

Hop! Hop! Hop!

4-8 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

FR

EN

DE

ES

IT

PT

NL

SE

DA

RU



Hop! Hop! Hop!

FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

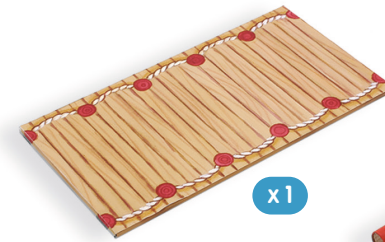
PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x4



x1



x1



x1



x8



x2



x1



x1



x9



x1

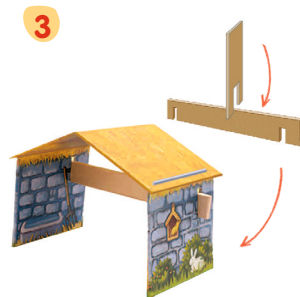
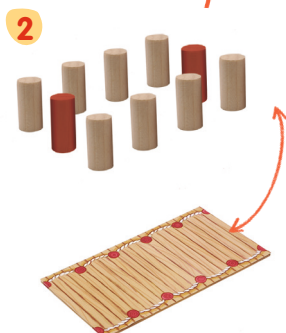
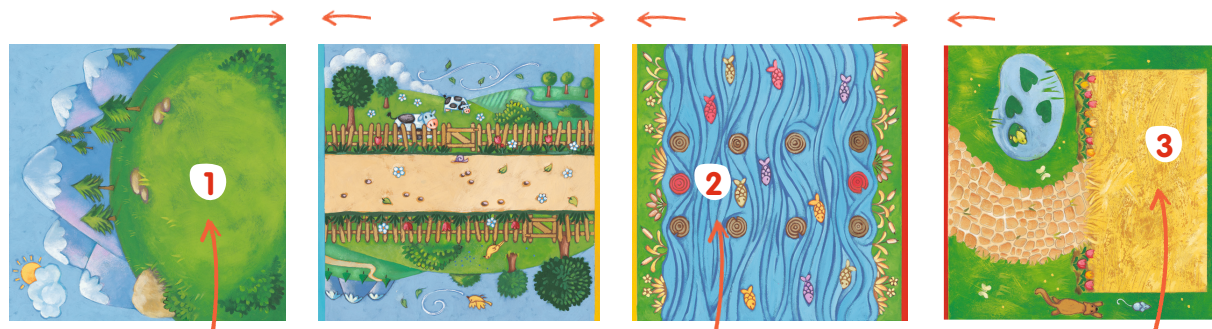
JEU DE COOPÉRATION pour jouer tous ensemble contre le vent.

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 ?

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.

-  **Fleur** : avancer le pion de son choix de la montagne vers la campagne.
-  **Pont** : avancer le pion de son choix de la campagne vers le pont.
-  **Bergerie** : 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.

