

# HOPPSAN



## Hva spillet går ut på

Den som først har flyttet alle sine kort, eller et avtalt antall kort, til spillbrettet, vinner.

## Forberedelser til spillet

1. Plasser spillbrettet midt på gulvet og sørg for at det er god plass rundt det.
2. Velg i fellesskap hvilken side av spinneren som skal brukes (yngre og eldre barn har hver sin side).
3. Sorter bildekortene i bunker etter farge. Det skal være like mange bunker som det er deltakere.
4. Hver deltaker tar en bunke kort (altså én farge per deltaker).
5. Bli enige om hvor bildekortene for hver enkelt spiller skal legges ut. Det må være minst 1 meter mellom kortene, og de må være tilstrekkelig langt borte fra spillbrettet og spinneren. Alle skal ha omtrent samme avstand til spillbrettet, med mindre noe annet blir avtalt. Kortene legges ut på gulvet med bildesiden ned. Den enkelte deltaker får selv bestemme formasjonen kortene skal legges ut i (f.eks. et rutenett). (For å gjøre spillet lettere kan alle deltakerne eller enkelte deltakere legge ut sine kort med bildesiden opp.)
6. Fastsett spillets mål: Hvor mange kort kan vinneren ha igjen (0–11)?
7. Bestem hvilken kroppsdel som skal berøre spillbrettet i begynnelsen av hver runde (f.eks. tåspissen, foten, fingeren eller nesen).
8. Bestem hvem som først skal snurre spinneren, og hvordan rekkefølgen skal være (spillerne snurrer spinneren etter tur).



## Slik foregår spillet (yngre barn)

På begynnelsen av hver runde må hver enkelt deltaker berøre spillbrettet på den måten som deltakerne har blitt enige om. En av deltakerne snurrer på spinneren. Når spinneren stanser, viser den hvilket bilde som skal letes frem, og hvordan spillerne skal bevege seg. Den som snurret spinneren sier hva spinneren viser, for eksempel "Hopp til gitaren!"

I spillet brukes spinneren med følgende bevegelser:

**Hoppe** – deltakerne hopper til kortene sine

**Løpe** – deltakerne løper til kortene sine

**Krype** – deltakerne kryper til kortene sine



Nå skal alle kappes om å ta seg frem til sine egne kort ved hjelp av den bevegelsesmåten som spinneren viste, og lete frem kortet med bildet som spinneren viste, blant disse kortene. Deltakerne kan snu kortene, men kortene skal snus tilbake med bildesiden ned (unntatt det riktige kortet).

Den som først finner det riktige kortet blant sine, holder det opp slik at alle kan se det, og sier: "Jeg har det!" Alle andre stopper opp og står stille. Den som fant kortet, skal gå tilbake til spillbrettet og legge kortet med bildesiden opp på det tilsvarende bildet på spillbrettet.

Nå går alle deltakerne tilbake til spillbrettet. Når alle berører spillbrettet, er det neste deltakers tur til å snurre spinneren.

Hvis spinneren viser et bilde der det allerede ligger et kort på spillbrettet, men ingen merker det (eller sier noe), skynder alle seg til kortene sine på vanlig måte.

Hvis noen legger merke til det eksisterende kortet, sjekker deltakerne kortets farge. Den som spiller med kort i samme farge, får et åpent kort: Deltakeren tar seg frem til kortene sine ved hjelp av den bevegelsesmåten som spinneren viser, og åpner et kort (dvs. snur et valgfritt kort og lar det ligge med bildesiden opp). De øvrige deltakerne holder seg ved spillbrettet imens.

Når deltakeren har åpnet et kort, sier hun/han "Hoppsan". Det er et signal til de øvrige deltakerne, som nå spiller runden ferdig på vanlig måte.

Hvis det finnes flere kort med bildet som skal letes frem, får eierne av disse kortene et åpent kort hver. Den som sist åpner et kort, sier "Hoppsan", og deltakerne som fortsatt er igjen ved spillbrettet, gjennomfører runden på vanlig måte.

## Slik foregår spillet (eldre barn og mer avanserte spillere)

På begynnelsen av hver runde må hver enkelt deltaker berøre spillbrettet på den måten som deltakerne har blitt enige om. En av deltakerne snurrer på spinneren. Når spinneren stanser, viser den hvilket bilde som skal letes frem, og hvordan spillerne skal bevege seg. Den som snurret spinneren sier hva spinneren viser, for eksempel "Hopp til gitaren!"

### I spillet brukes spinneren med følgende bevegelser:

**Hoppe** – deltakerne hopper til kortene sine

**Løpe** – deltakerne løper til kortene sine

**Stjerne hopp** – deltakerne hopper med stjerne hopp til kortene sine

**Krabbegange** – deltakerne går med krabbegange til kortene sine. Krabbegange er å gå på alle fire med ryggen vendt mot gulvet.

**Snurre** – deltakerne snurrer til kortene sine

**Fri** – den som snurret, får bestemme hvordan deltakerne skal ta seg frem til kortene sine. Det går fint an å velge en måte som ikke finnes på spinneren, for eksempel krype, rulle, gå med bjørnegange, hinkle eller stupe kråke.



