

HABA

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



Clippety-Clop!
Hop ! Hop ! Galopons !
Hop in galop!
¡A Galopar!
Al galoppo, cavallino

HOPPE REITER



Anna-Lena Küller

mini

Hoppe Reiter



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

Autorin: Susanne Gawlik
Illustration: Anna-Lena Kühler
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 10 Minuten

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 den Stall führen?

Spielinhalt

2 Spielpläne, 4 Holzpferde, 4 Ablagepläne mit je 5 Puzzleteilen, 1 oranger Würfel, 1 grüner Würfel, 1 Spielanleitung

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

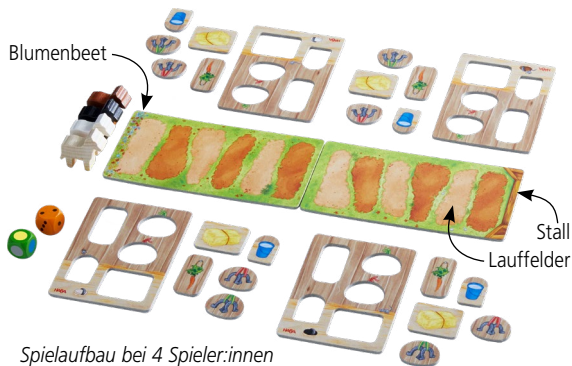
Achtung: Die Ablagepläne werden zum Spielen benötigt und dürfen nicht weggeworfen werden!

Spielvorbereitung

1. Legt die 2 Spielpläne nebeneinander in die Tischmitte, sodass an einem Ende das Blumenbeet und am anderen Ende der Stall zu sehen ist.
2. Jedes Kind legt einen Ablageplan vor sich und stellt das zugehörige Pferd auf den Tisch neben den Spielplan mit dem Blumenbeet.
3. Übrig gebliebene Holzpferde und Ablagepläne könnt ihr wieder zurück in die Dose legen. Haltet die beiden Würfel und die Puzzleteile bereit.

Hinweis: Die Farbe der Bürste auf den Ablageplänen zeigt euch das farblich zugehörige Pferd.

Hinweis: Anstatt alle Puzzleteile in einem großen Haufen bereitzuhalten, könnt ihr die Puzzleteile auch schon unter euch aufteilen: Jedes Kind bekommt 1 Wassereimer, 1 Möhre, 1 Heuballen und 2 Hufeisenpaare.



Spielaufbau bei 4 Spieler:innen

Spielablauf

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

- Der **orange** Würfel gibt an, wie viele Felder du dein Pferd bewegen kannst.
- Der **grüne** Würfel zeigt, welches Puzzleteil du nehmen und in deinen Ablageplan puzzeln darfst.

- Grau > Hufeisenpaar
- Orange > Möhre
- Blau > Wassereimer
- Gelb > Heuballen
- ★ Stern > beliebiges Puzzleteil

Wenn du zum Beispiel grau würfelst, darfst du ein Hufeisen einzupuzzeln. Der Stern bedeutet freie Wahl für irgendein Puzzleteil.

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

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

Danach ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Aufgepasst: Du darfst dein Pferd erst in den Stall führen, wenn alle 5 Puzzleteile in deinem Ablageplan sind.

Achte also darauf, die Puzzleteile rechtzeitig einzusammeln.

Spielende

Wer seinen Ablageplan gefüllt hat und sein Pferd zuerst in den Stall führen kann, gewinnt das Spiel. Du hast dich richtig gut gekümmert, sodass es deinem Pferd an nichts fehlt.



Varianten

Einfache Variante:

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

Solowürfel:

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

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

mini

Clippety-Clop!



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

Game Designer: Susanne Gawlik
Illustrator: Anna-Lena Kühler
Game Developer: Markus Singer
Playtime: about 10 minutes

What a wonderful day it was for the horses in the paddock today! They frolicked until the last ray of sunshine, and it has gotten late. Now they must trot back to the stable as quickly as possible. But on their way there they need your help collecting various important things that a horse needs. Who can help the best and guide their horse into the stable first?