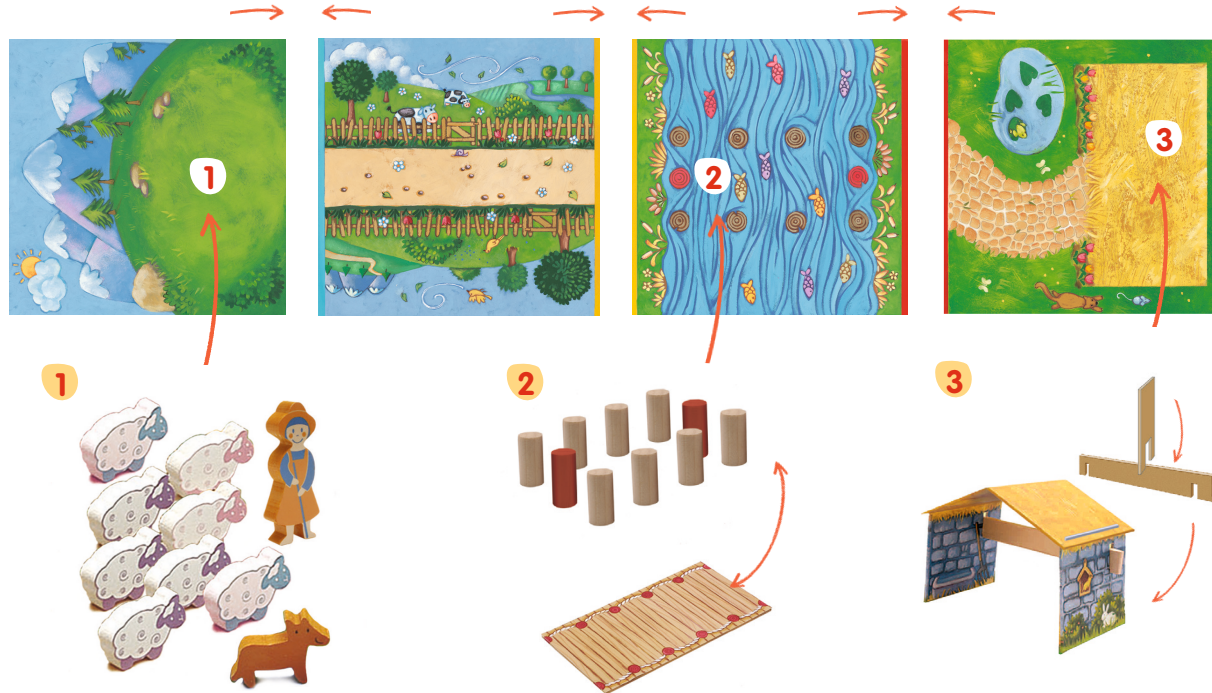


COOPERATIVE GAME, everyone plays against the storm.
The shepherdess, her sheep, and her dog must return home before the storm takes away the bridge. Can the players work together to move everyone safely back to the sheepfold?

Aim of the Game

Move the shepherdess, her sheep, and her dog to the sheepfold before the storm destroys the bridge.







Game Setup



Playing the Game

Players take turns in clockwise order.

The youngest play starts by rolling the die:

-  **Flower:** Move one of the figures from the mountain to the countryside
-  **Bridge:** Move one of the figures from the countryside to the bridge.
-  **Sheepfold:** Move one of the figures from the bridge to the sheepfold.
-  **Sun:** Move one figure of your choice to the next board.
-  **Double Sheep:** Move two figures of your choice to the next board.
-  **Storm:** Remove a bridge pillar with the wooden stick.

Important: The shepherdess must always be at the front of the herd and the dog must always be at the back of the herd.

End the game

If the players move all the figures to the sheepfold before the storm destroys the bridge, they win the game. However, if the bridge collapses before all figures move to the sheepfold, the players lose.

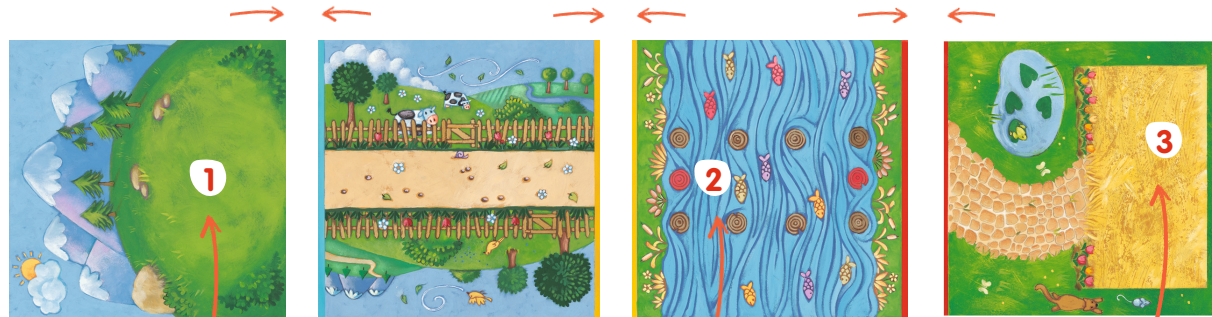


KOOPERATIONSSPIEL, Gemeinsam gegen den Wind.

Die Schafhirtin, ihre Schafe und ihr Hütehund müssen den schützenden Schafstall erreichen, bevor der Wind die Brücke einreißt. Schaffen es die Spieler gemeinsam, alle Schafe in den Schafstall zu bringen?

Ziel des Spiels

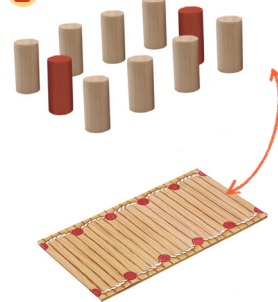
Die Schafhirtin, ihre Schafe und ihren Hütehund bis zum Schafstall bringen, bevor der Wind die Brücke einreißt.

Spielvorbereitung

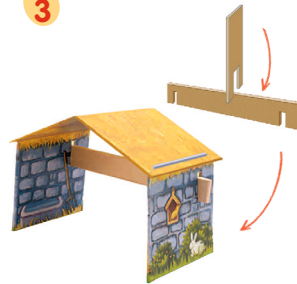
1









2



3

**Spielablauf**

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

-  **Blume:** ein beliebiger Spielstein darf vom Berg auf das Feld ziehen.
-  **Brücke:** ein beliebiger Spielstein darf vom Feld auf die Brücke ziehen.
-  **Schafstall:** ein beliebiger Spielstein darf von der Brücke in den Schafstall ziehen.
-  **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 Stützpfeiler der Brücke entfernen.

Wichtig: Die Schafhirtin läuft immer vor der Herde, wenn von einer Karte zur nächsten gezogen wird.
Der Hund bildet immer das Schlusslicht.