Nå skal alle kappes om å ta seg frem til sine egne kort ved hjelp av den bevegelsesmåten som spinneren viste, og lete frem kortet med bildet som spinneren viste, blant disse kortene. Deltakerne kan snu kortene, men kortene skal snus tilbake med bildesiden ned (unntatt det riktige kortet).

Den som først finner det riktige kortet blant sine, holder det opp slik at alle kan se det, og sier: "Jeg har det!" Alle andre stopper opp og står stille. Den som fant kortet, skal ta seg tilbake til spillbrettet, men må bevege seg på samme måte som før (hoppe, snurre, krype...) og skal legge kortet med bildesiden opp på det tilsvarende bildet på spillbrettet.

Hvis den som fant kortet glemmer å bevege seg på riktig måte (hoppe, snurre, krype...), kan de andre deltakerne si fra. Da må den som fant kortet, gå tilbake og legge kortet med baksiden opp blant sine andre kort.

Nå går alle deltakerne tilbake til spillbrettet. Når alle berører spillbrettet, er det neste deltakers tur til å snurre spinneren.

Hvis spinneren viser et bilde der det allerede ligger et kort på spillbrettet, kan den som tror at han/hun har kortet som ligger der, si: "Det er mitt kort!" Hvis det viser seg å stemme, får deltakeren et åpent kort: Deltakeren får ta seg frem til kortene sine med den bevegelsesmåten som spinneren viser, og åpner et kort (dvs. snur et valgfritt kort og lar det ligge med bildesiden opp). De øvrige deltakerne holder seg ved spillbrettet imens.

Når deltakeren har åpnet et kort, sier hun/han "Hoppsan". Det er et signal til de øvrige deltakerne, som nå spiller runden ferdig på vanlig måte.

Hvis det finnes flere kort med det bildet som skal letes frem, får den første deltakeren som sier "Det er mitt kort!" et åpent kort – såfremt deltakeren har rett. De andre deltakerne som allerede har flyttet dette kortet fra sine kort til spillbrettet, venter ved spillbrettet mens de andre spiller ferdig runden som ovenfor.

Hvis det viser seg at deltakeren tar feil, og et kort i deltakerens farge ikke lenger finnes på bildene på spillbrettet, får deltakeren ikke delta i den aktuelle spillerunden.

Hvis ingen merker at spinneren viser et bilde der det allerede ligger et kort på spillbrettet, skynder alle seg til kortene sine på vanlig måte.

## Hvem som vinner

Den som først har igjen bare det antallet kort som ble avtalt på begynnelsen av spillet, vinner (resten av kortene har vinneren flyttet til spillbrettet).



## Lagspill

I lagspill tar hele laget seg frem til kortene samtidig og søker etter det riktige kortet sammen. For øvrig tilpasses de samme reglene som i individuelt spill (reglene for enten yngre eller for eldre barn).

## Ekstra utfordring

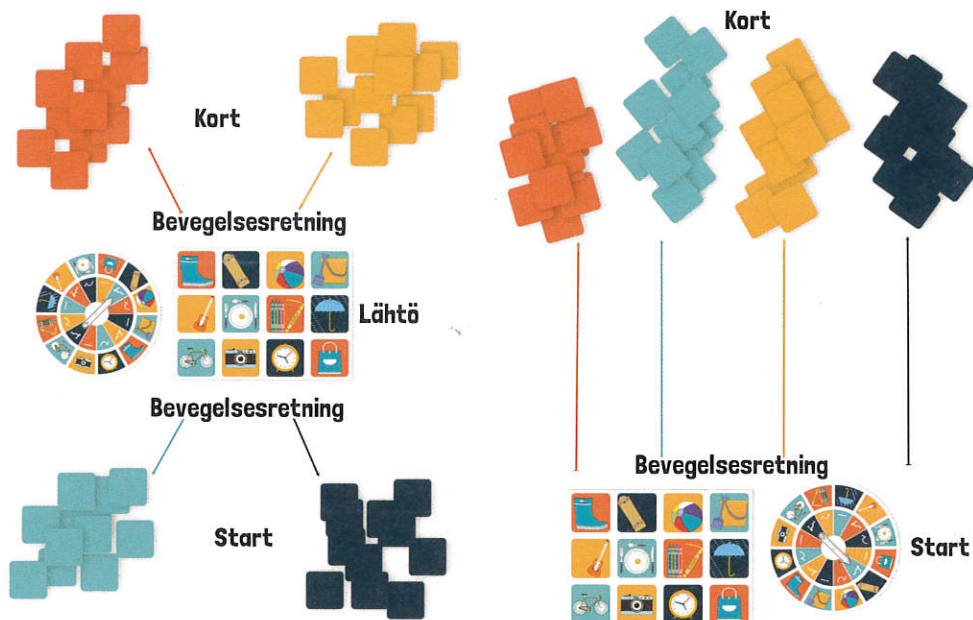
For å gjøre spillet mer utfordrende kan det brukes en vanlig terning eller en mynt i tillegg til spinneren. Deltakerne blir enige om noen ekstra utfordringer, for eksempel å bevege seg med lukkede øyne, å bruke høyst tre lemmer når man forflytter seg, eller i lagspill å bære en annen deltaker. Siden må deltakerne bli enige om hvordan utfordringene skal knyttes til kast. Deltakerne kan for eksempel bestemme at hvis mynten viser mynt, må alle bevege seg baklengs til kortene. I spillet finner man ved hver runde først ut hvilken ekstra utfordring som gjelder, og snurrer deretter på spinneren.

