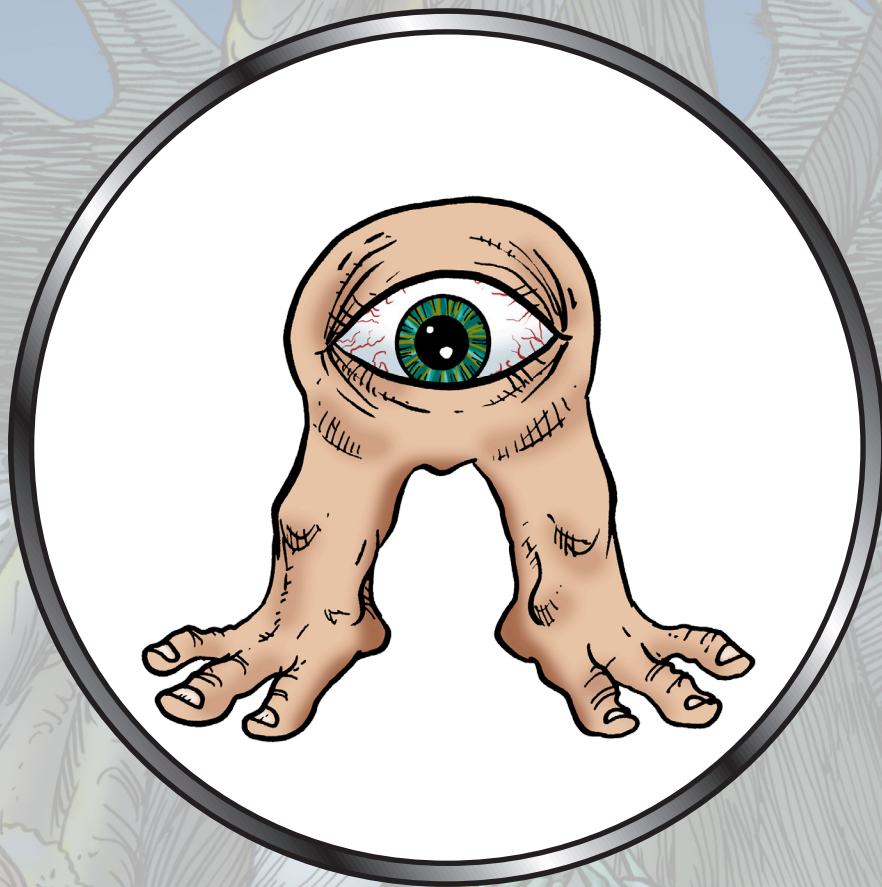


Hopping

Ett spännande brädspel om hoppingar



För 2-4 spelare från 6 år

Sagospelet
Äventyr[®]

Hopping

Ett spännande brädspel i Sagospelet Äventyrs värld

En busig hopping har kommit in i stora biblioteket och skapar oreda. Det är upp till spelarna att fånga in eller locka ut hoppingen ur rummet. Överbibliotekarien har utlovat en belöning till den som lyckas föra bort eller fånga Hoppingen.

Förberedelser

Fem kort delas ut till varje spelare (man får max ha sju kort på handen under spelets gång).

Yngst spelare börjar och sedan gäller vanlig turordning, medsols runt bordet.

Spelarna placerar sin pjäs på den pil som har samma färg som pjäsen. Detta är spelarens startruta och utgång.

En omgång

1. Spela ut ett förflyttningskort, dra ett kort eller släng ett kort (om du har något).
2. Använd ett Pergament (om du har något).
3. Nästa spelares omgång.

Förflyttningskort

Det är ganska trångt i biblioteket, med ömtåliga böcker och andra märkliga saker. Därför kan man inte gå hur som helst.

- Spelarens förflyttning sker först
- Spelaren flyttar sedan Hoppingens pjäs

Man flyttar i pilarnas riktning. En röd pil anger att du får flytta din pjäs mot den röda sidan av spelplanen, en blå mot den blå sidan och så vidare. Du får aldrig flytta diagonalt.

OBS! Bord och stolar utritade på spelplanen innebär inget hinder vid förflyttning!



Besatta Böcker

En spelare som kommer till en ruta med en **Besatt bok** får stå över sin nästa omgång.

Fånga hopping

Om en spelare hamnar på samma ruta som hoppingen så fångas denne och läggs då i spelarens cylinder. Om hoppingen förflyttas till en ruta där det står en spelare, fångas hoppingen av denna spelare. Hoppingen får inte göra några förflyttningar så länge den är fångad.

Spelaren som har fångat hoppingen måste sedan ta sig till en valfri utgång och när det sker vinner denna.

En fångad hopping kan befrias från en spelare om en annan spelare hamnar på samma ruta. Hoppingen flyr då tillbaka till mitten och placeras därför genast på mittenrutan.

En hopping kan också lockas in i valfri spelares utgång när denna förflyttas, och då är spelet slut. Se rubriken "Spelet tar slut nedan".

Om man är nära en hopping för länge blir man sjuk — om en spelare har fångat en hopping får denna spelare inte använda några pergament.

Om en spelare står på hoppingens startruta när hoppingen befrias flyttas spelarens pjäs ett steg tillbaka mot sin egen utgång. Denna spelare kan däremot försöka fånga hoppingen som vanligt nästa omgång.

