

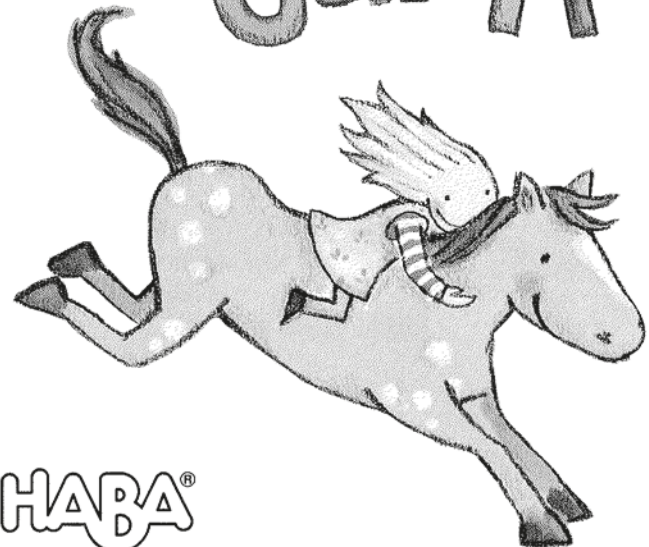
# Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4431

# HOPP Galopp



HABA®

Habermaaß GmbH, 96476 Bad Rodach

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 2002

Habermauß Spiel Nr. 4431

# Hopp Galopp

Ein Farb-Hindernisrennen für 2 - 4 Spieler ab 4 bis 99 Jahren.

**Spielidee:** Ralf Menzel

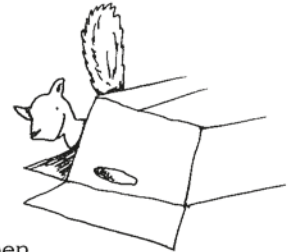
**Grafik:** Gesa Sander

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Mit etwas Farbwürfeliglück können die Kinder ihrem Pferd helfen, über die Hindernisse zu springen. Der Schiedsrichter achtet darauf, dass jedes Pferd vom richtigen Platz aus startet.

## Spielinhalt:

- 4 Pferde
- 1 Schiedsrichter
- 1 Spielplan
- 1 Farbwürfel
- 1 Zuckerstückchen
- 20 Stäbchen in fünf Farben  
(blau, rot, grün, orange, gelb)
- 1 Spielanleitung



## Spielziel:

Welches Kind schafft es, sein Pferd als erstes über das letzte Hindernis springen zu lassen?

## Spielvorbereitung:

Der **Spielplan** wird auf den Tisch gelegt. Insgesamt sind

darauf neun Hindernisse zu sehen.

Legt auf jedes der **Hindernisse** je **zwei verschiedenfarbige** Stäbchen.

*Alle übrigen Stäbchen werden nur für eine der Varianten benötigt und kommen nun in die Schachtel zurück.*

Jedes Kind sucht sich ein **Pferd** aus und stellt es vor das erste Hindernis.

Der **Schiedsrichter**, der **Farbwürfel** und das **Zuckerstückchen** werden bereitgelegt.

### **Spielablauf:**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer hat zuletzt ein Pferd gestreichelt? Du darfst beginnen. Stelle den **Schiedsrichter** so neben den Spielplan, dass er seitlich neben deinem Pferd steht.

**Bis über welches Hindernis soll dein Pferd in dieser Runde springen?**

Lege das **Zuckerstückchen** hinter das entsprechende Hindernis.

**Würfele einmal** und sieh dir dann die **Farben der Stäbchen auf dem Hindernis**, vor dem dein Pferd gerade steht, an. Vergleiche sie mit der gewürfelten Farbe.

- **Zeigt der Würfel eine andere Farbe?**

Dein Pferd darf über das Hindernis springen.

- **Muss dein Pferd noch eines oder mehrere Hindernisse überspringen, um neben dem Zuckerstückchen zu landen? Dann darfst du erneut würfeln.**
- **Hat es nun das Zuckerstückchen erreicht?**

Dann ist die Runde erfolgreich beendet. Dein Pferd bleibt stehen. Lege das Zuckerstückchen wieder neben den Spielplan.

Das **nächste Kind** ist an der Reihe. Es setzt den Schiedsrichter neben sein Pferd und legt das Zuckerstückchen hinter ein Hindernis.

- **Zeigt der Würfel die Farbe eines Stäbchens?**

Dein Pferd hat den Sprung leider nicht geschafft.

- **Achtung:** Hat es in dieser Runde schon eines oder mehrere Hindernisse übersprungen - hat es sich also schon **vom Schiedsrichter** entfernt?

Es darf nun leider nicht stehen bleiben, sondern muss soweit **zurück**, bis es wieder **neben dem Schiedsrichter** steht.

Überlege dir also immer gut, wie viele Hindernisse entfernt du das Zuckerstückchen platzieren willst!

**Dann ist das nächste Kind** an der Reihe. Es setzt den Schiedsrichter neben sein Pferd und legt das Zuckerstückchen hinter ein Hindernis.