## Omveier

Deltakerne kan definere omveier til kortene sine. For eksempel kan den som spiller med blå kort komme seg (hoppe, kripe...) rundt bordet på veien til kortene.

## Utendørsspill

Hoppсан kan godt spilles utendørs. Da er plassmangel i hvert fall ikke et problem når rutene skal planlegges.





# HOPPSAN



## Hvad spillet går ud på

Den som først har flyttet alle sine kort eller et aftalt antal kort til spillepladen, vinder.

## Spilforberedelser

1. Placér spillepladen midt på gulvet og sørg for at der er god plads rundt om.
2. Beslut sammen hvilken side af hjulet der skal bruges (yngre og ældre børn kan bruge hver deres side).
3. Opdel billedkortene i bunker efter farve. Der skal være lige så mange bunker som der er spillere.
4. Hver spiller tager fra en bunke (altså én farve pr. spiller).
5. Bliv enige om hvor billedkortene for hver spiller er lagt henne. Der skal være mindst 1 meter mellem kortene og de skal være tilstrækkeligt langt væk fra spillepladen og hjulet. Alle skal have nogenlunde lige langt til spillepladsen, medmindre man blive enige om andet. Kortene lægges ud på gulvet med billedsiden nedad; hver og en spiller må selv bestemme formationen for kortene (eks.ruder). (For at gøre spillet lettere kan alle spillere eller en del spillere lægge deres kort ud med billedsiden op).
6. Beslut jer om spillets mål: hvor mange kort skal vinderen have tilbage (0-11)?
7. Beslut hvilken kropsdel der skal være ved spillepladsen ved begyndelsen af hver tur (eks.tåspidsen, foden, en finger eller næsen).
8. Bestem hvem der først drejer hjulet og hvordan I skiftes (spillerne skiftes til at dreje hjulet).



## Sådan spiller vi (yngre børn)

Ved begyndelsen af hver tur skal hver og en spiller røre ved spillepladsen på den måde som spillerne er blevet enige om. En af spillerne drejer hjulet. Når hjulet standser viser den hvilket billede som skal findes og hvordan spillerne skal bevæge sig. Den som drejede hjulet siger hvad hjulet viser, eks. "Spring til guitaren!"

### I spillet bruges hjulet med følgende bevægelser:

**Hop** – Spillerne hopper hen til deres kort

**Spring** – Spillerne springer hen til deres kort

**Kravl** – Spillerne kravler hen til deres kort

Nu skal alle bevæge sig om kap hen til deres egne kort med den bevægelse som hjulet viser og finde det kort som hjulet viste blandt sine kort. Spillerne må vende kortet, men kortene skal vendes tilbage med billedsiden ned (undtagen det rigtige kort).

Den som først finder det rigtige kort, holder det op så alle kan se og siger: "Jeg har det!"

Alle andre standser op og står stille. Den som fandt kortet skal straks gå tilbage til spillepladen og lægge kortet med billedsiden op på det tilsvarende billede på spillepladen.



Nu går alle spillere tilbage til spillepladen. Når alle rører ved spillepladen er det næste spillers tur til at dreje hjulet.

Hvis hjulet viser et billede hvor der allerede ligger et kort på spillepladen, men ingen bemærker det (eller siger noget), skynder alle sig til deres kort som normalt.

Hvis nogen lægger mærke til det eksisterende kort, kontrollerer spillerne kortets farve. Den som spiller med kort i samme farve får et åbent kort: spilleren må gå til sine kort med den bevægelse som hjulet viser og afsløre et kort (dvs. vende et valgfrit kort om og lade det ligge sådan). Imens standser de øvrige spillere ved spillepladen.

Når spilleren har åbnet et kort siger han/hun "Hoppsan". Dette er et signal til de øvrige spillere som nu spiller turen færdig som normalt.

Hvis der findes flere kort til det billede som skal findes, får ejerne af disse kort hvert et åbent kort. Den som sidst afslører et kort siger "Hoppsan" og spillerne som endnu er tilbage ved spillepladen fortsætter turen til slut som normalt.

## Sådan spillere I (ældre børn og mere erfarne spillere)

Ved begyndelsen af hver tur skal hver og en spiller røre ved spillepladsen på den måde som spillerne er blevet enige om. En af spillerne drejer hjulet. Når hjulet standser viser den hvilket billede som skal findes og hvordan spillerne skal bevæge sig. Den som drejede hjulet siger hvad hjulet viser, eks. "Spring til guitaren!"

### I spillet bruges hjulet med følgende bevægelser:

**Hop** – Spillerne hopper hen til deres kort

**Spring** – Spillerne springer hen til deres kort

**Sprællemænd** – Spillerne laver sprællemænd hen til deres kort

**Krabbevang** – Spillerne går krabbevang hen til deres kort Ved krabbevang går man på alle fire, ryggen mod gulvet.

**Drejer** – Spillerne drejer rundt om sig selv hen til deres kort

**Fri** – Den som drejede hjulet må bestemme hvordan spillerne skal komme hen til deres kort. Det er en god ide at vælge en måde der ikke findes på hjulet. Eks. kravle, rulle, frøhop, hoppe på et ben eller slå kolbotter.



