocate uno o tutti e due le barriere in posizione centrale su una o due caselle. I cavalli dovranno ora saltare le caselle con le barriere.

Esempio: se un giocatore tira un due e il suo cavallo si trova a due caselle dalla barriera, il cavallo non potrà muoversi.


Dado solitario:

Chi tira i dadi dovrà prima decidere quale dei due sceglie.

ITALIANO







Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part
of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue
est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte
delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:
en www.haba-play.com/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de
una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi
se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

HABA



 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 1004321001
TL 79717 1/24

© HABA-Spiele Bad Rodach 2011