Contents

2 game boards, 4 wooden horses, 4 puzzle boards with 5 puzzle pieces each, 1 orange die, 1 green die, 1 rulebook

Note: Before the first game, carefully separate the puzzle pieces from the puzzle boards.

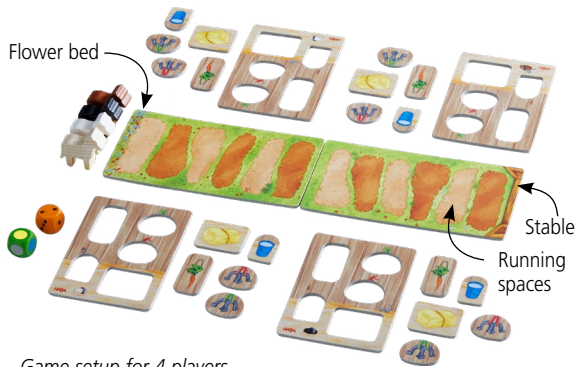
Note: The puzzle boards are needed for the game and must not be thrown away!

Game Setup

1. Place the 2 game boards next to each other in the middle of the table so that the flowerbed is at one end and the stable at the other.
2. Each child places a puzzle board in front of them and puts the matching horse on the table next to the game board with the flowerbed.
3. You can put any remaining wooden horses and puzzle boards back in the tin. Have the two dice and the puzzle pieces ready.

Note: The color of the brush on the puzzle board shows you the color of the horse.

Note: Instead of keeping all the puzzle pieces in a large pile, you can divide the puzzle pieces among you: each child gets 1 water bucket, 1 carrot, 1 hay bale, and 2 pairs of horseshoes.



Game setup for 4 players

How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. The last player to stroke a horse begins and rolls both dice.

- The **orange** die indicates how many spaces you can move your horse forward.
 - The **green** die shows which puzzle piece you can take and put in your puzzle board.
- Gray > Pair of horseshoes
 - Orange > Carrot
 - Blue > Water bucket
 - Yellow > Hay bale
 - ★ Star > Any puzzle piece

If, for example, you roll gray, you may put a horseshoe in the puzzle board. The star means you can choose any puzzle piece you like.

Now you must choose **one** of the two dice.
So you can

- **either** move your horse forward
- **or** take a puzzle piece and put it in your puzzle board.

Then it's the next child's turn to roll the dice.

Note: You may only guide your horse into the stable when all 5 puzzle pieces are in your puzzle board.

So make sure you collect the puzzle pieces in time.

End of the Game

The player who has filled their puzzle board and can guide their horse into the stable first wins the game. You've taken good care to make sure your horse isn't missing anything.

ENGLISH



Variations

Simple version:

The game is easier if the results of both dice can be used. If you have no free space left in the puzzle board for the puzzle piece you've rolled, you can't insert a puzzle piece in this round.

Solo die:

The player whose turn it is to roll the dice must choose one of the two dice **before** rolling.

*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.*

Hop ! Hop ! Galopons !



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

Auteur : Susanne Gawlik
Illustration : Anna-Lena Kühler
Rédaction : Markus Singer
Durée du jeu : env. 10 minutes

Les chevaux ont bien profité de leur journée dans le pré ! Ils ont fait de longues promenades, mais à présent la nuit tombe. Il est temps de regagner l'écurie. Mais pour rentrer, les chevaux ont besoin de votre aide, car ils doivent d'abord réunir des objets qui leur seront utiles. Qui sera le plus efficace pour aider son cheval et le mener à l'écurie en premier ?

Contenu du jeu

2 plateaux de jeu, 4 chevaux en bois, 4 cadres d'assemblage avec 5 pièces de puzzle chacun, 1 dé orange, 1 dé vert, 1 règle du jeu

Conseil : avant de jouer pour la première fois, détachez délicatement les pièces de puzzle de leur cadre.

Attention : les cadres servent durant la partie. Il ne faut pas les jeter !