Nu skal alle bevæge sig om kap hen til deres egne kort med den bevægelse som hjulet viser og finde det kort som hjulet viste blandt sine kort. Spillerne må vende kortet, men kortene skal vendes tilbage med billedsiden ned (undtagen det rigtige kort).

Den som først finder det rigtige kort, holder det op så alle kan se og siger: "Jeg har det!" Alle andre standser op og står stille. Den som fandt kortet skal komme tilbage til spillepladen – men skal bevæge sig på sammen måde som før (hoppe, dreje, kravle...) – og lægger kortet med billedsiden op på det tilsvarende billede på spillepladen.

Hvis den som fandt kortet glemmer at bevæge sig på den rigtige måde (hoppe, dreje, kravle...), skal de andre spillere sige det. Så skal den som fandt kortet gå tilbage og lægge kortet med bagsiden op blandt sine andre kort.

Nu går alle spillere tilbage til spillepladen. Når alle rører ved spillepladen er det næste spillers tur til at dreje hjulet.

Hvis hjulet viser et billede hvor der allerede ligger et kort på spillepladen, skal den som tror at det er hans/hendes kort der ligger der sige: "Det er mit kort!" Hvis det viser sig at spilleren har ret, får spilleren et åbent kort: spilleren kan bevæge sig til sine kort med den bevægelse som hjulet viser og afsløre et kort (dvs. vende et valgfrit kort om og lægge det sådan). Imens standser de øvrige spillere ved spillepladen.

Når spilleren har åbnet et kort siger han/hun "Hoppsan". Dette er et signal til de øvrige spillere som nu spiller turen færdig som normalt.

Hvis der findes flere kort til det billede som skal findes, får den første spiller der siger "Det er mit kort!" et åbent kort – hvis spilleren har ret. De andre spilleren som allerede har flyttet dette kort fra deres kort til spillepladen venter ved spillepladen mens resten af spillerne gør turen færdig som ovenfor.

Hvis det viser sig at spilleren tager fejl og et kort i spillerens farve endnu ikke findes på billedet på spillepladen, må spilleren ikke deltage i den pågældende omgang. Hvis ingen bemærker at hjulet viser et billede hvor der allerede ligger et kort på spillepladen, skynder alle sig til deres kort som normalt.

## Hvem vinder

Den som først har det antal kort tilbage som blev aftalt ved spillets begyndelse vinder (resten af kortene har vinderen flyttet til spillepladen).



## Holdspil

Ved holdspil tager hele holder til kortene samtidigt og finder sammen det rigtige kort. Iøvrigt gælder samme regler som ved individuelt spil (enten reglerne for yngre eller for ældre børn).

## Ekstra udfordring

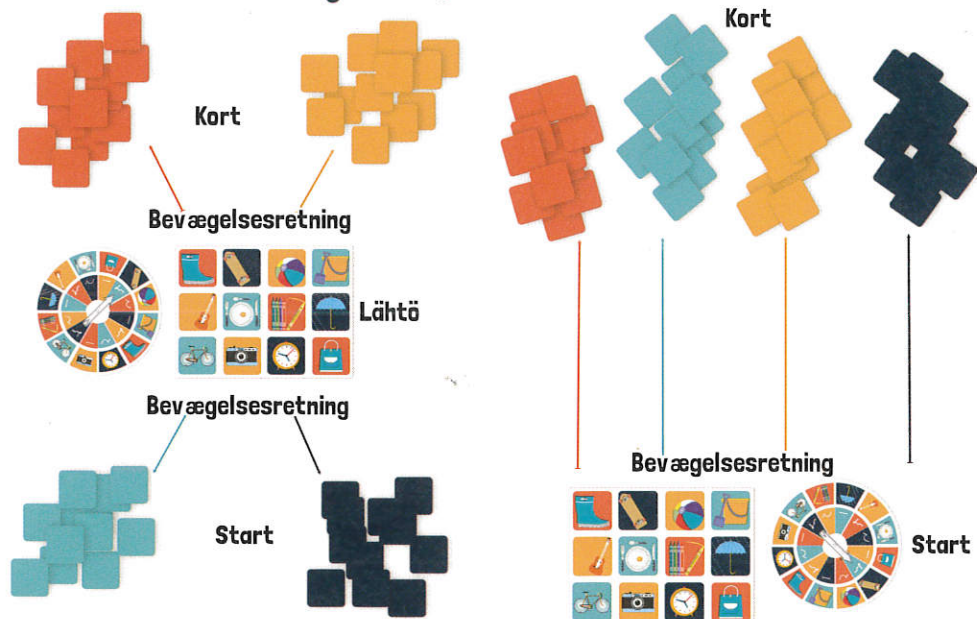
For et mere udfordrende spil kan man bruge en almindelig terning eller mønt udover hjulet. Spillerne bliver enige om nogle ekstra udfordringer, såsom at bevæge sig med lukkede øjne, at bruge højst tre lemmer når man bevæger sig eller ved holdspil at bære en anden. Siden skal spillerne blive enige om hvordan udfordringerne modsvares af kast. Spillerne kan for eksempel bestemme at hvis mønten viser plat, skal alle bevæge sig baglæns hen til kortene. I spillet får man ved hver tur først styr på hvilken ekstra udfordring som gælder og drejer dernæst hjulet.

