



Djeco társasjáték: **HOP! HOP! HOP!** - az együttműködés játéka

cikkszám: **DJ08408**

Ebben a játékban mindenki a szél ellen játszik.

A pásztorlány, a juhainak és a kutya fedezékbe kell érniük a karámba, mielőtt a szél lerombolja a hidat. Vajon sikerül a játékosoknak együttműködni és átvezetni a juhokat a karámba?

**Ajánlott életkor:** 4 éves kortól

**Játékosok száma:** minimum 2 fő

**A doboz tartalma:** 4 tábla, 1 karám fagerendával, 1 híd, 10 fa elem (a híd pillérjei), 1 fabot, 1 pásztorlányka, 9 juh, 1 kutya, 1 dobókocka

#### **A játék célja:**

A karámhoz kell eljuttatni a pásztorlánykát, a juhait és a kutyát, mielőtt a szél ledönti a hidat.

#### **A játék előkészítése:**

- tegyük egymás mellé a táblákat a következő sorrendben: hegyvidék - vidéki út - folyó - falusi udvar
- a hegyvidék táblára állítsuk fel a bábukat (pásztorlány, juhok, kutya)
- a folyóra építsük fel a hidat,
- az udvaron állítsuk fel a karámot. (képek az idegen nyelvű leírásban)

#### **A játék menete:**

A játék az óramutató járásával megegyező irányban haladjunk.

A legfiatalabb játékos kezdi a dobást a dobókockával.

A következőket dobhatja:

- Hegy: tedd a kiválasztott bábút a hegyről a vidéki útra.
- Virág: vidd a kiválasztott bábút a vidéki útról a hídhoz.
- Híd: vidd a kiválasztott bábút a hídról a karámhoz.
- Nap: vidd a kiválasztott bábút a következő táblára.
- Dupla juh: vidd a kiválasztott bábút a következő táblára.
- Szél: üsd ki a híd egyik pillérét a fa bottal. (Ügyesen válassz, hogy a híd minél tovább ellenálljon a szélnek)

**Fontos!** A pásztorlány mindig megelőzi a nyáját egyik helyről a másikra lépéskor, és a kutya mindig hátul zárja a sort.

#### **A játék vége:**

A játékosok akkor nyernek, ha minden bábút eljuttattak a karámba, mielőtt a szél lerombolja a hidat.

Másrészről, ha összedől a híd mielőtt minden bábu bekerülne a karámba, akkor minden játékos veszít. Próbálkozzatok újra!