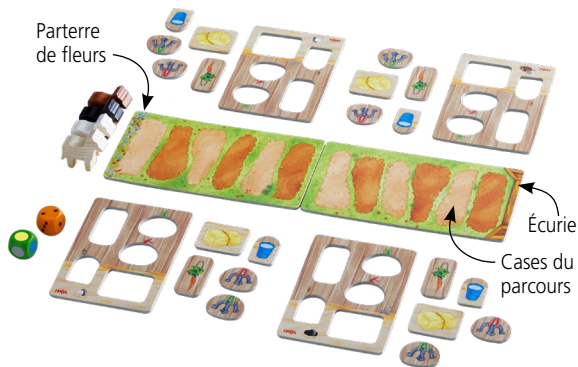
FRANÇAIS

Préparatifs

1. Posez les 2 plateaux de jeu l'un à côté de l'autre au milieu de la table en mettant le parterre de fleurs à une extrémité et l'écurie à l'autre.
2. Chaque enfant pose un cadre devant lui et pose le cheval correspondant devant le parterre de fleurs.
3. Rangez dans la boîte les chevaux et les cadres restants. Préparez les deux dés et les pièces de puzzle.

Conseil : sur le cadre d'assemblage, la couleur de la brosse vous indique la couleur du cheval correspondant.

Remarque : vous pouvez distribuer à chaque joueur les différentes pièces du puzzle, comme suit : 1 seau d'eau, 1 carotte, 1 botte de foin et 2 paires de fers à cheval.



Mise en place pour 4 joueurs

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir caressé un cheval commence et lance les deux dés.

- Le dé **orange** indique de combien de cases tu avances ton cheval.
- Le dé **vert** indique la pièce de puzzle que tu assembles dans ton cadre.

- Gris > paire de fer à cheval
- Orange > carotte
- Bleu > seau d'eau
- Jaune > botte de foin
- ★ Étoile > pièce de puzzle de ton choix

Par exemple, si le résultat du dé est le gris, tu peux assembler l'une des paires de fer à cheval. L'étoile signifie que tu choisis la pièce de puzzle à assembler.

À présent, tu dois choisir **un** des deux dés.
Tu peux donc

- **soit** avancer ton cheval
- **soit** prendre une pièce de puzzle à assembler dans ton cadre.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Attention : ton cheval ne peut rejoindre l'écurie que si ton cadre contient les 5 pièces de puzzle.

Assure-toi donc de réunir les pièces de puzzle dans les temps.

Fin de la partie

Le premier à avoir rempli son cadre et mené son cheval à l'écurie remporte la partie. Bravo, tu t'es très bien occupé de ton cheval !



Variantes

Variante simplifiée :

Le jeu devient plus facile lorsque l'on joue les actions des deux dés pendant le même tour. Si la pièce de puzzle indiquée par le dé est déjà assemblée dans le cadre, il n'y a rien à assembler pendant ce tour.

Variante pour joueurs expérimentés :

Celui à qui vient le tour doit choisir un des dés **avant** de le lancer.

Hop in galop!

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

Auteur: Susanne Gawlik
Illustraties: Anna-Lena Kühler
Redactie: Markus Singer
Spelduur: ca. 10 minuten

Het was voor de paarden een prachtige dag in de wei. Ze hebben tot de laatste zonnestraal rondgedarteld en nu is het laat geworden en moeten ze zo snel mogelijk terug naar de ponyboerderij. Op weg daar naartoe hebben ze jullie hulp nodig bij het verzamelen van verschillende belangrijke dingen die een paard zo nodig heeft. Wie is het beste hulpje en zet zijn/haar paard als eerste op stal?

Spelinhoud

2 spelborden, 4 houten paarden, 4 aflegkaarten met elk 5 puzzelstukjes, 1 oranje dobbelsteen, 1 groene dobbelsteen, 1 handleiding

Opmerking: Vóór het eerste spel moeten jullie de puzzelstukjes voorzichtig uit de aflegkaarten verwijderen.