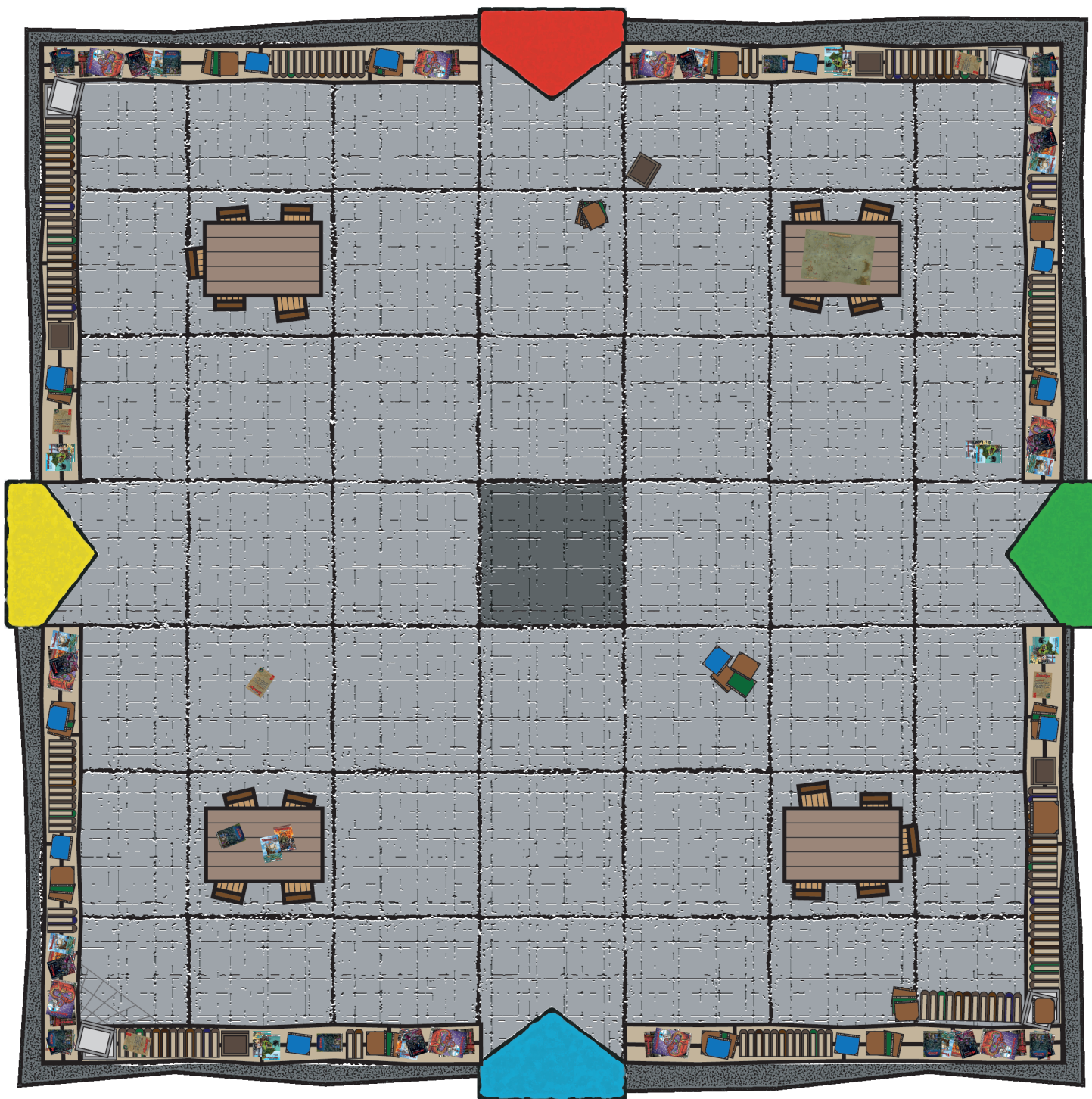
Spelet tar slut när:

- Alla kort är utspelade och det inte finns några kvar i högen (Hoppingen vinner).
- En spelare fångar hoppingen och för den till valfri spelares utgång (Spelaren vinner).
- En spelare lyckas locka in hoppingen till valfri spelares utgång (Spelaren som för in hoppingen i utgången vinner tillsammans med spelaren som har utgången).



Pergament

Spelas ut för att få egna fördelar eller förstöra en aning för de andra spelarna.



Hopping

**Ett spännande brädspel
till Sagospelet Äventyr**



Konstruktion: Mattias Dristig, efter en idé av Björn Flintberg

Illustrationer: Richard Svensson

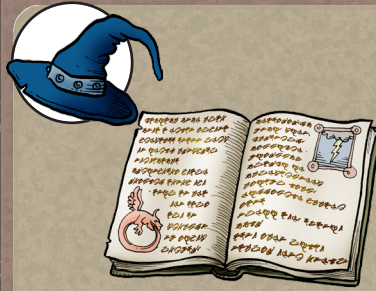
Layout och redigering: Daniel Lehto

Sagospelet Äventyr och hoppingar är skapade av Daniel och Julia Lehto.



ANTIMAGI

Får användas även om det inte är din omgång. Gör effekten av ett annat pergament verkningslöst. Kan också användas för att ta bort en valfri **Besatt bok** från spelplanen.



BESÄTTA BOK

Placera ut en **Besatta bok** på rutan du står på. Spelare som sedan hamnar på rutan måste stå över sin nästa omgång och lyssna på hur boken pladdrar. Kan tas bort av antimagi.



ANTIMAGI

Får användas även om det inte är din omgång. Gör effekten av ett annat pergament verkningslöst. Kan också användas för att ta bort en valfri **Besatt bok** från spelplanen.



BESÄTTA BOK

Placera ut en **Besatta bok** på rutan du står på. Spelare som sedan hamnar på rutan måste stå över sin nästa omgång och lyssna på hur boken pladdrar. Kan tas bort av antimagi.



BESÄTTA BOK

Placera ut en **Besatta bok** på rutan du står på. Spelare som sedan hamnar på rutan måste stå över sin nästa omgång och lyssna på hur boken pladdrar. Kan tas bort av antimagi.