Spielende

Die Spieler gewinnen, wenn sie alle Figuren im Schafstall haben, bevor die Brücke einstürzt.
Stürzt die Brücke aber ein, bevor alle Figuren im Schafstall sind, haben alle Spieler verloren.



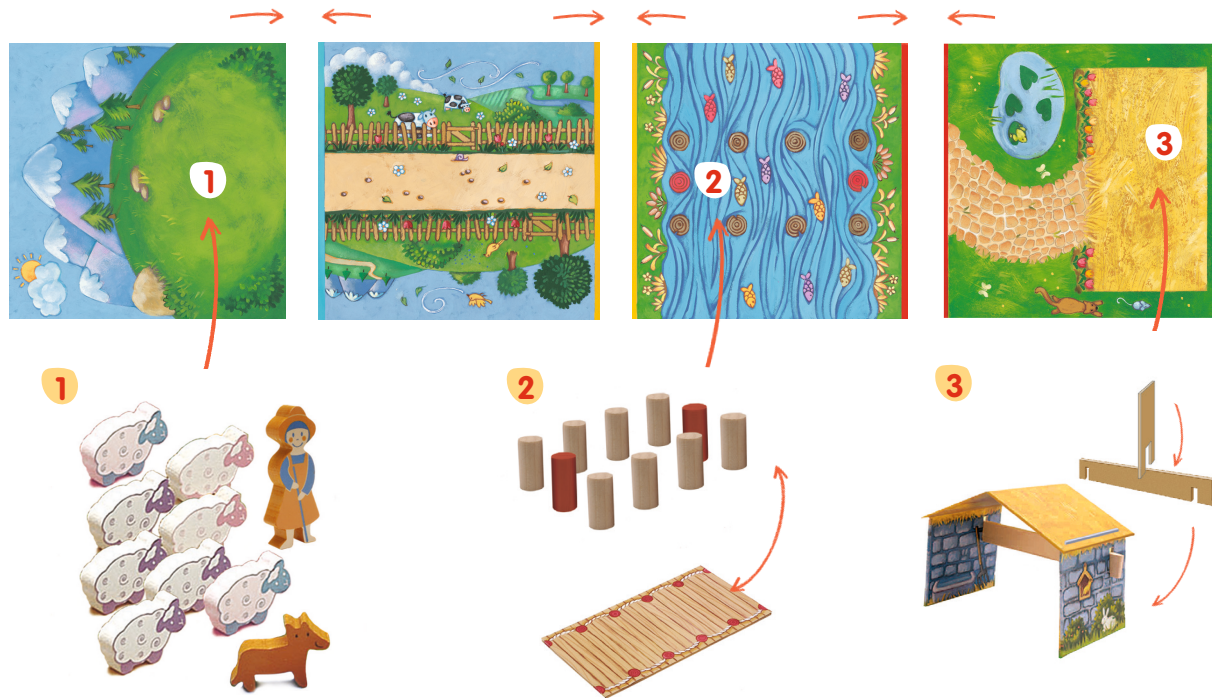
JUEGO DE COOPERACIÓN para jugar todos juntos contra el viento.

La pastora, sus ovejas y su perro tienen que volver a refugiarse al refugio antes de que el viento se lleve el puente por los aires. ¿Podrán cooperar los jugadores para llevar a todas las ovejas de vuelta al refugio?

Objetivo del juego

Desplazar hasta el refugio a la pastora, sus ovejas y su perro antes de que el viento se lleve el puente por los aires.







Preparación del juego



Funcionamiento de la partida

La partida se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador más joven empieza a lanzar el dado.

-  **Flor:** avanzar el peón de su elección de la montaña hacia el campo.
-  **Puente:** avanzar el peón de su elección del campo hacia el puente.
-  **Refugio:** avanzar el peón de su elección desde el puente al refugio.
-  **Sol:** avanzar el peón de su elección hacia el siguiente tablero.
-  **Salta-ovejas:** avanzar dos peones de su elección hacia el tablero siguiente.
-  **Viento:** retirar con el palito de madera uno de los pilares del puente.

Importante: la pastora va siempre delante del rebaño cuando se desplazan de una casilla a la otra y el perro va siempre el último del grupo cerrando la marcha.

Fin de la partida

Los jugadores ganan si han juntado todos los peones en el refugio antes de que el viento se lleve el puente. Por el contrario, si el puente se deshace antes de que todos los peones hayan llegado al refugio, todos los jugadores han perdido la partida.