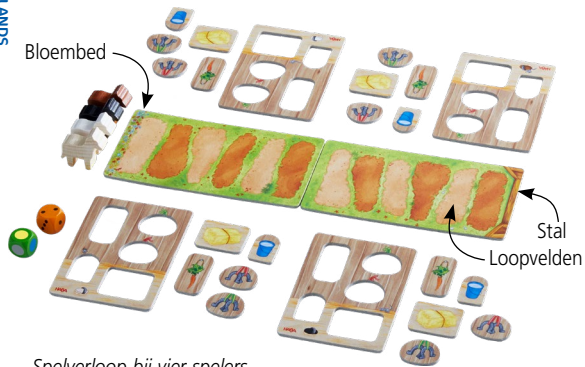
Maar let op: de aflegkaarten zijn nodig om te spelen en mogen niet weggegooid worden!

Spelvoorbereiding

1. Leg de 2 spelborden naast elkaar in het midden van de tafel, zodat aan het ene uiteinde het bloembed te zien is en aan het andere uiteinde de stal.
2. Elk kind legt een aflegkaart voor zich en zet het bijbehorende paard op de tafel naast het spelbord aan de kant van het bloembed.
3. Overgebleven houten paarden en aflegkaarten kun je weer in de doos leggen. Hou de twee dobbelstenen en de puzzelstukjes bij de hand.

Opmerking: De kleur van de borstel op de aflegkaarten laat zien bij welk kleur paard de kaart hoort.

Opmerking: in plaats van alle puzzelstukjes op een grote stapel te leggen, kunnen jullie ze ook al onder elkaar verdelen. Elk kind krijgt dan 1 wateremmer, 1 wortel, 1 baal hooi en 2 paar hoefijzers.



Spelverloop bij vier spelers

Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste een paard aaide, begint en gooit met beide dobbelstenen.

- De **oranje** dobbelsteen geeft aan hoeveel velden je je paard kunt verplaatsen.
- De **groene** dobbelsteen laat zien welk puzzelstuk je mag nemen en in je aflegkaart mag leggen.

- Grijs > hoefijzerpaar
- Oranje > wortel
- Blauw > wateremmer
- Geel > hooibalen
- ★ Ster > puzzelstuk naar keuze

Als je bijvoorbeeld grijs gooit, mag je een hoefijzer inleggen. De ster betekent dat je zelf een puzzelstuk mag kiezen.

Nu moet je **één** van de twee dobbelstenen kiezen. Je mag dus ...

- **of** je paard vooruit zetten
- **of** een puzzelstuk in je aflegkaart leggen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die met de dobbelstenen gooit.

Let op: Je mag je paard pas op stal zetten als je alle 5 puzzelstukken in je aflegkaart hebt geplaatst.

Zorg er dus voor dat je de puzzelstukken op tijd verzamelt.

Speleinde

Wie zijn/haar aflegkaart heeft gevuld en zijn/haar paard als eerste op stal zette, wint het spel. Je hebt goed voor je paard gezorgd en het ontbreekt hem/haar aan niets.



Varianten

Eenvoudige variant:

Het spel wordt eenvoudiger als je het resultaat van beide dobbelstenen mag uitvoeren. Als er voor het gegooide puzzelstuk geen ruimte meer is in de aflegkaart, kun je in deze ronde niet puzzelen.

Gooien met 1 dobbelsteen:

Wie aan de beurt is, moet **vóór** het gooien kiezen met welke van de twee dobbelstenen hij/zij gaat spelen.

¡A Galopar!



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

Autora: Susanne Gawlik
Ilustración: Anna-Lena Kühler
Redacción: Markus Singer
Duración de la partida: aprox. 10 minutos

¡Qué bien lo han pasado hoy los caballos en el campo! Han retozado aprovechando hasta el último rayo de sol y se les ha hecho tarde. Ahora les toca trotar bien deprisa para volver a las caballerizas. Pero en el camino de regreso necesitarán vuestra ayuda para reunir varias cosas importantes que todo caballo necesita. ¿Quién será el/la mejor ayudante y será el primero/a en llevar su caballo al establo?

Contenido del juego

2 tableros, 4 caballos de madera, 4 marcos de depósito con 5 piezas de puzzle cada uno, 1 dado naranja, 1 dado verde, Instrucciones del juego

Nota: Antes de jugar por primera vez, extraed con cuidado las piezas de puzzle de los marcos de depósito.

