

Hop! Hop! Hop!



4-8
*ans years
anos Jahre*



Нор! Нор! Нор!

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



X 8



X 2



X 9

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 ?

Âge : à partir de 4 ans

Nombre de joueurs : à partir de 2

Durée : 15 minutes

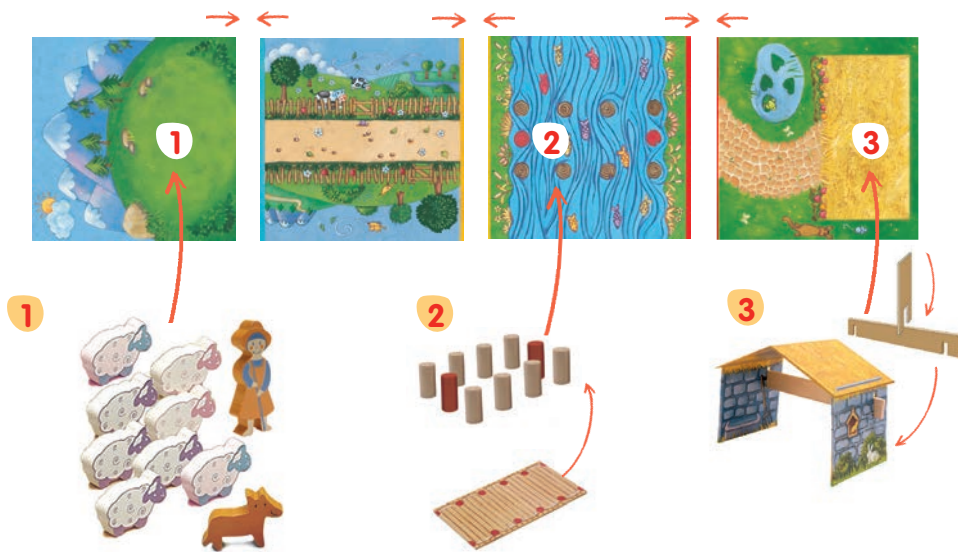
Contenu du jeu

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.



Fleur : avancer le pion de son choix de la montagne vers la campagne.



Pont : avancer le pion de son choix de la campagne pont 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.



GAME OF COOPERATION

To play all together against the wind

The shepherdess, her sheep and dog must return under cover in the sheepfold before the wind takes away the bridge.
Will the players manage to cooperate in taking all the sheep back to the sheepfold?

Age : 4 years and over
A number of players : from 2
Duration : 15 minutes

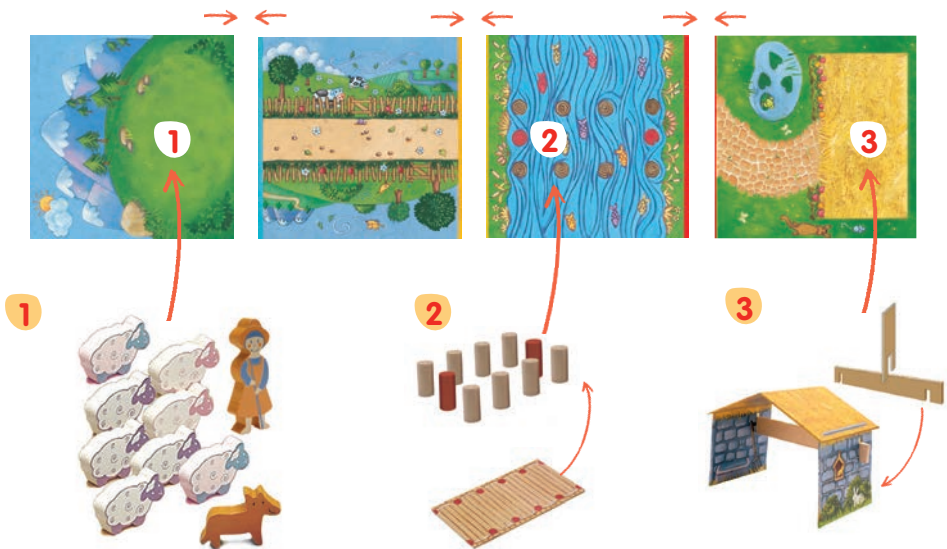
Game contents

1 set of 4 decorated boards, 1 sheepfold and its wooden beam, 1 bridge, 10 wooden parts (bridge pillars), 1 wooden stick, 1 shepherdess, 9 sheep, 1 dog, 1 dice.

Aim of the game

Move the shepherdess, her sheep and dog to the sheepfold before the wind takes away the bridge.

Game preparation





The progress of the game

The game is played clockwise.

