

Hoppla - Hopp

HABA-4321

Gyűjtögetős, lóversenyes társasjáték 2–4 játékos részére 3–12 éves kor közötti gyermekek részére.

Három különböző játékvariációt tartalmaz.

Szerző: Susanne Gawlik, Illusztráció: Stefanie Klaben

Játékidő: 10 perc

Csodaszép napjuk volt a lovaknak a legelőn. Mókázhattak egész nap, de most már későre jár. A lovaknak gyorsan vissza kell ügtenniük az istállójukba. Útjuk során segítségre lesz szükségük, hogy a számukra legfontosabb tárgyakat össze tudják gyűjteni. Vajon ki fog a legtöbbet segíteni a lovaknak, és kinek sikerül elsőnek visszajuttatnia a lovát az istállóba?

A játék tartalma

1 játéktábla

4 lófigura fából

4 kirakótábla, egyenként 7-7 kirakóelemmel

1 piros dobókocka

1 kék dobókocka

2 akadályfából (az Akadályverseny játékvariációhoz)

Játékszabály



A játékról

A játékosoknak vissza kell hozniuk lovaikat a legelőről. Útjuk során különböző tárgyakat is össze kell gyűjteniük. A soron lévő játékos dob mindkét kockával, majd dobás után eldönti, hogy melyik kocka utasításait szeretné követni. Csak abban az esetben léphet be az istállóba a játékos a lovával, ha a kirakótábláját már teljesítette. A játék célja elsőként visszaérni a legelőről az istállóba.

Előkészületek

A legelső játék előtt óvatosan szedjük ki a kirakóelemeket a kartonkeretekből.

Nyissuk szét a játéktáblát, és tegyük az asztal közepére.

Minden játékos kapjon egy kirakótáblát, amit maga elé kell tennie, majd válasszon magának egy lófigurát, amit a legelőre kell tennie (a start mezőre).

Készítsük elő a dobókockákat és a kirakóelemeket.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad.

Az a játékos, aki legutoljára simogatott meg egy lovat, lehet a kezdőjátékos, és dobhat mindkét kockával.

A piros dobókocka mutatja meg, hogy hány mezőt léphetsz előre a lovaddal.

a négy célmező



legelőmezők

indulási pont



Figyelem!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

A kék dobókocka mutatja meg, hogy melyik kirakódarabot veheted el, és teheted a táblára. Például, ha a kék dobókockával egy patkószimbólumot dobsz ki, akkor egy patkó kirakódarabot tehetsz a játéktáblára.

A dobókockán a csillag szimbólum azt jelenti, hogy bármelyik kirakódarabodat felteheted a játéktáblára.

El kell döntened, hogy melyik dobókocka utasítását választod.

– **Előrelépsz a lovaddal a piros dobókockával dobott értéknek megfelelő számú mezőt; vagy**

– **Elveszel egy kirakóelemet, és leteszed azt a táblára.**

Ezután a következő játékos kerül sorra, és dobhat a kockákkal.

Figyelem: csak azután viheted be a lovadat az istállójába, miután a kirakótábládat teljesen feltöltötted a hét különböző puzzle elemmel. Bizonyosodj meg arról, hogy minden elemet összegyűjtötted az istállóba lépés előtt.

A játék vége

Amint valamelyik játékos az összes elemet begyűjtötte, és a lovát is elsőként sikerült visszajuttatnia az istállójába, megnyeri a játékot. Igazán jól viselte gondját a lovának, miközben nem felejtett el semmit.

Játékvariációk

Egyszerű variáció

A játékot egyszerűsíthetjük, ha mindkét dobókocka utasításait végrehajtjuk. A játékos a körében, ha már nincs üres hely a kirakótábláján, csak a piros kocka utasítását hajtja végre, nem vesz el további kirakóelemet.

A következő két játékvariációban az alapjáték szabályait követjük az alábbi két változtatással:

Akadályverseny

A játék megkezdése előtt az egyik, vagy akár mindkét akadályt helyezzük el a játéktáblán, két legelőmező találkozásához. Ezeken az akadályokon a lovak nem tudnak átlépni, csak átugrani. Például: ha a játékos kettőt dob a dobókockával, és a lovával pont kétfőzönyire áll egy akadálytól, nem léphet előre, mert ez az érték kevés az akadály átugrásához.

Szóló kocka

A játékosnak a saját körében, még dobás előtt kell eldöntenie, hogy melyik kockával dob, és mindig csak egy kockával dobhat.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft. - HABA játék
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dioneaft@gmail.com
Facebook: @HABAjatek