### **Spielende:**

Das erste Pferd, das das letzte Hindernis überspringt, gewinnt das Rennen.

### **Spielvarianten:**

- **Das Spiel wird einfacher**, wenn nur ein Stäbchen auf jedes Hindernis ausgelegt wird.
- **Das Spiel wird schwieriger**, wenn auf einigen Hindernissen drei verschiedenfarbige Stäbchen liegen.

## Hop-galop

A colour dice and hurdle race for 2 - 4 players, aged 4 to 99.

**Author:** Ralf Menzel  
**Illustrations:** Gesa Sander  
**Length of the game:** 15 minutes approx.

A bit of luck with the dice will help the children have their horses jump over the hurdles. The referee makes sure that each horse starts from the right spot.

### Contents:

- 4 horses
- 1 referee
- 1 game board
- 1 colour dice
- 1 sugar cube
- 20 sticks in five colours  
(blue, red, green, orange, yellow)
- 1 set of game instructions



### Aim of the game:

Who will be the first to have their horse jump over the last hurdle?

### Preparation:

The **game board** is placed on the table. Nine hurdles in total can be seen there.

Put **two sticks of different colours** on each hurdle.

*The remaining sticks will be needed for one of the variants and are put back into the box.*

Each player chooses a **horse** and places it in front of the first hurdle.

Get the **referee**, the **colour dice** and the **sugar cube** ready.

### How to play:

Play in a clockwise direction.

The player who has most recently stroked a horse may start the game.

Place the **referee** next to the game board so that it stands in line with your horse.

**How many hurdles do you want your horse to jump over in this round?**

Place the **sugar cube** on the other side of this hurdle.

Throw the dice once and look at the **colours of the sticks lying on the hurdle** in front of your horse. Compare with the colour on the dice.

- **If on the dice a different colour appears**, your horse may jump over the fence.
  - **If your horse has to jump over another or more hurdles** in order to get to the **sugar cube**, you can **throw the dice again**.
  - **If your horse has reached the sugar cube**, the round has ended successfully. Your horse stops there and you place the sugar cube next to the game board.

It's the turn of the **next player** who puts the referee next to

their horse and places the sugar cube on the other side of a fence.

- **If on the dice one of the colours of a stick** appears unfortunately your horse has not made the jump.
  - **Watch out:** If previously in the same round your horse has already jumped over one or more hurdles and thus stands at a **distance to the referee**, it has to be **moved back** to where it stands **in line with the referee**.

So always think hard about beyond how many fences you want to place the sugar cube!

Then it's the turn of the **next player** who puts the referee next to their horse and places the sugar cube on the other side of a fence.

### End of the game:

The first horse to jump over the last fence wins the race.

### Variants:

- **The game will be easier** if only one stick is placed on each fence.
- **The game will be more difficult** if there are some fences with three sticks of different colours.

Jeu Habermmaß n° 4431

## Hop Galope !

Une course aux obstacles de différentes couleurs, pour 2 à 4 joueurs, de 4 à 99 ans.

**Idée :** Ralf Menzel  
**Illustration :** Gesa Sander  
**Durée d'une partie :** env. 15 minutes

En ayant un peu de chance en lançant les dés, les joueurs vont pouvoir aider leur cheval à franchir les obstacles. L'arbitre fait attention à ce que chaque cheval parte de la bonne place.



### Contenu :

- 4 chevaux
- 1 arbitre
- 1 plateau de jeu
- 1 dé multicolore
- 1 morceau de sucre
- 20 bâtonnets de cinq couleurs (bleu, rouge, vert, orange, jaune)
- 1 règle du jeu

### But du jeu :

Quel joueur va réussir en premier à faire sauter son cheval par dessus le dernier obstacle ?

### Préparatifs :

Poser le **plateau de jeu** sur la table. En tout, il y a neuf

obstacles.

Poser **deux bâtonnets de couleurs différentes** sur chacun des **obstacles**.

*Les autres bâtonnets ne sont nécessaires que pour l'une des variantes et on les remet dans la boîte.*

Chaque joueur choisit un **cheval** et le pose devant le premier obstacle.

Préparer l'**arbitre**, le **dé** et le **morceau de sucre**.

### Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a caressé un cheval en dernier ? Tu commences.

Pose l'**arbitre** à côté du plateau de jeu de manière à ce qu'il soit à côté de ton cheval.

**Quel obstacle devra franchir en dernier ton cheval pendant cette partie ?**

Pose le **morceau de sucre** derrière l'obstacle correspondant.

**Lance le dé** et regarde la **couleur des bâtonnets posés sur l'obstacle** placé juste devant ton cheval. Compare-les avec la couleur du dé.

- **Le dé est tombé sur une autre couleur ?**

Ton cheval a le droit de franchir l'obstacle.

- **Ton cheval doit encore franchir un ou plusieurs obstacles pour arriver à côté du morceau de sucre ?**

Tu joues à nouveau en **lançant le dé**.