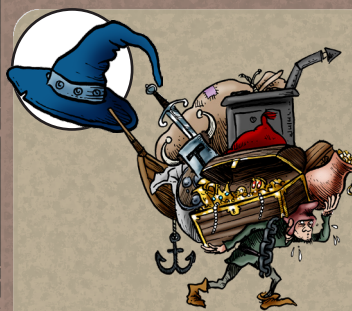
ANTIMAGI

Får användas även om det inte är din omgång. Gör effekten av ett annat pergament verkningslöst. Kan också användas för att ta bort en valfri **Besatt bok** från spelplanen.



SPINDELVÄV

Pergamentet tvingar valfri motspelare att stå över sin omgång.



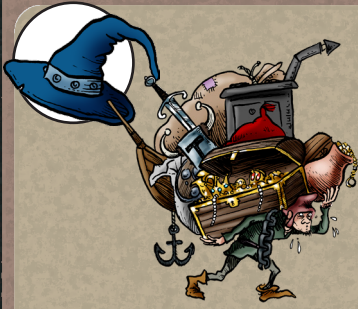
STÖLD

Du får genast dra två slumpmässiga kort från en och samma motspelare.



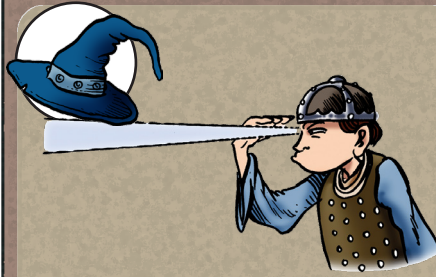
SPINDELVÄV

Pergamentet tvingar valfri motspelare att stå över sin omgång.



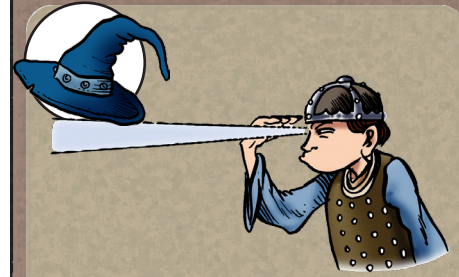
STÖLD

Du får genast dra två slumpmässiga kort från en och samma motspelare.



FJÄRRSYN

Du får genast titta på en valfri motståndares alla kort.



FJÄRRSYN

Du får genast titta på en valfri motståndares alla kort.



MÖGEL

Du får tvinga en motspelare att slänga ett slumpmässigt kort.



MÖGEL

Du får tvinga en motspelare att slänga ett slumpmässigt kort.



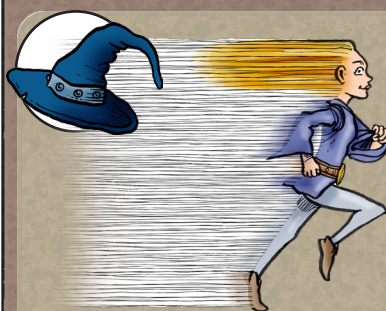
SKARPSYN

Du får genast dra tre kort från högen!



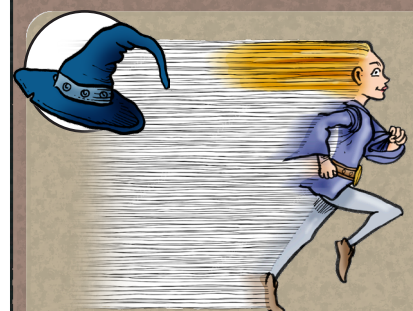
SKARPSYN

Du får genast dra tre kort från högen!



SNABBHET

Du får genast göra en till omgång!



SNABBHET

Du får genast göra en till omgång!