The youngest player starts by throwing the dice.



Flower: choose one of the figures and move it from the mountain to the countryside.



Bridge: choose one of the figures and move it from the countryside to the bridge.



Sheepfold: choose one of the figures and move it from the bridge to the sheepfold.



Sun: move the chosen piece to the following board.



Double sheep: move the chosen piece to the following board.



Wind: remove a bridge pillar with the wooden stick.

Important: the shepherdess always precedes the herd when moving from one space to another, the dog is always at the back.

End of the game:

The players win if they have collected all the pieces under the sheepfold before the wind takes away the bridge.

On the other hand, if the bridge collapses before all the pieces are under the sheepfold, all the players have lost the game.



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

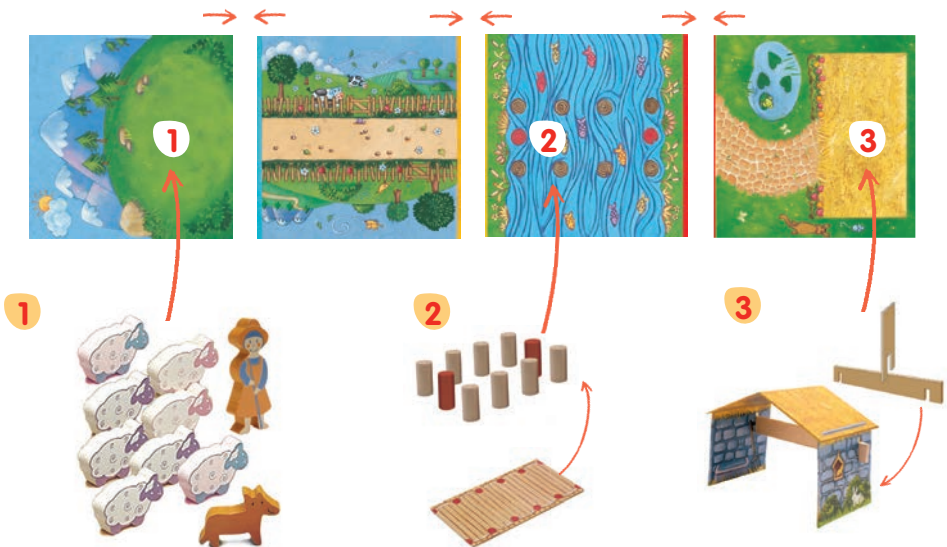
Inhalt

1 Set mit 4 gestalteten Wegekarten, 1 Schafstall mit Holzbrettern, 1 Brücke, 10 Holzteile (Stützpfeiler 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 für Spiel





Ablauf des Spiels

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der jüngste Spieler würfelt zuerst.



Blume: ein beliebiger Spielstein soll über den Berg auf das Feld gebracht werden.



Brücke: ein beliebiger Spielstein soll über das Feld auf die Brücke gebracht werden.



Schäferei: ein beliebiger Spielstein soll über die Brücke in die Schäferei gebracht werden.



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 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.



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?

Edad : a partir de 4 años

Muchos jugadores : a partir de 2

Duración : 15 minutos

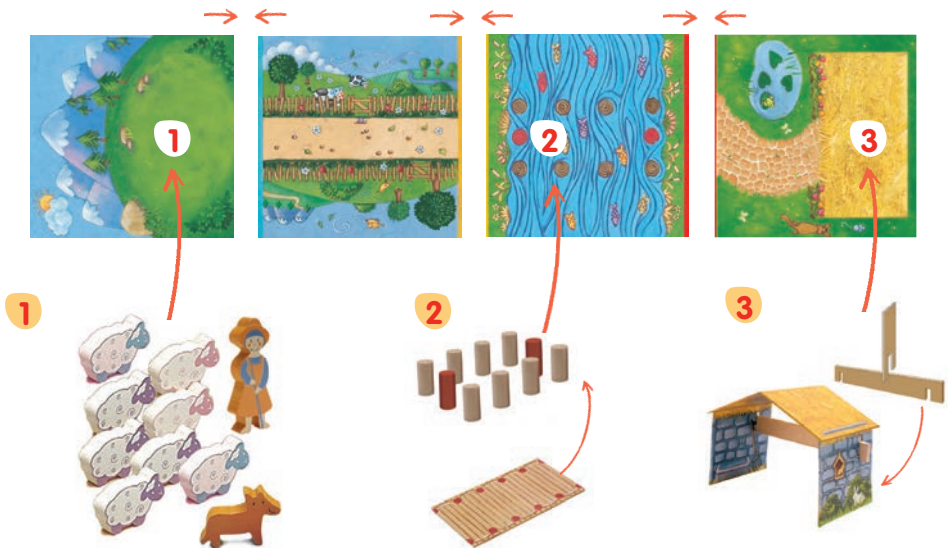
Contenido del juego:

1 set de 4 tableros decorados, 1 refugio y su vigueta de madera, 1 puente, 10 piezas de madera (pilares del puente), 1 palito de madera, 1 pastora, 9 ovejas, 1 perro, 1 dado.