- **Le cheval arrive au morceau de sucre ?**

Tu as fini cette partie. Ton cheval reste là où il est. Pose le **morceau de sucre** à nouveau à côté du plateau de jeu.

C'est au tour du **joueur suivant**. Il pose l'**arbitre** à côté de son cheval et met le **morceau de sucre** derrière un obstacle.

- **Le dé est tombé sur la couleur de l'un des bâtonnets ?**

Ton cheval n'a malheureusement pas réussi son saut.

- **Attention** : ton cheval a-t-il déjà sauté par-dessus un ou plusieurs obstacles pendant cette partie ? Il s'est donc déjà **éloigné de l'arbitre** ?

Il n'a pas le droit de rester là où il est et doit reculer de manière à se retrouver à côté de l'arbitre.

Réfléchis donc bien combien d'obstacles ton cheval devra franchir, c'est-à-dire à quel endroit tu vas poser le **morceau de sucre**.

C'est alors au tour du **joueur suivant**. Il pose l'**arbitre** à côté de son cheval et met le **morceau de sucre** derrière un obstacle.

### Fin du jeu :

Le premier cheval qui franchit le dernier obstacle gagne la course.

### Variantes :

- **On peut simplifier le jeu** en posant seulement un bâtonnet sur chaque obstacle.
- **On peut compliquer le jeu** en posant trois bâtonnets de différentes couleurs sur quelques-uns des obstacles.



## Hop in galop

Een kleurige hindernisloop voor 2 - 4 personen van 4 tot 99 jaar.

**Spelidee:** Ralf Menzel

**Grafiek:** Gesa Sander

**Speelduur:** ca. 15 minuten

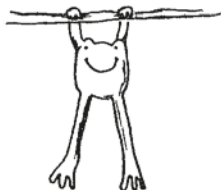
Met een beetje geluk bij het dubbelen kunnen de kinderen hun paard helpen om over de hindernissen te springen. De scheidsrechter let er op, dat ieder paard vanaf de juiste plaats van start gaat.

### Spelinhoud:

- 4 paarden
- 1 scheidsrechter
- 1 spelbord
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 suikerklontje
- 20 stokjes in vijf kleuren  
(blauw, rood, groen, oranje, geel)
- 1 spelhandleiding

### Doel van het spel:

Welk kind slaagt er in om zijn paard als eerste over de laatste hindernis te laten springen?



### Spelvoorbereiding:

Het **spelbord** wordt op de tafel gelegd. In totaal zijn hierop negen hindernissen te zien.

Leg op **elke hindernis** telkens **twee stokjes van verschillende kleuren**.

*Alle overige stokjes zijn slechts nodig bij een van de varianten en kunnen weer terug in de doos worden gelegd.*

Elk kind kiest een **paard** uit en zet het voor de eerste hindernis neer.

De **scheidsrechter**, de **gekleurde dobbelsteen** en het **suikerklontje** worden klaargelegd.

### Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie heeft als laatste een paard geaaid? Jij mag beginnen. Zet de **scheidsrechter** naast het spelbord, zodanig dat hij naast je paard staat.

**Over welke hindernis(sen) moet je paard tijdens deze ronde springen?**

Leg het **suikerklontje** achter de overeenkomstige hindernis.

**Gooi een keer met de dobbelsteen** en bekijk vervolgens de **kleuren van de stokjes op de hindernis**, waar je paard voor staat. Vergelijk deze met de gegooide kleur.

- **Geeft de dobbelsteen een andere kleur aan?**  
Je paard mag over de hindernis springen.
  - **Moet je paard nog over een of meerdere hindernissen heen springen om bij het suikerklontje terecht te komen?** Dan mag je nog **een keer gooien**.
  - **Heeft het nu het suikerklontje bereikt?**

Dan is de ronde met succes beëindigd. Je paard blijft staan. Leg het suikerklontje weer naast het spelbord.

Het **volgende kind** is aan de beurt. Het zet de scheidsrechter naast z'n paard en legt het suikerklontje achter een hindernis.

- **Geeft de dobbelsteen de kleur van een van de stokjes aan?**

Je paard heeft de sprong helaas niet gehaald.

- **Opgelet:** Is het in deze ronde al over een of meer hindernissen gesprongen? Staat het dus niet meer **naast de scheidsrechter**?

Dan mag het hier helaas niet blijven staan, maar moet net zo ver **terug**, tot het weer **naast de scheidsrechter** staat.

Denk er dus altijd goed over na, achter hoeveel hindernissen je het suikerklontje gaat neerleggen!

**Vervolgens is het volgende kind** aan de beurt. Het zet de scheidsrechter naast z'n paard en legt het suikerklontje achter een hindernis.

### **Einde van het spel:**

Het eerste paard, dat over de laatste hindernis heen springt, heeft de race gewonnen.

### **Spelvarianten:**

- **Het spel wordt eenvoudiger**, wanneer er slechts één stokje op elke hindernis wordt neergelegd.
- **Het spel wordt moeilijker**, wanneer op sommige hindernissen drie stokjes met verschillende kleuren worden neergelegd.