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping

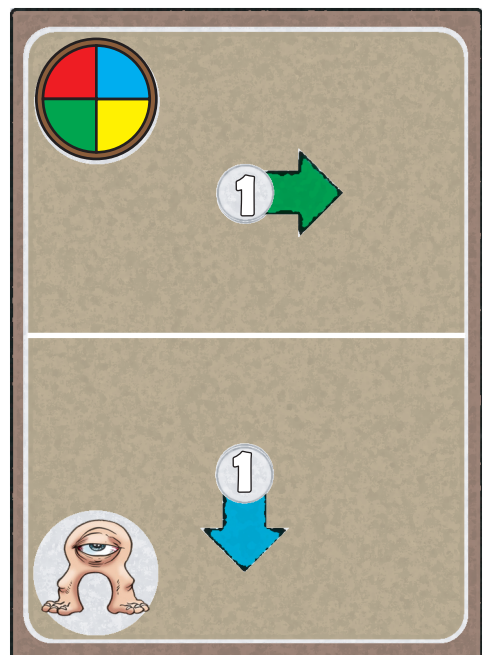
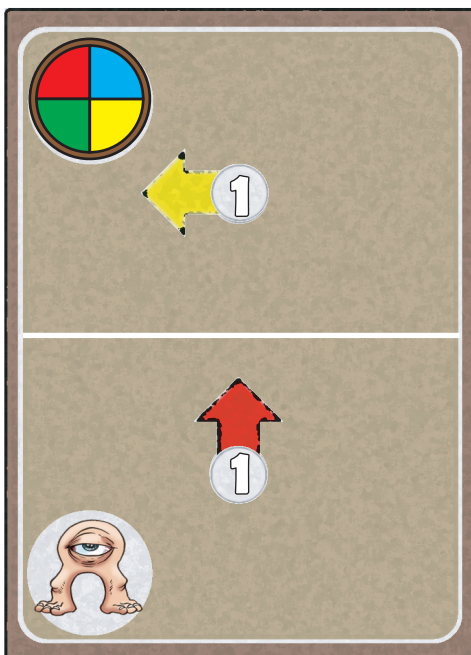
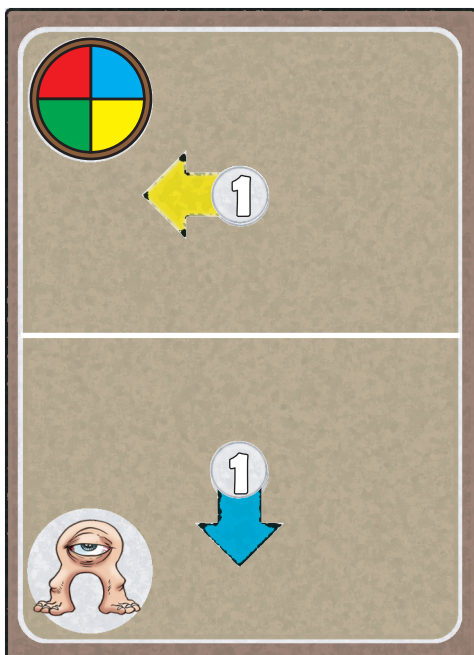
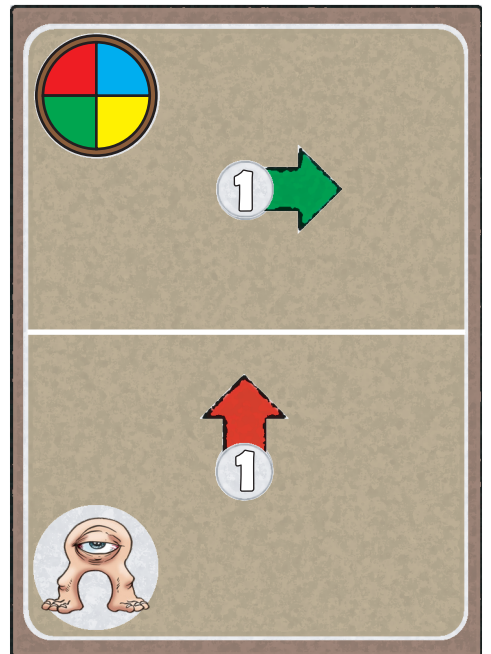
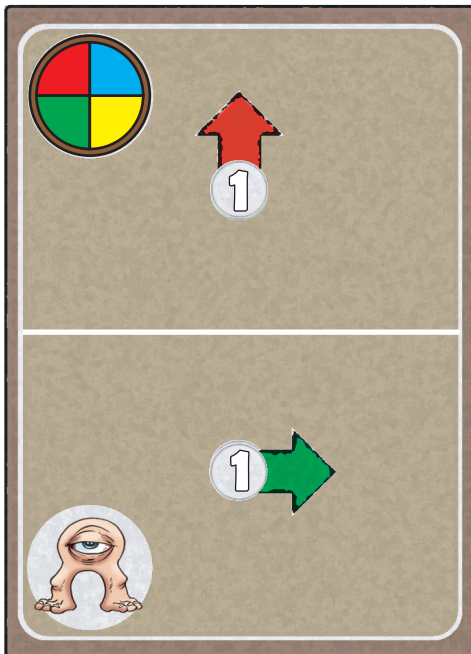
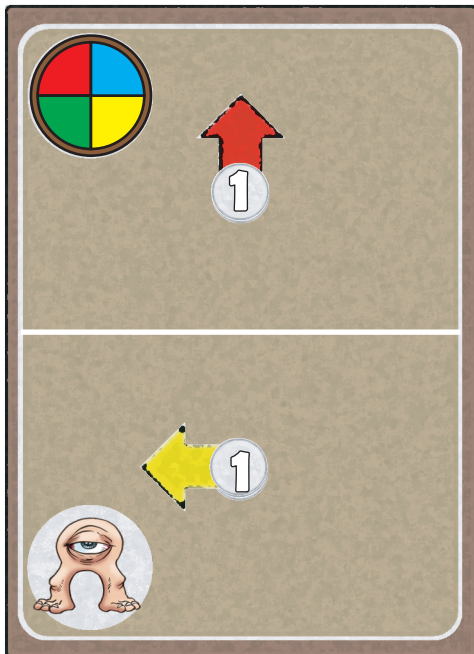
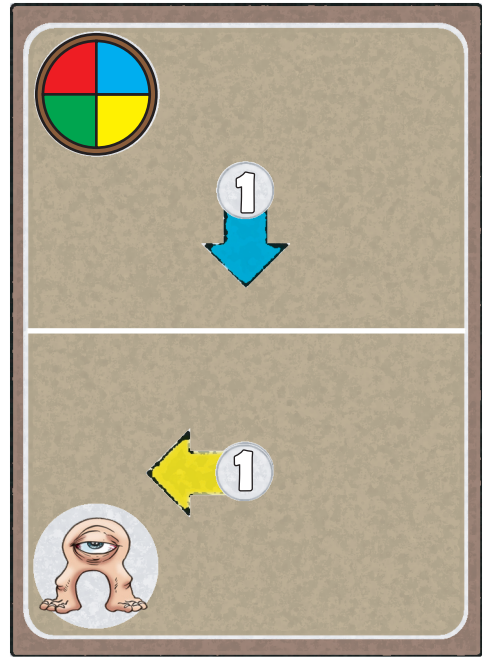
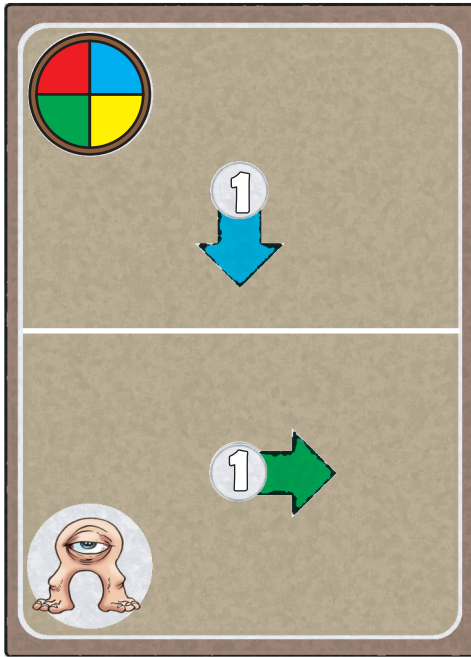
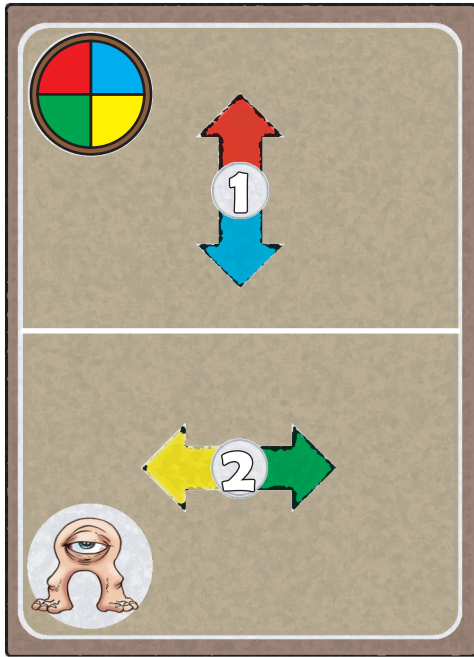