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.
-  Redil: avanzar el peón de su elección desde el puente al redil.
-  Sol: avanzar el peón de su elección hacia el siguiente plato.
-  Salta-ovejas: avanzar dos peones de su elección hacia el plato 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?

Età : a partire dai 4 anni

Numero di giocatori : a partire da 2

Durata del gioco : 15 minuti

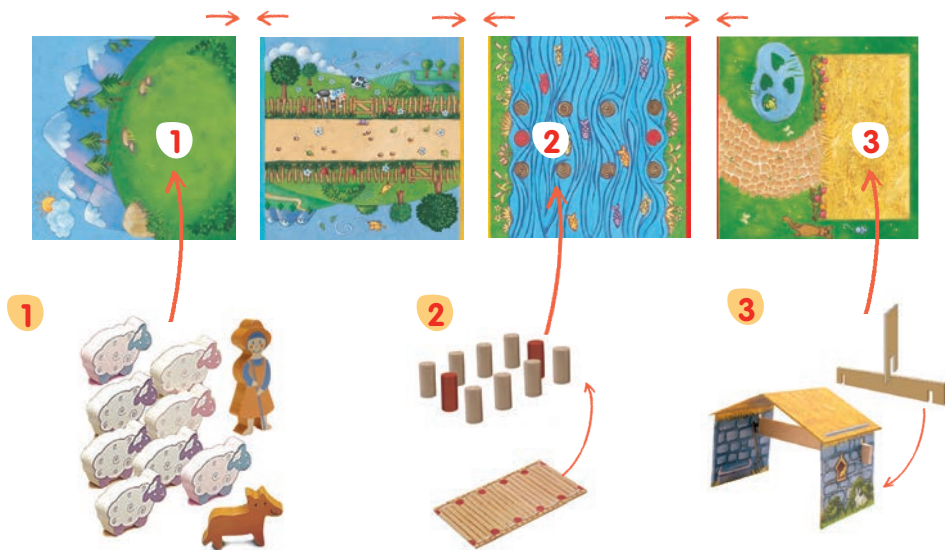
Contenuto del gioco

1 set di 4 tavole decorate, 1 ovile e relativa traversa in legno, 1 ponte, 10 pezzi di legno (pilastri del ponte), 1 bacchetta di legno, 1 pastorella, 9 pecore, 1 cane, 1 dado.

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 nel senso delle lancette dell'orologio.
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.



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?

Leeftijd : vanaf 4 jaar
Aantal spelers : vanaf 2
Speelduur : 15 minuten

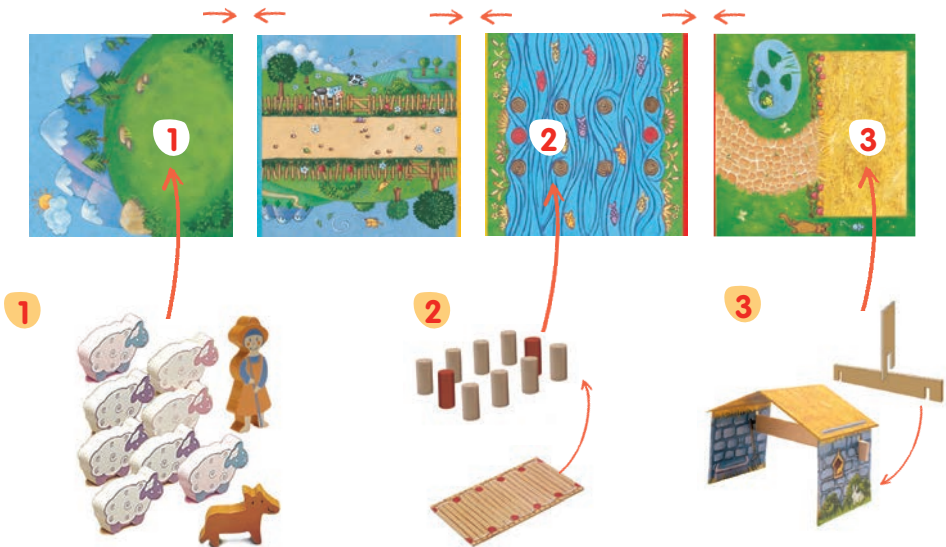
Inhoud van het spel

1 set, 4 versierde hoogvlakten, 1 schaapskooi en zijn houten balkje, 1 brug, 10 houten stukken (pijlers van de brug), 1 houten stok, 1 herderinnetje, 9 schapen, 1 hond, 1 dobbelsteen.