## Omveje

Spillerne kan definere omveje til deres kort. Et eksempel: den som spiller med blå kort skal bevæge sig (hoppe, kravle...) rundt om bordet på vej til sine kort.

## Udendørs spil

Man kan også godt spille Hoppсан udendørs. Så er der i hvert fald ikke et pladsproblem når man placerer kortene.



# HOPPSAN



## Säännöt

### Pelin tavoite

Ensimmäinen pelaaja, jonka kaikki kortit tai sovittu määrä kortteja on siirretty pelilaudalle, voittaa pelin.

### Pelivalmistelut

1. Pelilauta asetetaan lattialle. Pelilaudan ympärille tulisi jäädä runsaasti liikkumistilaa.
2. Päätetään yhdessä kumpaa puolta spinneristä käytetään (nuoremmille ja vanhemmille lapsille on omat puolet).
3. Kortit järjestetään pinoihin väreittäin. Pinoja tarvitaan yhtä monta kuin pelissä on osallistujia.
4. Jokaiselle pelaajalle annetaan yksi korttipino (siis yhden väriset kortit kullekin pelaajalle).
5. Sovitaan yhdessä minne kukin pelaaja asettaa kuvakorttinsa. Kortit asetellaan lattialle kuvapuoli alaspäin, pelaaja saa itse päättää niiden muodostelman (esim. ruudukko). Pelaajien kortit pitäisi olla ainakin metrin päässä toisistaan sekä riittävän kaukana pelilaudasta ja spinneristä. Kunkin pelaajan kortit tulisi olla yhtä kaukana pelilaudasta, ellei toisin sovit. (Jos peliä halutaan helpottaa, voi kukin pelaaja tai osa pelaajista asettaa korttinsa kuvapuoli ylöspäin).
6. Sovitaan pelin tavoite: miten monta korttia saa voittajalla olla jäljellä (0–11)?
7. Sovitaan yhdessä, minkä ruumiinosan tulee koskettaa pelilautaa aina pelikierroksen alussa – esimerkiksi varpaan, jalkaterän, sormen tai nenän.
8. Sovitaan kuka pyöräyttää spinneriä ensimmäisenä ja miten vuorotellaan (spinneriä pyöräytetään vuorotellen).



### Pelin kulku (Nuoremmat lapset)

Kunkin kierroksen alussa jokaisen pelaajan täytyy koskettaa pelilautaa sovitulla tavalla. Joku pelaajista pyöräyttää spinneriä. Pysähtyttyään spinneri osoittaa kierroksella etsittävän kuvan ja käytettävän liikkumistavan. Pyöräyttäjät kertoo muille mitä kuvaa ja mitä liikkumistapaa spinneri osoittaa: esimerkiksi "Hyppikää kitaran luol!".

#### Pelissä käytettävän spinnerin liikkumisvaihtoehdot ovat:

**Hypi** – Pelaajat hyppivät korttien luokse

**Juokse** – Pelaajat juoksevat korttien luokse

**Konttaa** – Pelaajat konttaavat korttien luokse



Nyt kaikki pelaajat siirtyvät kilpaa spinnerin osoittamaa liikkumistapaa käyttäen omalle korttipinolleen ja yrittävät löytää spinnerin osoittaman kuvan omien korttiansa joukosta. Käännetty kortit pitää kääntää takaisin kuvapuoli alaspäin.

Pelaaja, joka ensimmäisenä löytää pinostaan spinnerin osoittaman kuvakortin, kohottaa sen muiden nähtäväksi ja sanoo "Löytyi!". Muut pelaajat pysähtyvät paikoilleen ja kortin löytänyt pelaaja asettaa korttinsa kuvapuoli ylöspäin vastaavan kuvan päälle.

Tämän jälkeen kaikki pelaajat palaavat koskettamaan pelilautaa ja seuraavana pyöräytysvuorossa oleva pyöräyttää spinneriä.

Jos spinneri osoittaa kuvaa, jota vastaavan kuvan päällä pelilaudalla on jo kortti mutta kukaan ei huomaa sitä, kaikki sääntävät omien korttiansa luokse normaalisti.

Jos kortti huomataan, se pelaaja, jonka kortti on kyseessä, saa vapaan käännön. Pelaaja saa liikkua spinnerin osoittamalla tavalla korttiansa luokse ja paljastaa yhden kortin (eli kääntää yhden kortin kuvapuoli ylöspäin ja jättää sen odottamaan sopivaa pyöräytystä). Tällä välin muut pelaajat pysyvät pelilaudan luona.

Pelaajan tehtyä vapaan kääntönsä hän sanoo "Hoppsan!". Tämä toimii merkinä muille pelaajille, jotka pelaavat nyt kierroksen loppuun normaalisti.

Jos kierroksella etsittävän kuvan päällä pelilaudalla on monta korttia, saavat kaikki näiden korttien omistajat paljastaa pinostaan kortin. Viimeisenä kortin paljastanut sanoo "Hoppsan!" ja kierrosta jatketaan kuten edellä.