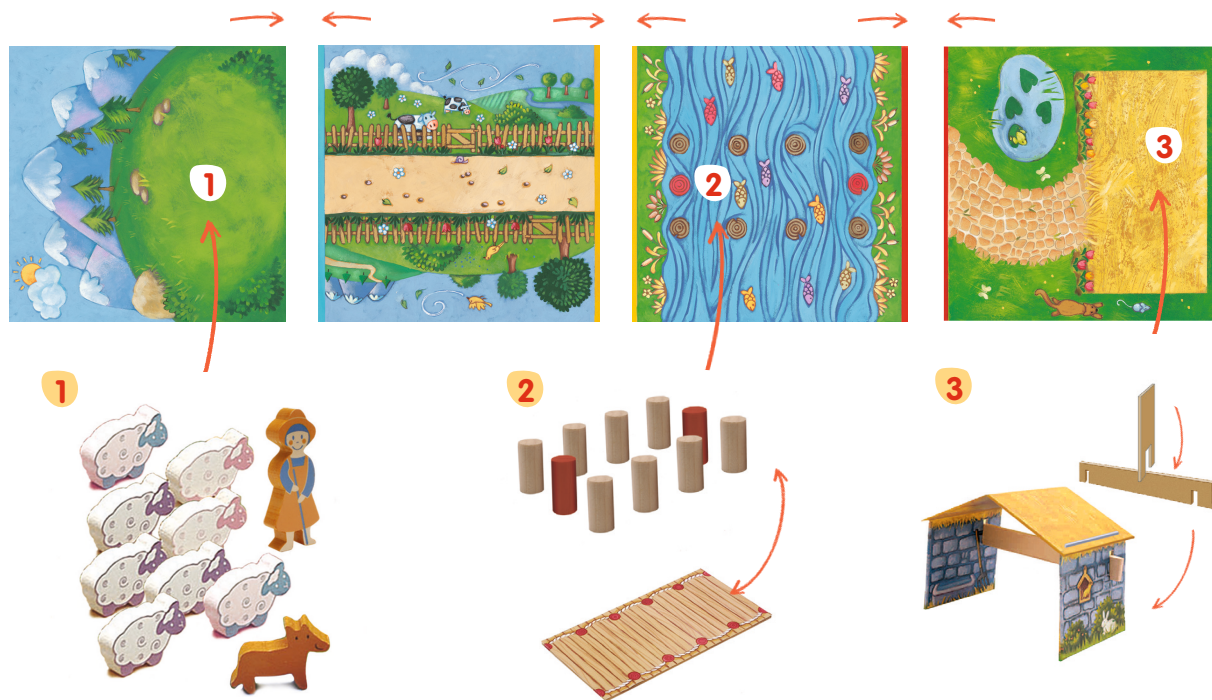
GIOCO DI COOPERAZIONE per giocare tutti assieme contro il vento.

La pastorella, le pecore e il cane devono tornare al rifugio dell'ovile prima che il vento si porti via il ponte. Riusciranno i giocatori a cooperare per guidare tutte le pecore all'ovile?

Finalità del gioco

Sistemare la pastorella, le pecore ed il cane nell'ovile prima che il vento si porti via il ponte.







Preparazione del gioco



Svolgimento della partita

La partita si gioca in senso orario.

Comincia il giocatore più giovane gettando il dado.

-  **Fuoco:** muovere la pedina scelta dalla montagna verso la campagna.
-  **Ponte:** muovere la pedina scelta verso il ponte.
-  **Ovile:** muovere la pedina scelta dal ponte verso l'ovile.
-  **Sole:** far avanzare la pedina di propria scelta verso la tavola seguente.
-  **Salto alla pecora:** far avanzare due pedine di propria scelta verso la tavola seguente.
-  **Vento:** con la bacchetta di legno sollevare un pilastro del ponte.

Importante: durante gli spostamenti da una casella all'altra, la pastorella precede sempre il branco, il cane conclude sempre la marcia.

Fine della partita

I giocatori vincono quando hanno raccolto tutte le pedine nell'ovile prima che il vento si sia portato via il ponte. Se invece il ponte crolla prima che tutte le pedine siano state raccolte nell'ovile, tutti i giocatori hanno perso la partita.