Hopping



Hopping







Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping

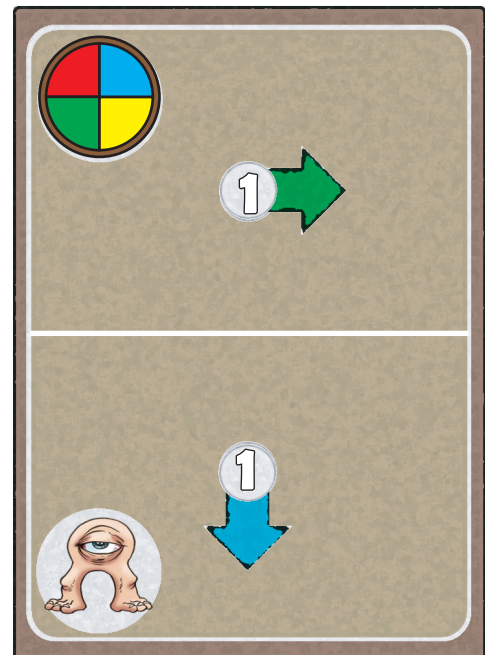
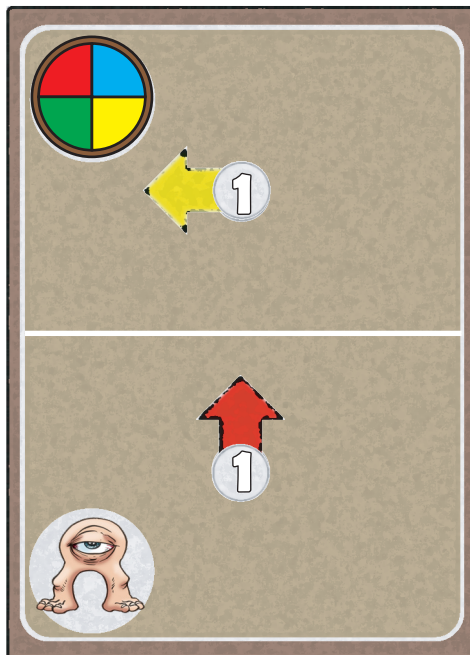
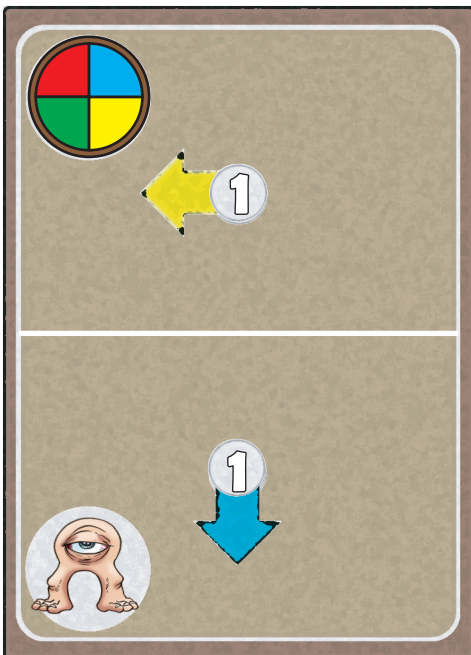
