

Hop! Hop! Hop!



4+

FR

GB

D

E

I

NL

S

DK



Hop! Hop! Hop!

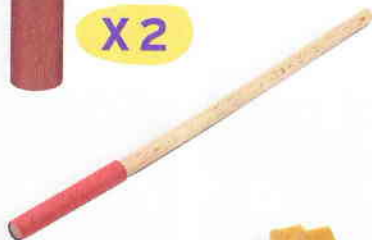
Contenu • Contents • Zubehörteile • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold



X8



X2



X9

Jeu de coopération

Pour jouer tous ensemble contre le vent

La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont.

Les joueurs parviendront-ils à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie ?

Age : à partir de 4 ans
Nombre de joueurs : à partir de 2
Durée : 15 minutes

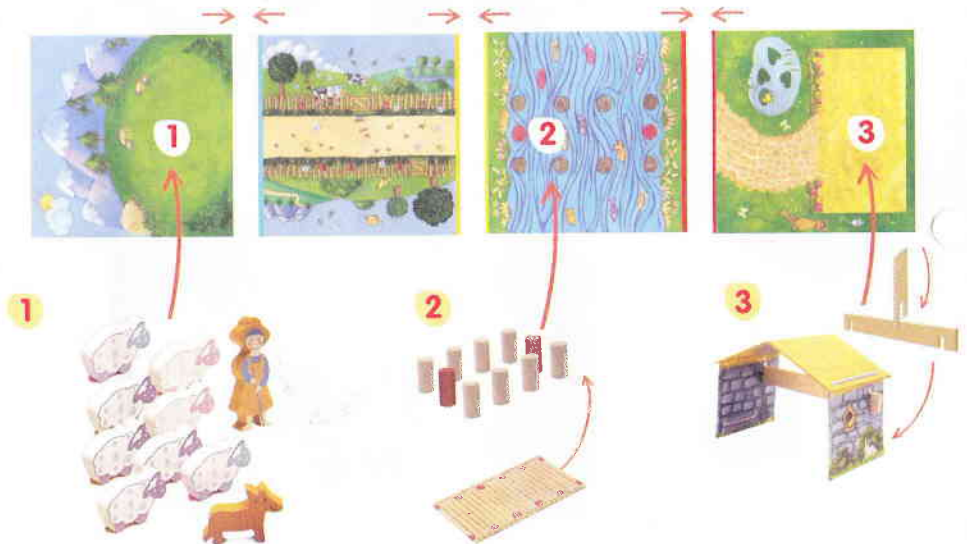
Contenu du jeu :

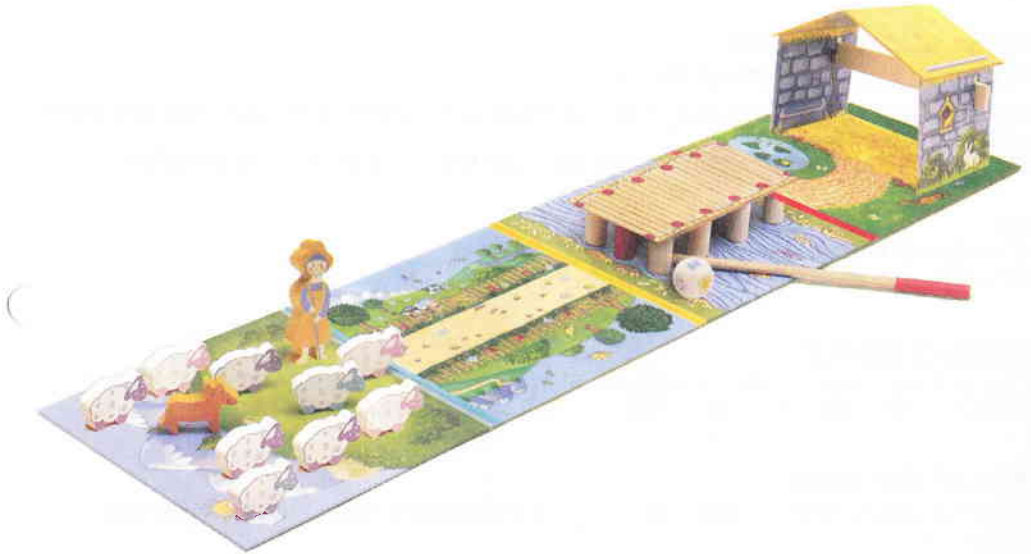
1 set de 4 plateaux décorés, 1 bergerie et sa poutrelle en bois, 1 pont, 10 pièces en bois (piliers du pont), 1 baguette en bois, 1 bergère, 9 moutons, 1 chien, 1 dé.

But du jeu

Déplacer jusqu'à la bergerie la bergère, ses moutons et son chien avant que le vent n'emporte le pont.







Préparation du jeu





Déroulement de la partie

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence par lancer le dé.

-  **Montagne** : avancer le pion de son choix de la montagne vers la campagne.
-  **Fleur** : avancer le pion de son choix de la campagne vers le pont.
-  **Pont** : avancer le pion de son choix du pont vers la bergerie.
-  **Soleil** : avancer le pion de son choix vers le plateau suivant.
-  **Saute-mouton** : avancer deux pions de son choix vers le plateau suivant.
-  **Vent** : enlever avec la baguette en bois un pilier du pont.

Important : la bergère précède toujours le troupeau dans le déplacement d'une case à l'autre, le chien ferme toujours la marche.

Fin de la partie :

Les joueurs gagnent s'ils ont rassemblé tous les pions sous la bergerie avant que le vent n'emporte le pont.

Par contre, si le pont s'écroule avant que tous les pions soient sous la bergerie, tous les joueurs ont perdu la partie.