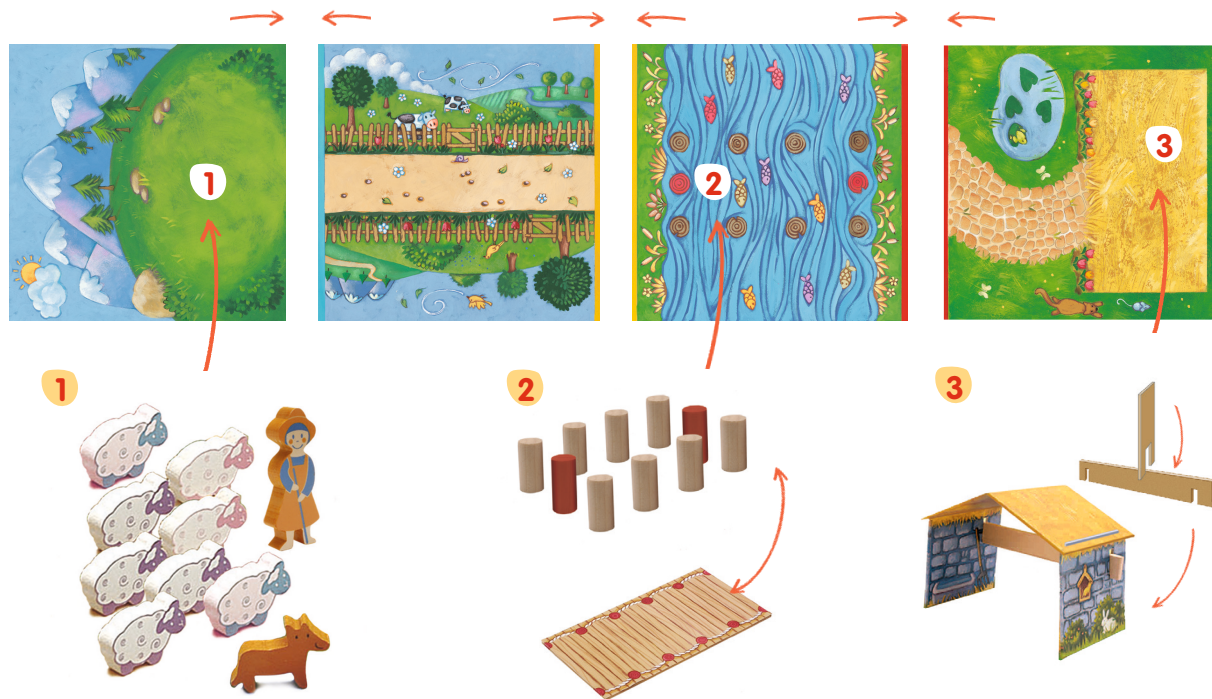
JOGO DE COOPERAÇÃO para jogarem todos juntos contra o vento.

A pastora, os seus carneiros e o seu cão devem regressar ao abrigo no estábulo antes que o vento derrube a ponte. Os jogadores conseguirão cooperar para trazerem todos os carneiros até ao estábulo?

Objectivo do jogo

Deslocar até ao estábulo a pastora, os seus carneiros e o seu cão antes que o vento derrube a ponte.







Preparação do jogo



Desenvolvimento da partida

A partida é jogada no sentido dos ponteiros do relógio.

Começa o jogador mais novo por lançar o dado.

-  **Flor:** escolher um peão e conduzi-lo da montanha até ao campo.
-  **Ponte:** escolher um peão e conduzi-lo do campo até ao ponte.
-  **Curral:** escolher um peão e conduzi-lo da ponte até ao curral.
-  **Sol:** avançar o peão à sua escolha para a bandeja seguinte.
-  **Pula-sela:** avançar dois peões à sua escolha para a bandeja seguinte.
-  **Vento:** retirar com a vara de madeira um pilar da ponte.

Importante: a pastora precede sempre o rebanho na deslocação de uma casa para a outra; o cão vem sempre atrás.

Fim da partida

Os jogadores ganham se juntarem todos os peões no estábulo antes que o vento derrube a ponte. Caso contrário, se a ponte desabar antes de todos os peões estarem no estábulo, todos os jogadores perdem a partida.

