

# Hoppla-Hopp

Játékosok száma: 2-6

Játékosok kora: 5 éves kortól

Játékidő: kb. 10 perc

21 szimbólumkorong



1 homokóra



3 fakorong



## A játék:

Az épen soron lévő játékos megpróbál 30 másodperc alatt minél több szimbólumot helyesen megnevezni. Minél több szimbólumot sikerül a játékosnak helyesen megneveznie, annál előrébb vándorolnak a fakorongok a szimbólumkorongokon. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb szimbólumot sorolja fel helyesen.

## A játék előkészítése:



**Figyelem!** A kék fakorongot a játékosok csak a profi játékvariációban használják. Addig ezt a korongot félre kell tenni.

A játékosok helyezik a homokórát, a narancs- és piros színű fakorongokat az asztalra. A szimbólumkorongokat megkeverés után félkör, vagy csigavonalban az asztalra kell teríteni úgy, hogy jól látható legyen, hol kezdődik (baloldalon) és hol ér véget (jobboldal) a sor.

**Figyelem!** A szimbólumkorongokat úgy kell lehelyezni, hogy 4-5cm távolság legyen köztük azért, hogy a játék folyamán a fa korongokkal könnyedén letakarhatóak legyenek.

## A játék menete:

A játékot a legidősebb játékos kezdi, ő lesz az első „megfigyelő”. A „megfigyelő” alaposan megfigyeli a felfordított szimbólumkorongokat különösen a baloldalon álló első kettőt (a sor kezdetén). Miután a játékos megjegyezte az első két szimbólumot, letakarja őket a két fakoronggal.

*Eszi az első játékos. Miután megfigyelte, az első két korong szimbólumait (kacsa és fa) a képen látható módon letakarja őket a fakoronggal.*



A „megfigyelő” még egy nagy levegőt vesz, majd megfordítja a homokórát. A játék ekkor kezdődik el! A „megfigyelő” megnevezi az első szimbólumot, miután hangosan, érthetően kimondta a nevét, egy játékos társa azonnal áthelyezi arról a szimbólumról a következő szabad szimbólumra (az ábra szerint: kacsaról a gombára) a fakorongot.

**Fontos!** A fakorongot mindig egy játékos társnak kell áthelyeznie, sosem a „megfigyelőnek”! A fakorongot a játékos társnak ügyesen, és lehetőleg gyorsan kell mozgatnia a korongokon.

*Eszti megfordította a homokórát, és ezzel kezdetét vette a játék. Ibi ül Esztivel szemben, ezért ő az, aki gyorsan és ügyesen áthelyezi a fakorongot a kacsaról a gombára.*



A „megfigyelőnek” ekkor a következő fakorong alatt lévő szimbólumot kell megneveznie (a fát). Ha a „megfigyelő”, hangosan és helyesen mondta ki a szimbólum nevét, a fakorongot a játékos társa megint továbbhelyezi.

*Ha Eszti hangosan kimondja, hogy fa, akkor Ibi áthelyezi a piros korongot a fáról a koronára.*



A „megfigyelő” az eddig leírtak szerint folytatja a játékot. A fakorongokat pedig minden esetben a következő szabad szimbólumra helyezi a játékos társ, így a fakorongok balról jobbra haladnak előre a szimbólumokból kialakított játéktáblán.

A megfigyelő” játékosnak nagyon kell figyelnie, mert mikor kimondja az egyik szimbólum nevét, közben meg kell jegyeznie a következő szabad szimbólum képét is! Ugyanis a következő szabad szimbólumot a játékos társa a helyes válasz adásakor rögtön letakarja és a „megfigyelőnek” azt egy lépéssel később meg kell tudnia megneveznie!

Fontos, hogy a játékos társ a fakorong áthelyezésekor körültekintően nem kapkodva járjon el. Várja meg, míg a „megfigyelő” kimondja a szimbólum nevét.

A „megfigyelő” a játékot egészen addig folytathatja, míg a homokóra le nem pereg és helyesen sikerül a szimbólumokat megneveznie. Ha a megfigyelő hibát vét, vagy lepereg a homokóra, számára a forduló véget ér. Ekkor a megfigyelő összeszámolja pontjait úgy, hogy megszámlálja hány szimbólumot sikerült helyesen megneveznie.

A játékot a következő játékos folytatja úgy, hogy átveszi a „megfigyelő” szerepét, a vele szemben ülő játékos pedig a „játékos társ” szerepét.

## A játék vége:

A játékosok addig játsszák a fordulókat, míg minden játékos egyszer „megfigyelő” volt. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

A játékosok a fordulóban szerzett pontjaikat egy lapon feljegyezhetik, így akár több olyan fordulót is játszhatnak, amikben minden játékos kétszer egymás után lesz megfigyelő. A fordulóban szerzett pontokat a játék befejezésekor a játékosok összegzik.

## Profi játékosoknak!

A profi játékosok a játékot mindhárom fakoronggal játsszák! A játék alapszabálya erre a játékvariációra is változtatás nélkül érvényes. A „megfigyelő” játékosnak ebben a játékvariációban is meg kell neveznie a baloldali korong alatt lévő szimbólumot. Ha a játékos helyesen nevezi meg a szimbólumot, a fa korongot a következő szabad szimbólumra (áttemelve a másik két fakorongon) kell áthelyezni.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

Származási hely: EU