Doel van het spel

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

Voorbereiding 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.
-  Schapenstal: met een pion naar keuze op weg gaan van de brug naar de schapenstal.
-  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?

Ålder : från 4 år
Antal spelare : 2 eller flera
Tid : 15 minuter

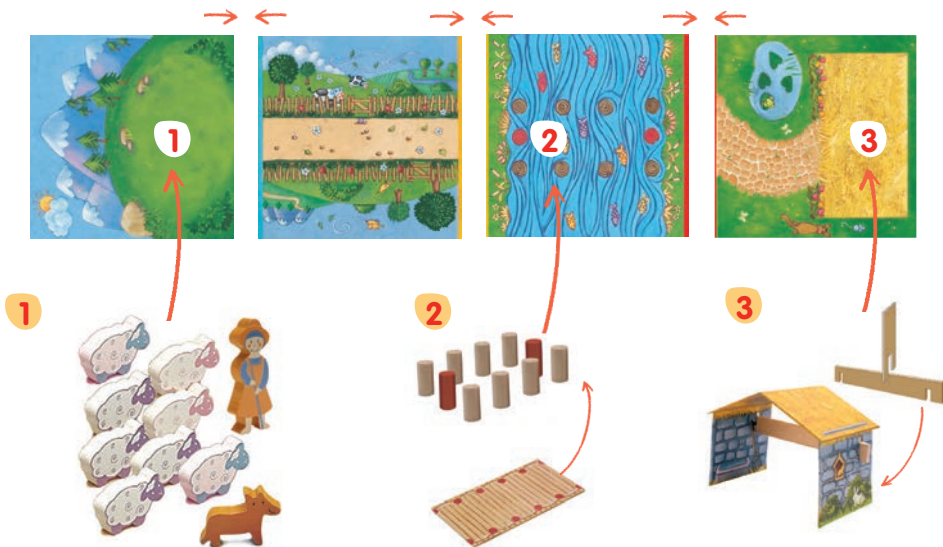
Innehåll

1 set med 4 målade plattor, 1 fårhus, 1 bro, 10 träbitar (bropelare), 1 träpinne, 1 herdinna, 9 får, 1 vallhund, 1 tärning.

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 fårållan.



Solen: flytta valfri spelpjäsa till nästa platta.



Hoppa bock: flytta två valfria spelpjäsa 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 spelpjäsaerna i fårhuset innan stormen har blåst sönder bron.

Men om bron rasar innan alla spelpjäsaerna är i säkerhet i fårhuset, då har alla spelarna förlorat.



SAMARBEJDSPILE

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?

Alder : fra 4 år
Antal spillere : mindst 2
Varighed : 15 minutter

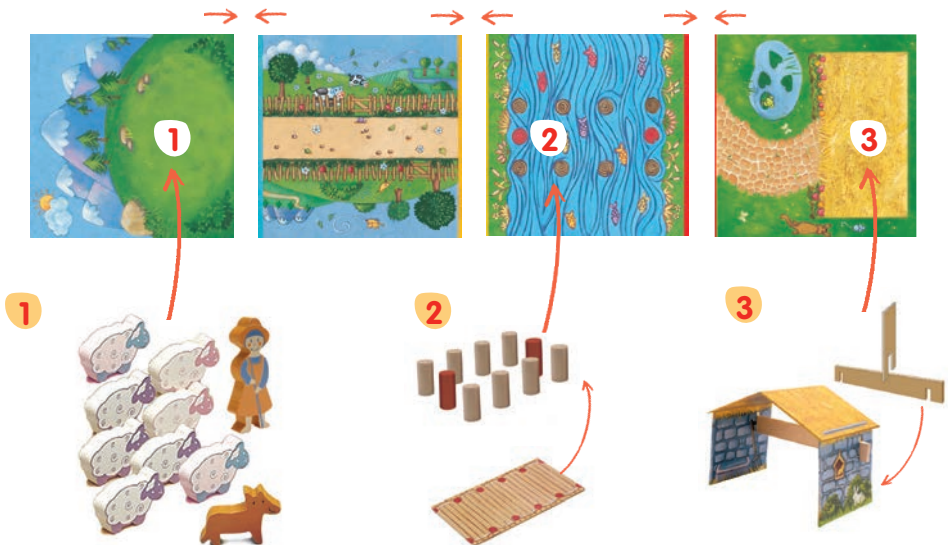
Spillets indhold

1 spilleplade med 4 billeder, 1 fårehus og en lille træbjælke, 1 bro, 10 træstykker (til at bygge broen), 1 træpind, 1 hyrdinde, 9 får, 1 hund, 1 terning.