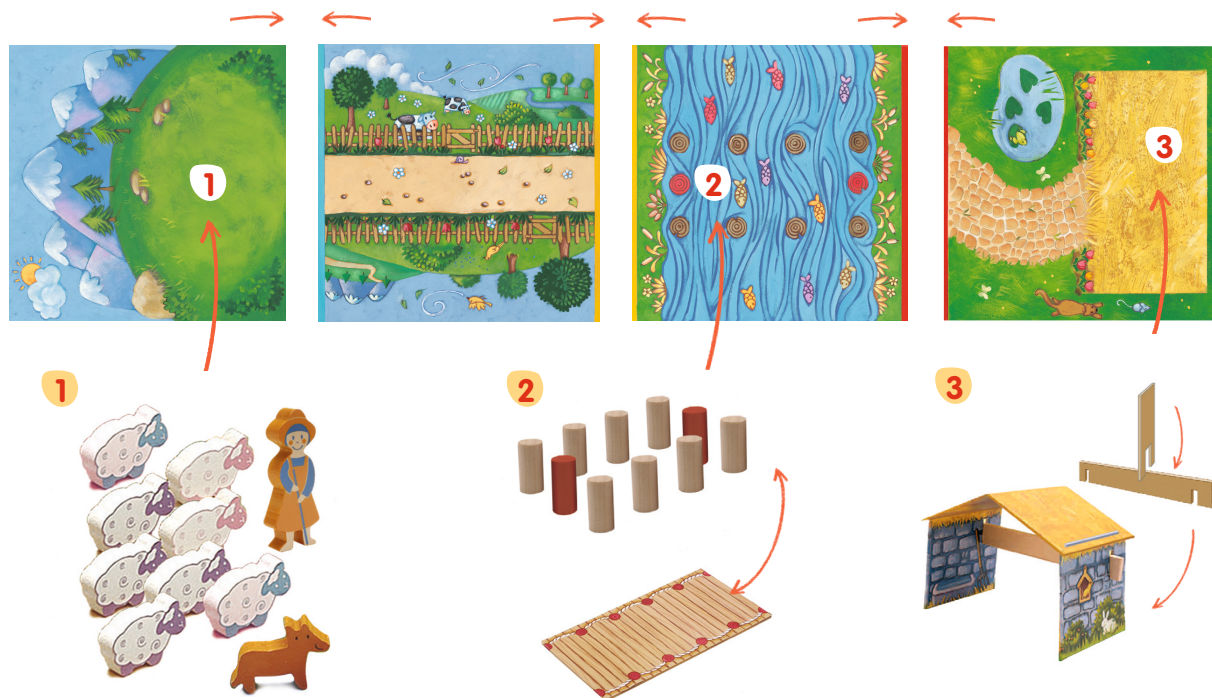


SPEL WAARBIJ SAMENWERKING VEREIST IS! Om allen samen tegen de wind te. Het herderinnetje, haar schapen en haar hond moeten zich in de schaapskooi beschermen voordat de wind de brug meesleurt. Zullen de spelers in staat zijn om samen te werken om alle schapen in de schaapskooi samen te brengen?

Doel van het spel

Het herderinnetje, haar schapen en haar hond moeten zich naar de schaapskooi begeven voordat de wind de brug meesleurt.







Vorbereiding van het spel



Verloop van het spel

Het spel wordt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld.

De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen.

-  **Bloem:** met een pion naar keuze op weg gaan van de berg naar het platteland.
-  **Brug:** met een pion naar keuze op weg gaan van het platteland naar de brug.
-  **Schapeinstal:** met een pion naar keuze op weg gaan van de brug naar de schapeinstal.
-  **Zon:** verplaats de pion naar keuze naar de volgende hoogvlakte.
-  **Haasje-over:** verplaats de twee pionnen naar keuze naar de volgende hoogvlakte.
-  **Wind:** verwijder een pijler van de brug met behulp van de houten stok.

Belangrijk: het herderinnetje gaat haar troepen altijd vooraf in de verplaatsing van een vakje naar een ander vakje, en de hond sluit de troep altijd als laatste af.

Einde van het spel

De spelers die alle pionnen onder de schaapskooi verzameld hebben voordat de wind de brug meesleurt winnen. Indien de brug echter instort voordat de pionnen onder de schaapskooi zijn dan hebben alle spelers de partij verloren.