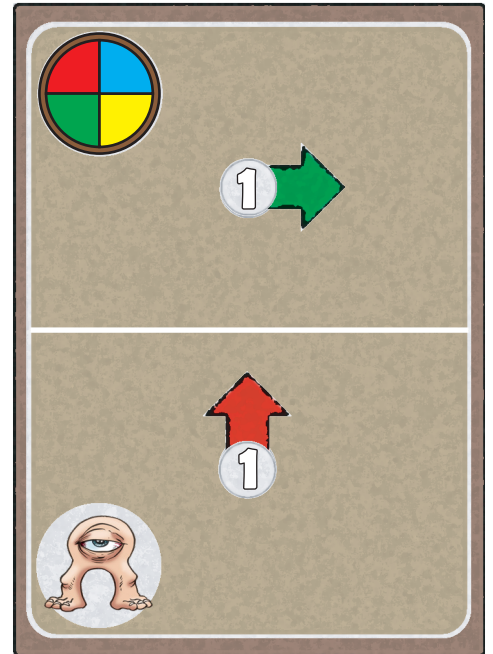
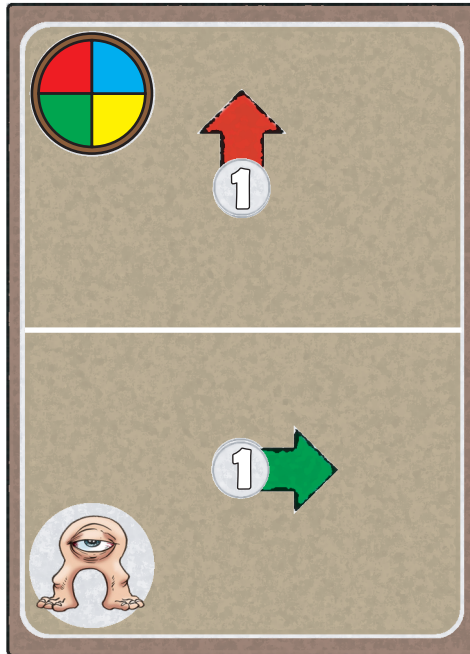
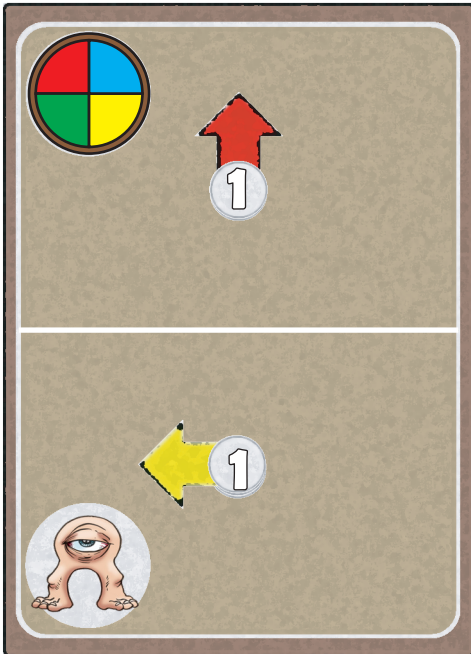
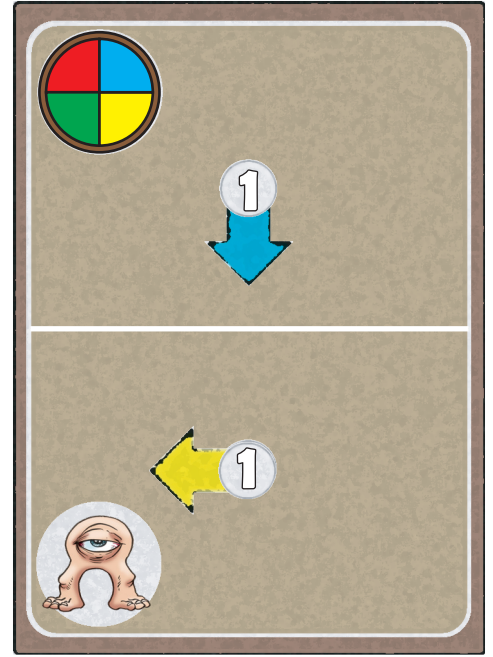
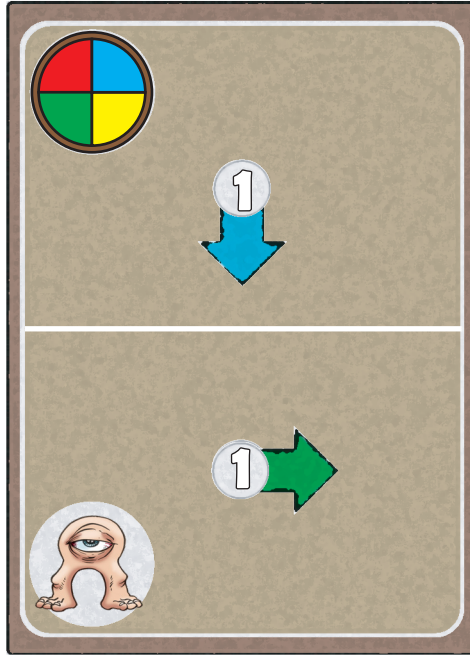
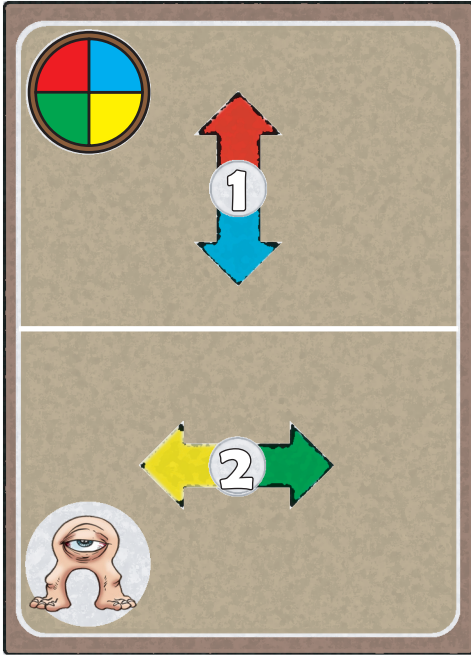