## Pelin kulku (Vanhemmat lapset ja edistyneemmät pelaajat)

Kunkin kierroksen alussa jokaisen pelaajan täytyy koskettaa pelilautaa sovitulla tavalla. Joku pelaajista pyöräyttää spinneriä. Pysähdyttyään spinneri osoittaa kierroksella etsittävän kuvan ja käytettävän liikkumistavan. Pyöräyttäjää kertoo muille mitä kuvaa ja mitä liikkumistapaa spinneri osoittaa, esimerkiksi "Hypikää kitaran luol!".

### Pelissä käytettävän spinnerin liikkumisvaihtoehdot ovat:

**Hypi** – Pelaajat hyppivät korttien luokse

**Juokse** – Pelaajat juoksevat korttien luokse

**Haarahypi** – Pelaajat hyppivät haarahyppien korttien luokse

**Rapukävele** – Pelaajat rapukävelevät korttiansa luokse. Rapukävely on kulkemista kädet ja jalat maassa, selkä kohti lattiaa.

**Pyöri** – Pelaajat pyörivät korttiansa luokse

**Vapaa** – Pyörittäjä saa päättää minkä tahansa liikkumistyylin, myös jonkun muun kuin mitä spinnerissä on esitetty. Esim. konttaa, kieri, karhukävele, hypi yhdellä jalalla tai kuperkeikkaile korttien luokse.



Nyt kaikki pelaajat siirtyvät kiilpaa spinnerin osoittamaa liikkumistapaa käyttäen omien korttiansa luokse ja yrittävät löytää spinnerin osoittaman kuvan omien korttiansa joukosta. Käännetyt kortit pitää kääntää takaisin kuvapuoli alaspäin.

Pelaaja, joka ensimmäisenä löytää pinostaan spinnerin osoittaman kuvakortin, kohottaa sen muiden nähtäväksi ja sanoo "Löytyi!". Muut pelaajat pysähtyvät paikoilleen. Oikean kortin löytänyt palaa pelilaudan luokse – edelleen spinnerin osoittamaa liikkumistapaa käyttäen (kuten hyppiin, pyörien...) ja asettaa korttiansa kuvapuoli ylöspäin vastaavan kuvan päälle.

Jos pelaaja pelilaudalle palatessaan unohtaa liikkua spinnerin osoittamalla tavalla (kuten hyppiin, pyörien...), muut pelaajat voivat tämän huomattessaan vaatia tätä pelaajaa palauttamaan kortin pinoonsa kuvapuoli alaspäin.

Tämän jälkeen kaikki pelaajat palaavat koskettamaan pelilautaa ja seuraavana pyöräytysvuorossa oleva pyöräyttää spinneriä.

Jos spinneri osoittaa kuvaa, jota vastaavan kuvan päällä pelilaudalla on jo kortti, se pelaaja, jonka kortti on kyseessä voi sanoa "oma". Jos väite osoittautuu oikeaksi saa pelaaja vapaan käännön. Pelaaja saa liikkua spinnerin osoittamalla tavalla korttiansa luokse ja paljastaa yhden kortin (eli kääntää yhden kortin kuvapuoli ylöspäin ja jättää sen odottamaan sopivaa pyöräytystä). Tällä välin muut pelaajat pysyvät pelilaudan luona.

Pelaajan tehtyä vapaan kääntönsä hän sanoo "Hoppsan!". Tämä toimii merkinä muille pelaajille, jotka pelaavat nyt kierroksen loppuun normaalisti.

Jos kierroksella etsittävän kuvan päällä pelilaudalla on monta korttia, ensimmäinen pelaaja kuka sanoo "Oma!" on oikeutettu vapaaseen kääntöön mikäli väite osuu oikeaan. Muut saman kortin jo keränneet pelaajat odottavat pelilaudan luona, kun muut pelaavat kierroksen loppuun kuten yllä.

Jos pelaajan väite omasta kortista ei ole totta, pelaaja ei saa osallistua kyseiselle kierrokselle.

Jos kukaan ei huomaa että spinnerin osoittama kuva on jo laudalla, kaikki sääntävät omien korttiansa luokse normaalisti.

## Pelin voittaminen

Pelin voittaa se, jolla on pelin alussa sovittu määrä kortteja jäljellä (lopot on siirretty pelilaudalle).





## Joukkuepeli

Joukkuepeliä pelataan kuten yksilöpeliiä (nuorempien tai vanhempien lasten säännöllä) siten, että koko joukkue liikkuu korteille (hyppii, pyörii...) yhtä aikaa ja penkoo kortteja yhdessä.