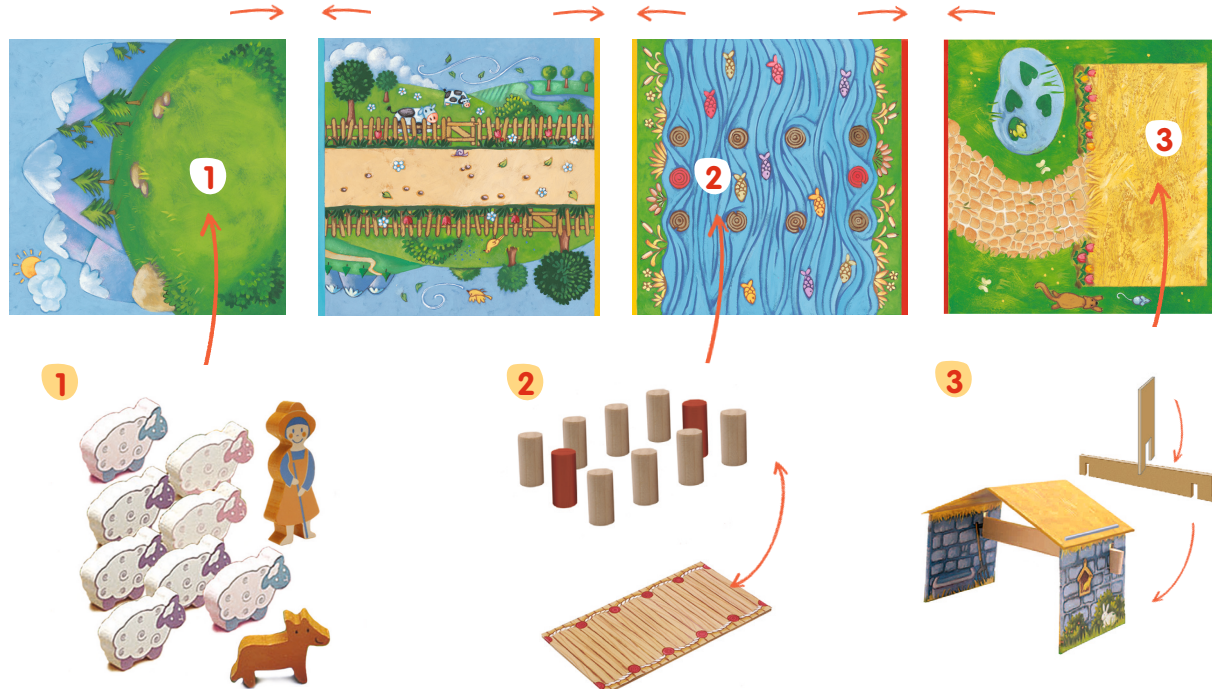


SAMARBETSSPEL, Alla spelar tillsammans mot stormen.
Herdinnan, hennes får och hennes hund måste komma i säkerhet i fårhuset innan stormen blåser bort bron. Kommer spelarna gemensamt att lyckas få hem alla fåren till fårhuset?

Vad spelet går ut på







Att förflytta herdinnan, fåren och vallhunden till fårhuset innan stormen blåser bort bron.

Förberedelse



Så här går spelet till

Man spelar i tur och ordning. Medsols.
 Den yngste spelaren börjar och kastar tärningen.

-  **Blomman:** flytta fram valfri pjäs till berget mot slätten.
-  **Bron:** flytta fram valfri pjäs till slätten mot bron.
-  **Fårfålla:** flytta fram valfri pjäs till bron mot fårfållan.
-  **Solen:** flytta valfri spelpjäs till nästa platta.
-  **Hoppa bock:** flytta två valfria spelpjäser till nästa platta.
-  **Stormen:** fa bort en bropelare med träpinnen.

Viktigt: herdinnan ska alltid gå först från en ruta till nästa och hunden går alltid sist.

Så här slutar spelet

Spelarna vinner om de har lyckats samla alla spelpjäserna i fårhuset innan stormen har blåst sönder bron. Men om bron rasar innan alla spelpjäserna är i säkerhet i fårhuset, då har alla spelarna förlorat.

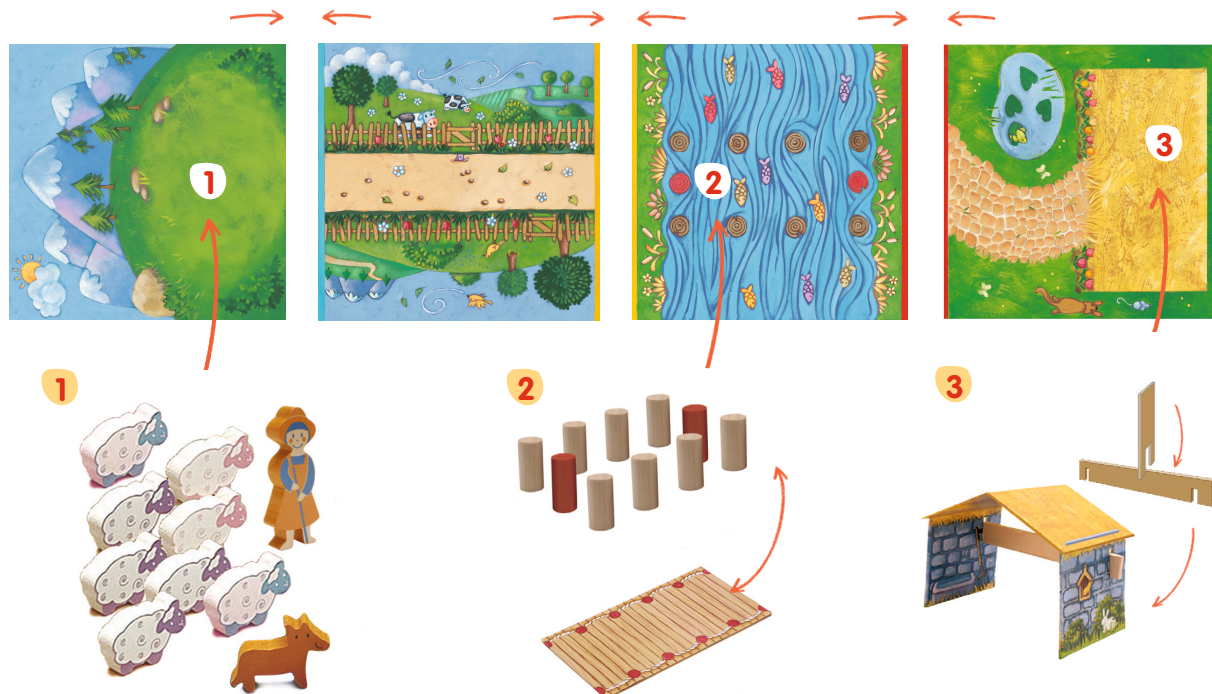


SAMARBEJDSPIK, spil sammen mod vinden.

Hyrdinden, hendes får og hendes hund skal skynde sig hjem til fårehuset i ly for vinden, inden den blæser broen væk. Vil spillerne være i stand til i fællesskab at få alle fårene hjem?