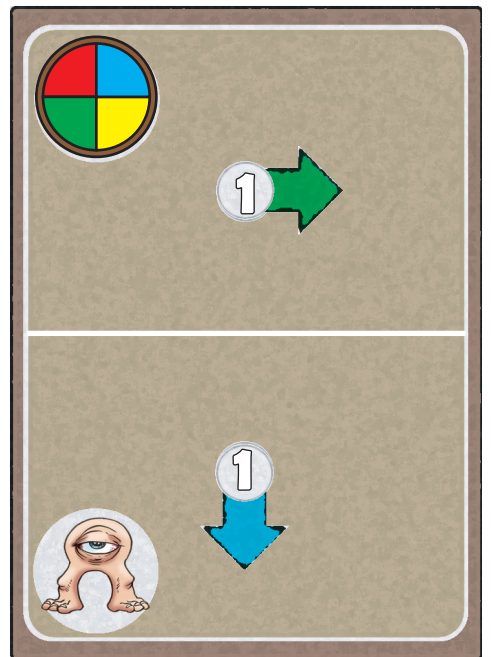
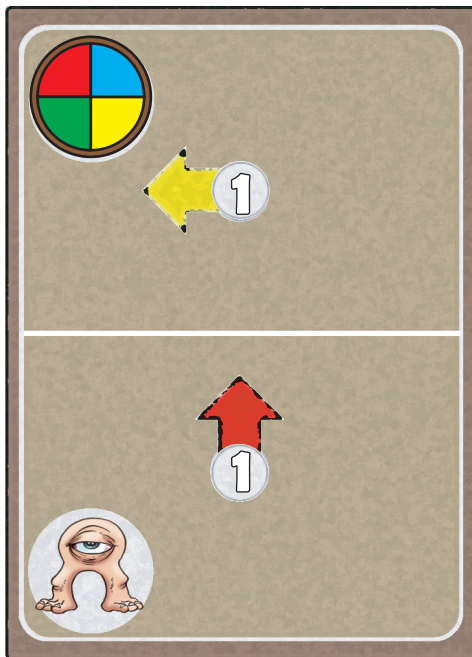
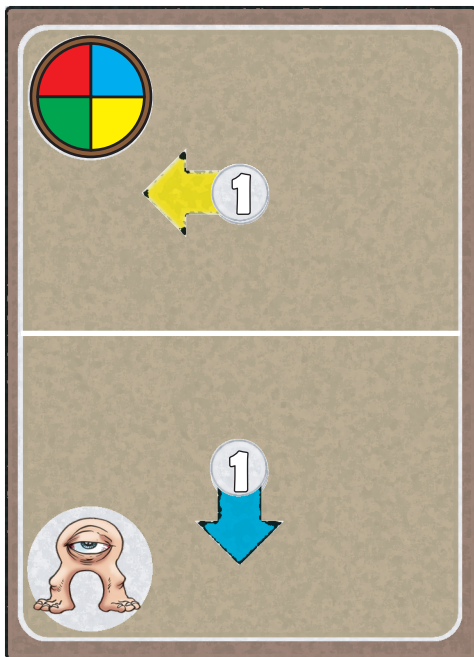
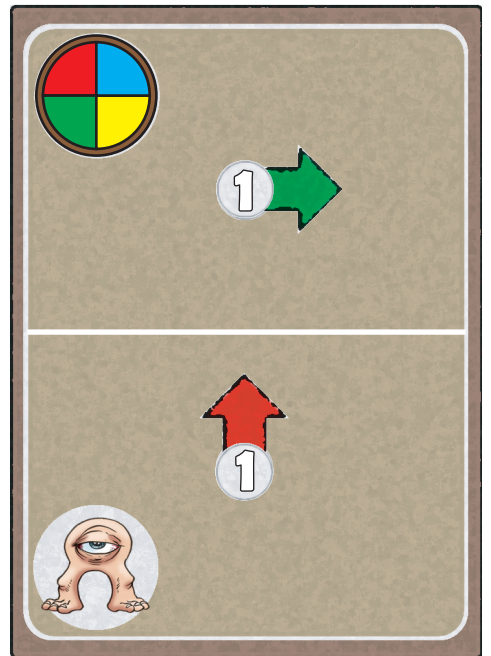
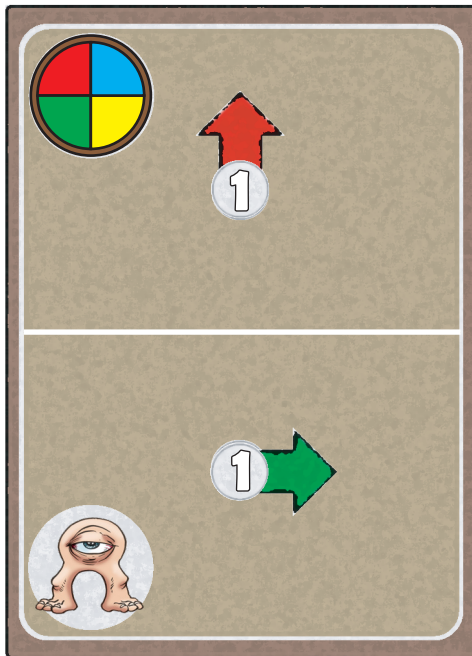
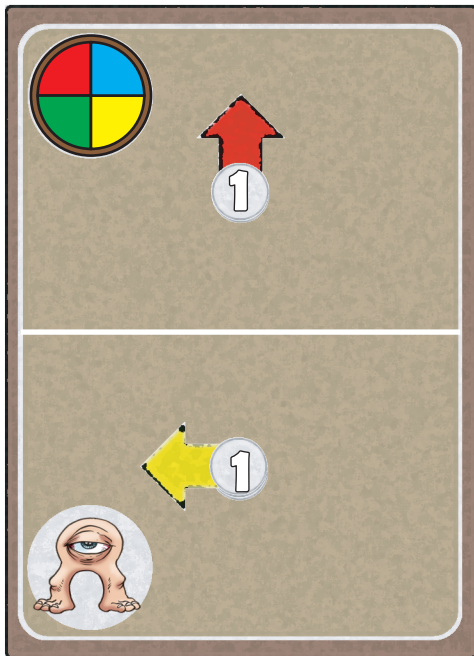
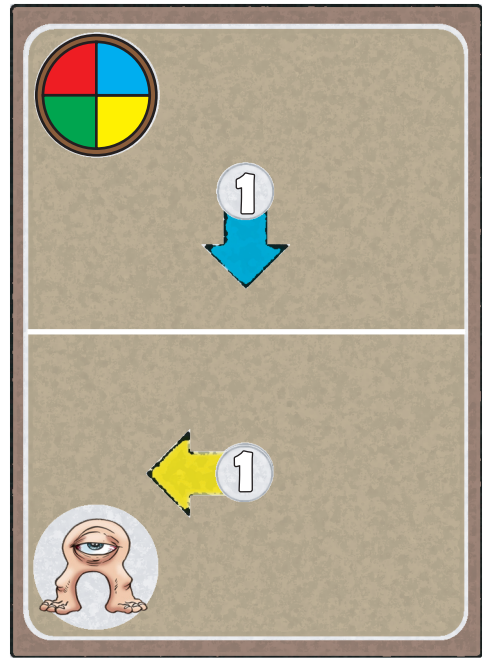
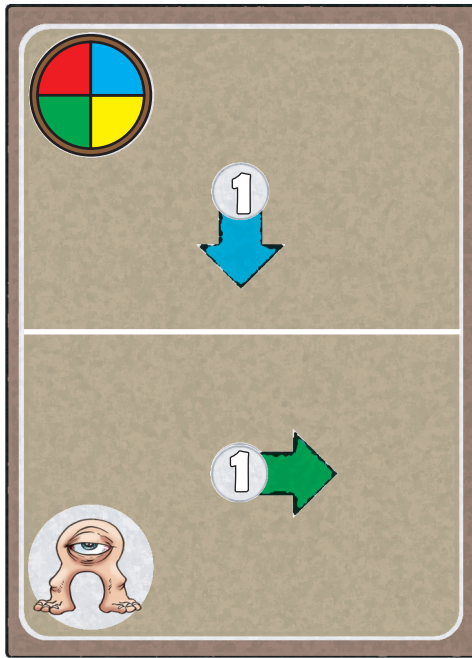
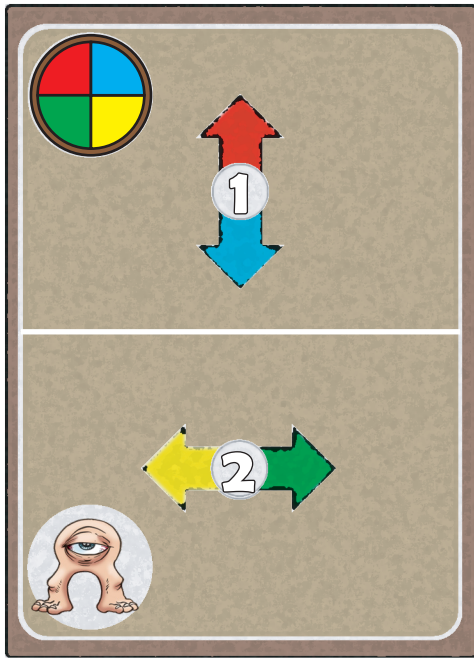
Hopping