## Lisähaasteet

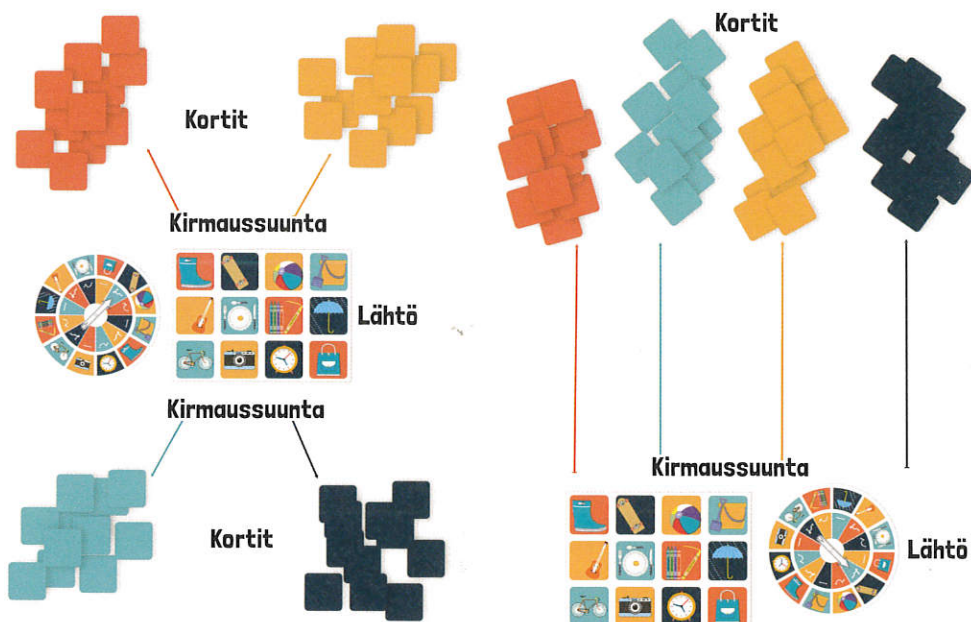
Lisähaastetta pelaamiseen saa ottamalla käyttöön tavallisen nopan tai kolikon spinnerin lisäksi. Pelaajat sopivat yhdessä muutaman lisähaasteen, kuten silmät kiinni liikkuminen, maksimissaan kolmella raajalla liikkuminen tai joukkuepelissä toisen kantaminen. Lopuksi sovitaan mikä lisähaaste tulee tehdä milläkin heitolla. Pelaajat voivat esimerkiksi sopia, että jos kolikko näyttää klaavaa kaikkien pitää liikkua korteille takaperin. Ensin selvitetään lisähaaste ja sitten pyöräytetään spinneriä.

## Kiertotiet

Pelaajat voivat määritellä kiertoteitä korteilleen. Esimerkki: sinisillä korteilla pelaavan täytyy kulkea (hyppiä, kontata...) pöydän ympäri matkalla korteilleen.

## Ulkopeli

Peliä voi pelata myös ulkona, jolloin tilanpuute ei ainakaan ole esteenä reittejä suunniteltaessa.





# HOPPSAN



## Regler

### Vad spelet går ut på

Den som först lyckats flytta in alla sina kort (eller det antal ni kommit överens om) till spelplanen, vinner.

### Spelförberedelser

1. Placera spelplanen mitt på golvet och se till att det finns gott om plats runt om.
2. Välj tillsammans vilken sida av snurran som ska användas (yngre och äldre barn har var sin sida).
3. Varje spelare väljer en färg och tar alla kort i sin färg.
4. Bestäm var bildkorten ska placeras. Varje spelares kort ska ligga på samma plats och alla spelares kort ska ligga ungefär lika långt från spelplanen. Det bör vara minst en meter mellan de olika spelarnas kort och alla spelare bör ha ungefär lika långt till spelplanen, om ni inte kommit överens om annat. Lägg korten med bildsidan nedåt, men varje spelare får själv bestämma exakt hur de läggs ut (i ett rutnät, på en rad, i en allmän oreda...). (För att göra spelet lättare kan ni placera några av korten med bildsidan uppåt.)
5. Kom överens om hur många kort vinnaren ska ha kvar (0-11).
6. Gör upp om vilken kroppsdel ska röra vid spelplanen vid början av varje tur (t.ex. tåspetsen, foten, fingret eller näsan).
7. Bestäm vem som först snurrar snurran och hur ni turas om (spelarna turas om att snurra snurran).



## Nu spelar vi!

### Så här spelar ni (Yngre barn)

Vid början av varje omgång måste alla spelare röra vid spelplanen på det sätt som spelarna har kommit överens om. En av spelarna snurrar på snurran. När den stannat visar den vilken bild som ska sökas och hur spelarna ska röra sig. Den som spelare som snurrat säger vad snurran visar, t.ex. "Hoppa till gitarren!"

#### I denna variant av spelet kan snurran visa följande rörelsesätt:

- Hoppa** – Spelarna hoppar till sina kort
- Springa** – Spelarna springer till sina kort
- Krypa** – Spelarna kryper till sina kort



Så snabbt de kan ska alla ta sig till sina egna kort på det sätt som snurran visar och leta upp kortet med bilden som snurran visar. Spelarna får vända på alla sina kort, men korten ska vändas tillbaka med bildsidan ner (förutom det rätta kortet).

Den som först hittat rätt kort håller upp det så att alla kan se det, och säger: "Jag har det!". Alla andra måste stanna upp och stå stilla. Den som hittade kortet ska gå tillbaka till spelplanen och lägger kortet med bildsidan upp på den motsvarande bilden på spelplanen. Nu går alla spelare tillbaka till spelplanen. När alla rör vid spelplanen igen är det näste spelares tur att snurra på snurran.

Om snurran visar en bild där det redan ligger ett kort på spelplanen men ingen märker det (eller säger något), skyndar alla till sina kort som vanligt.

Om någon lägger märke till det existerande kortet tittar man på kortets färg. Den som spelar med den färgen får vända upp ett av sina kort; spelaren får ta sig till sina kort enligt det rörelsesätt som snurrar visar och avslöja ett kort (dvs. vända upp ett valfritt kort och lämna det uppvänt). Under tiden stannar de övriga spelarna vid spelplanen.