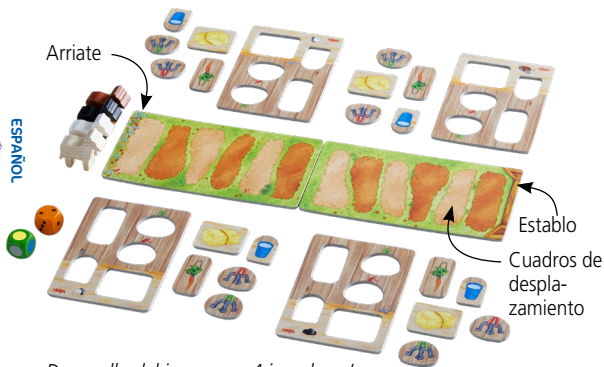
Atención: Los marcos de depósito son necesarios para jugar y no se pueden tirar.

Preparación del juego

1. Colocad los dos tableros uno al lado del otro en el centro de la mesa, de modo que en un extremo se vea el arriate y en el otro, el establo.
2. Cada niño/a coloca delante suyo un marco de depósito y pone el caballo correspondiente sobre la mesa junto al tablero con el arriate.
3. El resto de caballos de madera y marcos de depósito los podéis volver a colocar en la caja. Preparad los dos dados y las piezas de puzzle.

Nota: El color del cepillo que se ve en los marcos de depósito os muestra a qué caballo corresponde cada uno.

Nota: En lugar de tener todas las piezas de puzzle a mano en un montón grande, también podéis repartirlas entre vosotros/as: cada jugador/a recibe 1 cubo de agua, 1 zanahoria, 1 paca de heno y 2 pares de herraduras.



Desarrollo del juego con 4 jugadores/as

Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya acariciado a un caballo más recientemente, y tira ambos dados.

- El dado **naranja** indica cuántas casillas puedes mover tu caballo.
- El dado **verde** muestra qué pieza de puzzle puedes coger y colocar en tu marco de depósito.

- Gris > par de herraduras
- Naranja > zanahoria
- Azul > cubo de agua
- Amarillo > paca de heno
- ★ Estrella > la pieza de puzzle que se desees

Por ejemplo, si sacas el color gris, puedes encajar en el marco el par de herraduras. La estrella significa que puedes elegir la pieza de puzzle que prefieras.

Ahora tienes que decidirte por **uno** de los dos dados. De modo que puedes

- **o bien** hacer avanzar a tu caballo
- **o** coger una pieza de puzzle y colocarla en tu marco de depósito.

A continuación, le toca tirar los dados al siguiente jugador/a.

Atención: No podrás llevar a tu caballo al establo hasta que las 5 piezas de puzzle estén en tu marco de depósito.

Por lo tanto, asegúrate de recoger las piezas de puzzle a tiempo.

Finalización del juego

Quien haya llenado su marco de depósito y sea el primero/a en llevar su caballo al establo gana la partida. Te has ocupado muy bien de que a tu caballo no le faltara de nada.



Variantes

Variante sencilla:

El juego será más fácil si se pueden utilizar ambos dados a la vez. Si ya no queda espacio libre en el marco de depósito para la pieza de puzzle que ha salido, en esta ronda no se podrá encajar ninguna pieza.

Variante con solo un dado:

El jugador/a a quien le toque el turno debe elegir uno de los dos dados **antes** de tirar.

Queridas familias:

en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.

Al galoppo, cavallino



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

Autrice: Susanne Gawlik
Illustrazioni: Anna-Lena Kühler
Testo: Markus Singer
Durata del gioco: circa 10 min.

Oggi i cavalli hanno trascorso una splendida giornata al pascolo! Hanno scorrazzato fino a farsi buio; ora si è fatto tardi e devono affrettarsi a tornare alla scuderia. Lungo il cammino hanno bisogno però del vostro aiuto per raccogliere diversi oggetti essenziali, di cui nessun cavallo può fare a meno. Chi è il più bravo ad aiutarli e riesce a condurre per primo il proprio cavallo nella stalla?