Kooperationsspiel

Gemeinsam gegen den Wind

Die Schafhirtin, ihre Schafe und ihr Hütehund müssen in den schützenden Schafstall gelangen, bevor der Wind die Brücke mitnimmt.

Schaffen es die Spieler zusammenzuarbeiten, um alle Schafe in den Schafstall zu bringen?

Alter : ab 4 Jahre

Anzahl der Spieler : Ab 2

Spieldauer : 15 Minuten

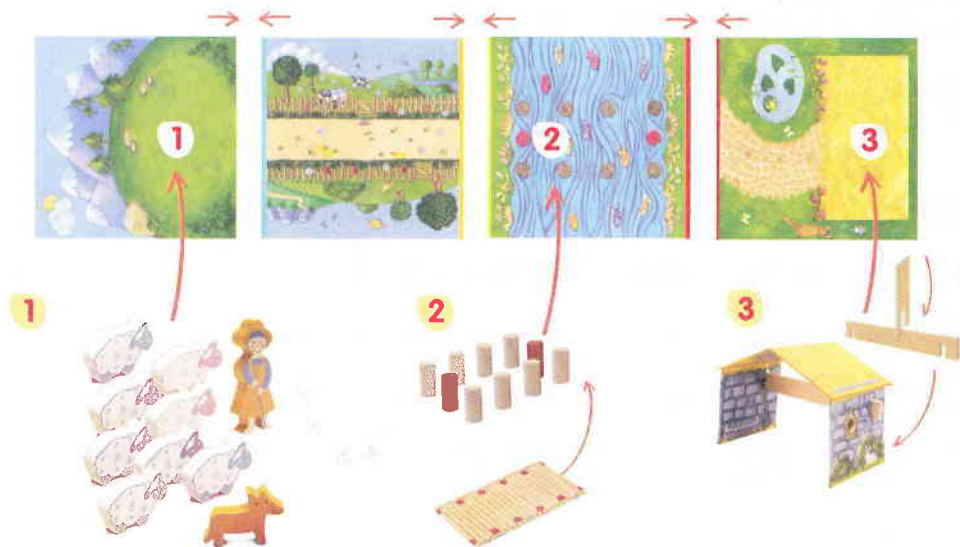
Contenu du jeu:

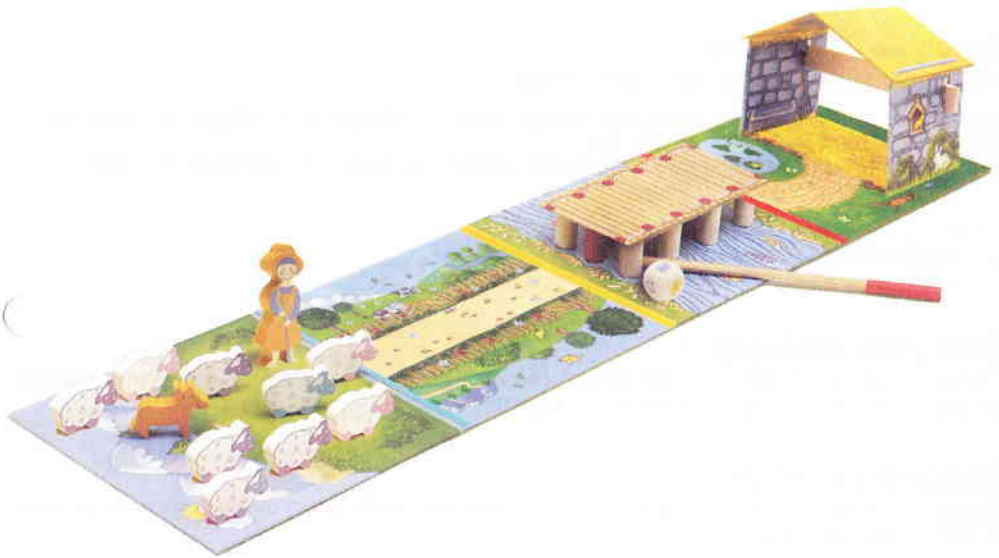
1 Set mit 4 gestalteten Wegekarten, 1 Schafstall mit Holzbrettern, 1 Brücke, 10 Holzteile (Stützpfiler der Brücke), 1 Holzstab, 1 Schafhirtin, 9 Schafe, 1 Hund, 1 Würfel.

Ziel des Spiels

Die Schafhirtin, ihre Schafe und ihren Hütehund bis zum Schafstall bringen, bevor der Wind die Brücke mitnimmt.

Vorbereitung fürs Spiel





Ablauf des Spiels

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Der jüngste Spieler würfelt zuerst.



Berg: Mit der Figur seiner Wahl vom Berg bis auf das Feld vorrücken.



Blume: Mit der Figur seiner Wahl vom Feld bis zur Brücke vorrücken.



Brücke: Mit der Figur seiner Wahl von der Brücke bis zum Schafstall vorrücken.



Sonne: Mit der Figur seiner Wahl bis zur nächsten Karte vorrücken.



Bockspringen: Mit zwei Figuren seiner Wahl bis zur nächsten Karte vorrücken.



Wind: Mit dem Holzstab einen Stützfeiler der Brücke entfernen.

Wichtig: Die Schafhirtin läuft stets vor der Herde, wenn von einem Feld zum nächsten vorgerückt wird, der Hund bildet stets das Schlusslicht.

Ende des Spiels:

Die Spieler gewinnen, wenn Sie alle Figuren im Schafstall haben, bevor der Wind die Brücke mitnimmt.

Wenn die Brücke jedoch zusammenstürzt, bevor die Figuren im Schafstall sind, haben alle Spieler verloren.