Efter att spelaren har vänt upp ett kort säger hon/han "Hoppsan". Detta är en signal till de övriga spelarna som nu spelar omgången till slut på vanligt sätt.

Om det finns flera kort på den bild som ska letas upp, får ägarna till dessa kort vända upp ett kort var. Den som sist avslöjar ett kort säger "Hoppsan" och spelarna som ännu är kvar vid spelplanen fortsätter turen till slut som vanligt.

## Så här spelar ni (Äldre barn och mera avancerade spelare)

Vid början av varje tur måste alla spelare röra vid spelplanen på det sätt som spelarna har kommit överens om. En av spelarna snurrar på snurrar. När den stannat visar den vilken bild som ska sökas och hur spelarna ska röra sig. Den som snurrat på snurra säger vad den visar, t.ex. "Hoppa till gitarren!"

I denna variant av spelet kan snurrar visa följande rörelsesätt:

**Hoppa** – Spelarna hoppar till sina kort.

**Springa** – Spelarna springer till sina kort.

**Grenhopp** – Spelarna hoppar grenhopp till sina kort.

**Kräftgång** – Spelarna går kräftgång till sina kort. I kräftgång går man på alla fyra med ryggen mot golvet.

**Snurra** – Spelarna snurrar till sina kort.

**Fritt** – Den som snurrade får bestämma hur spelarna tar sig till sina kort. Det går bra att välja ett sätt som inte finns på snurrar. T.ex. krypa, rulla, man måste hålla händerna runt ankarna, hoppa på ett ben eller slå kullerbyttor.



Så snabbt de kan ska alla ta sig till sina egna kort på det sätt som snurrar visar och leta upp kortet med bilden som snurrar visar. Spelarna får vända på alla sina kort, men korten ska vändas tillbaka med bildsidan ner (förutom det rätta kortet).

Den som först hittat rätt kort håller upp det så att alla kan se det, och säger: "Jag har det!". Alla andra måste stanna upp och stå stilla. Den som hittade kortet ska ta sig tillbaka till spelplanen – men måste röra sig på samma sätt som innan (hoppa, snurra, krypa ...) – och lägger kortet med bildsidan upp på motsvarande bild på spelplanen.

Om den som hittade kortet glömmer att ta sig tillbaka på rätt sätt (hoppa, snurra, krypa ...), får de andra spelarna säga det. Då måste den som hittade kortet gå tillbaka och lägga kortet med baksidan upp bland sina andra kort.

Nu går alla spelare tillbaks till spelplanen. När alla rör vid spelplanen är det näste spelares tur att snurra på snurrar.

Om snurrar visar en bild där det redan ligger ett kort på spelplanen får den som tror att det är deras kort som ligger där säga: "Det är mitt kort!" Om det visar sig att spelaren har rätt, får spelaren vända upp ett valfritt kort (dvs. vända upp ett av sina kort och lämna det så), men måste ta sig till sina kort enligt det rörelsesätt som snurrar visar. Under tiden stannar de övriga spelarna vid spelplanen.

Efter att spelaren har vänt upp ett kort säger hon/han "Hoppsan". Detta är en signal till de övriga spelarna som nu spelar turen till slut på vanligt sätt.

Om det finns flera kort på den bild som ska letas upp, får den första spelaren som säger "Det är mitt kort!" vända upp ett kort – ifall spelaren har rätt. De andra spelare som redan har flyttat detta kort från sina kort till spelplanen väntar vid spelplanen medan resten spelar omgången till slut såsom ovan.

Om det visar sig att spelaren har fel och ett kort i spelarens färg inte ännu finns på bilden på spelplanen, får spelaren inte delta denna omgång.

Om ingen märker att spinner visar en bild där det redan ligger ett kort på spelplanen, skyndar alla till sina kort som vanligt.

## Vem vinner

Den som först bara har kvar det antal kort som man har kommit överens om vid början av spelet, vinner (resten av korten har vinnaren flyttat till spelplanen).

## Lagspel

I lagspel tar hela sig laget till korten samtidigt och söker det rätta kortet tillsammans. I övrigt tillämpas samma regler som i individuellt spel (antingen reglerna för yngre eller för äldre barn).

## Extra utmaning

För ett mera utmanande spel kan man använda en vanlig tärning eller ett mynt utöver snurrar. Spelarna kommer överens om några extra utmaningar, såsom att röra sig med slutna ögon, att använda högst tre lemmar när man rör på sig i lagspel eller att bära någon annan. Sedan ska spelarna komma överens om hur utmaningarna motsvaras av kast. Spelarna kan till exempel bestämma att om mynten visar klave måste alla röra sig till korten baklänges. I spelet tar man vid varje tur först reda på vilken extra utmaning som gäller och snurrar sedan på snurrar.

## Omvägar

Spelarna kan definiera omvägar till sina kort. Ett exempel: den som spelar med blåa kort måste ta sig (hoppa, krypa...) runt bordet på vägen till sina kort.

## Utomhusspel

Det går även bra att spela Hoppsan utomhus. Då är brist på utrymme inte ett problem när man planerar rutterna.



## Förslag till spelkonstellationer