Dotazione del gioco

2 tabelloni di gioco, 4 cavalli di legno, 4 cartelle di raccolta con 5 tessere di puzzle ciascuna, 1 dado arancione, 1 dado verde, 1 istruzioni di gioco

Nota: Prima di giocare per la prima volta, staccate con cura le tessere dei puzzle dalle cartelle di raccolta.

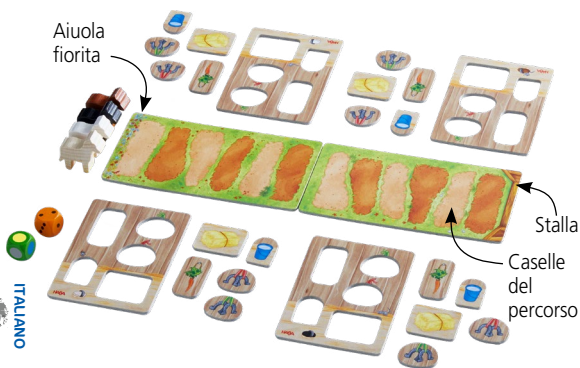
Attenzione: Le cartelle di raccolta sono necessarie per il gioco, non gettatele via!

Preparazione del gioco

1. Sistemate i 2 tabelloni di gioco l'uno accanto all'altro al centro del tavolo, in modo che siano visibili l'aiuola fiorita e la stalla alle due estremità.
2. Ogni bambino sistema una cartella di raccolta davanti a sé e mette il cavallo corrispondente sul tavolo accanto al tabellone di gioco con l'aiuola fiorita.
3. Riponetevi nella scatola i cavalli di legno e le cartelle di raccolta in più. Tenete pronti i due dadi e le tessere dei puzzle.

Nota: Sulle cartelle di raccolta è raffigurata una spazzola con il colore del cavallo corrispondente.

Nota: invece di tenere tutte le tessere dei puzzle in un unico mucchietto, potete anche dividerle tra di voi. Ogni bambino riceve 1 secchio per l'acqua, 1 carota, 1 balla di fieno e 2 coppie di ferri di cavallo.



Disposizione del gioco per 4 giocatori

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Chi ha accarezzato più di recente un cavallo inizia e tira entrambi i dadi.

- Il dado **arancione** indica di quante caselle puoi far avanzare il tuo cavallo.
 - Il dado **verde** mostra quale tessera del puzzle puoi prendere e sistemare sulla tua cartella di raccolta.
- | | |
|-------------|-------------------------|
| ● Grigio | > Hufeisenpaar |
| ● Arancione | > Möhre |
| ● Blu | > Wassereimer |
| ● Giallo | > Heuballen |
| ★ Stella | > beliebiges Puzzleteil |

Se, ad esempio, sul dado esce il colore grigio, puoi sistemare un ferro di cavallo. Se esce la stella, puoi scegliere una tessera del puzzle a piacere.

Ora devi scegliere **uno** dei due dadi.
Puoi

- **far avanzare** il tuo cavallo
- **oppure** prendere una tessera del puzzle e sistemarla nella tua cartella di raccolta.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

Attenzione: Puoi condurre il tuo cavallo nella stalla solo dopo aver sistemato tutte e 5 le tessere del puzzle nella tua cartella di raccolta.

Assicurati di raccogliere per tempo le tessere del puzzle.

Fine del gioco

Vince il gioco chi riesce per primo a completare la propria cartella di raccolta e a condurre il proprio cavallo nella stalla. Ce l'hai messa proprio tutta per non fare mancare nulla al tuo cavallo.



Varianti

Variante semplice:

Per semplificare il gioco, potete utilizzare contemporaneamente entrambi i dadi. Se sulla cartella di raccolta non c'è più spazio per la tessera del puzzle uscita sul dado, in questo giro non sistemi nessuna tessera.

Unico dado:

Il giocatore di turno **deve** scegliere tra uno dei due dadi prima di eseguire il lancio.

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

Art. Nr.: 306972

TL A170301 1/22