Spillets 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.

Spillets 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.



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?

Idade : a partir de 4 anos

Número de jogadores: a partir de 2

Duração : 15 minutos

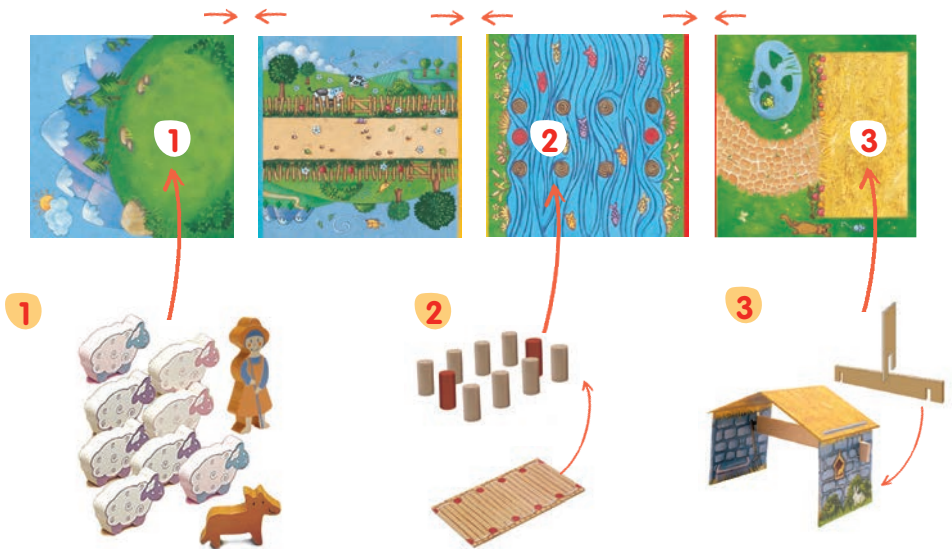
Conteúdo do jogo

1 conjunto de 4 bandejas decoradas, 1 estábulo e a sua vigota de madeira, 1 ponte, 10 peças de madeira (pilares da ponte), 1 vara de madeira, 1 pastora, 9 carneiros, 1 cão, 1 dado.

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.



ИГРА НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

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?

Возраст : старше 4 лет

Количество игроков : минимум 2

Продолжительность : 15 минут

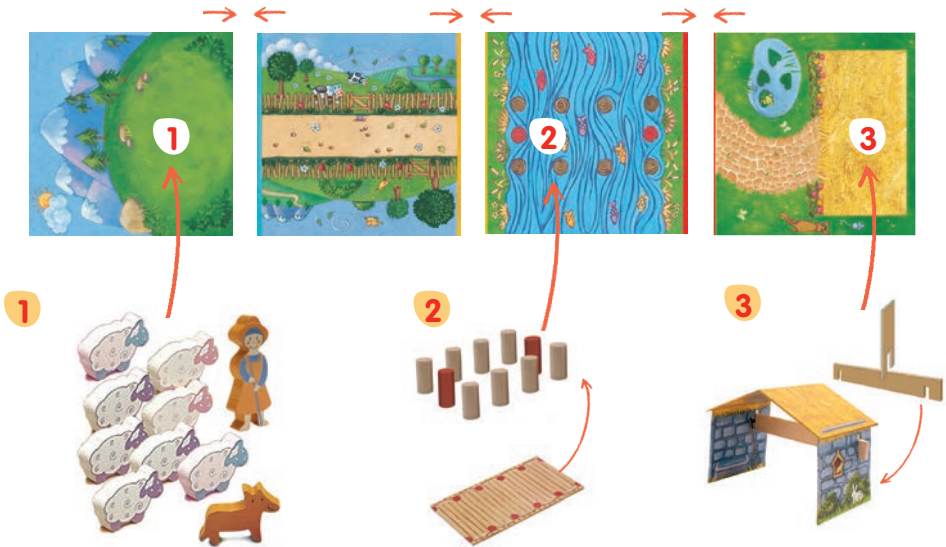
Игра содержит

1 набор из 4 декорированных игровых площадок, 1 овчарню и ее деревянную балку, 1 мост, 10 деревянных деталей (опоры моста), 1 деревянную палочку, 1 пастушку, 9 овец, 1 собачку, 1 кубик.

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.