Spilletets formål

Flyt hyrdinden, hendes får og hendes hund hen til fårehuset, inden vinden blæser broen væk.

Forberedelse**Spilleregler**

Der spilles med uret.

Den yngste spiller starter med at kaste terningen.

-  **Blomst:** flyt brikken efter eget valg på fremad på bjerget hjem mod landet.
-  **Bro:** flyt brikken efter eget valg på fremad på landet hjem mod broen.
-  **Fårefarm:** flyt brikken efter eget valg på fremad på broen hjem mod fårestalden.
-  **Sol:** ryk en hvilken som helst brik fremad til næste billede.
-  **Får:** ryk to brikker hen til næste billede.
-  **Vind:** brug træpinden til at fjerne én af broens elementer.

Vigtigt: hyrdinden kommer altid før fårene, når der rykkes fra ét felt til et andet, og hunden kommer altid til sidst.

Spilletets afslutning

Spillerne vinder, hvis de når at flytte alle brikkerne hen til fårehuset, inden vinden blæser broen væk. Derimod, hvis broen falder sammen, inden alle brikkerne er kommet hen til fårehuset, så har alle spillerne tabt spillet.



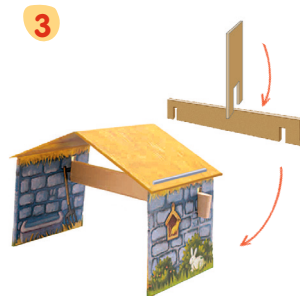
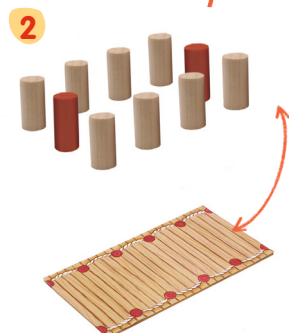
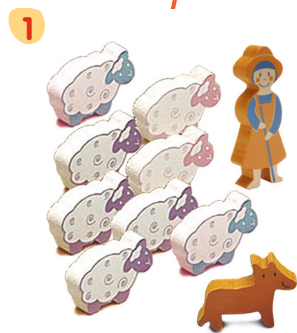
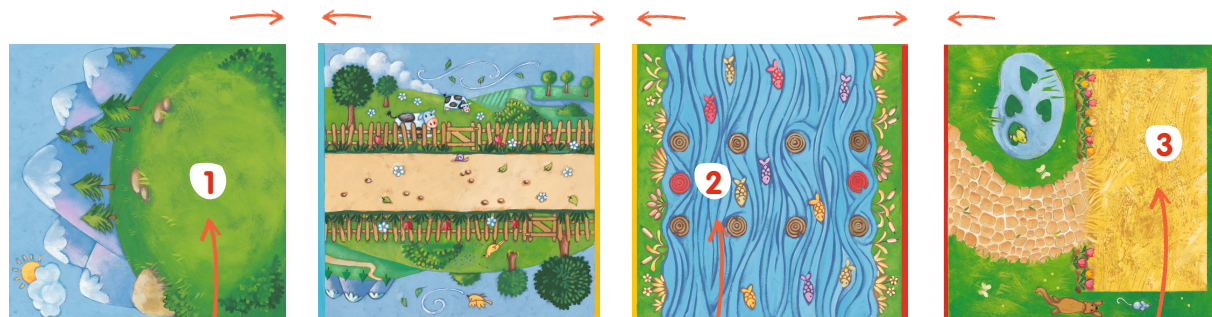
ИГРА НА ВЗАИМОДЕЙСТВИИ, Играть всем вместе против ветра.

Пастушка, ее овцы и собака должны вернуться в убежище в овчарню до того, как ветер унесет мост. Удастся ли игрокам действовать сообща, чтобы привести всех овец в овчарню?

Цель игры

Переместить в овчарню пастушку, ее овец и собаку, пока ветер не унес мост.







Подготовка к игре



Ход партии

Партия играется по часовой стрелке.

Самый младший игрок начинает бросать кубик.

-  «**Цветок**» - передвигайте фишку на выбор от горы к деревне.
-  «**Мост**» - передвигайте фишку на выбор от деревни к мосту.
-  «**Овчарня**» - передвигайте фишку на выбор от моста к овчарне.
-  «**Солнце**» - передвигайте фишку на выбор к следующей игровой площадке.
-  «**Чехарда**» - передвигайте две фишки на выбор к следующей игровой площадке.
-  «**Ветер**» - при помощи деревянной палочки уберите опору моста.

Важно. Во время перемещения с клетки на клетку пастушка идет впереди овец, а собака бежит сзади всех.

Конец партии

Игроки выиграли, если они собрали все фишки в овчарне до того, как ветер унес мост.

И наоборот, если мост рухнет до того, как все фишки окажутся в овчарне, все игроки проиграли партию.



DJ08408



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com