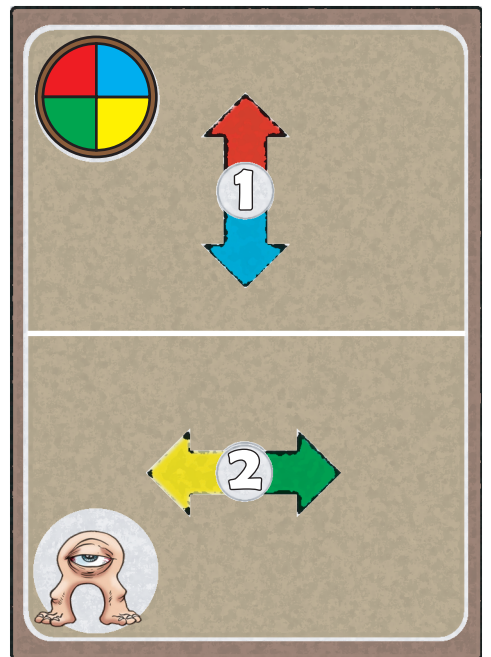
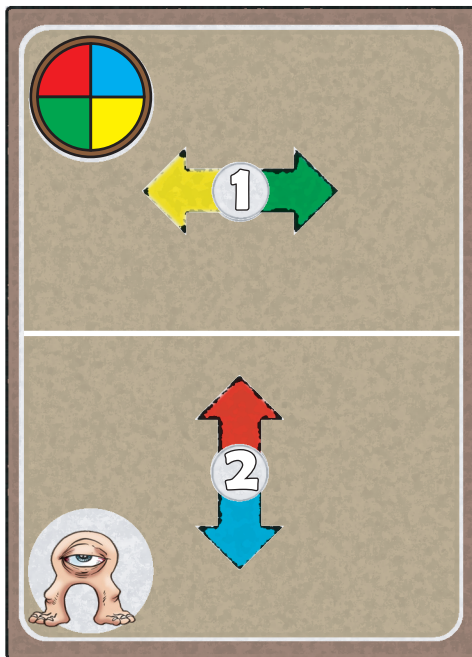
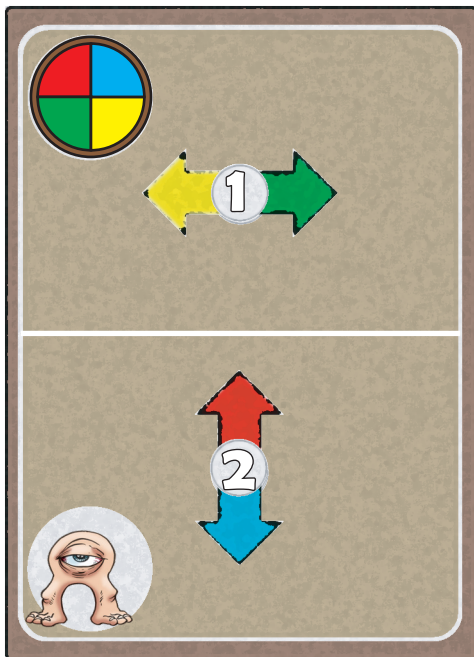
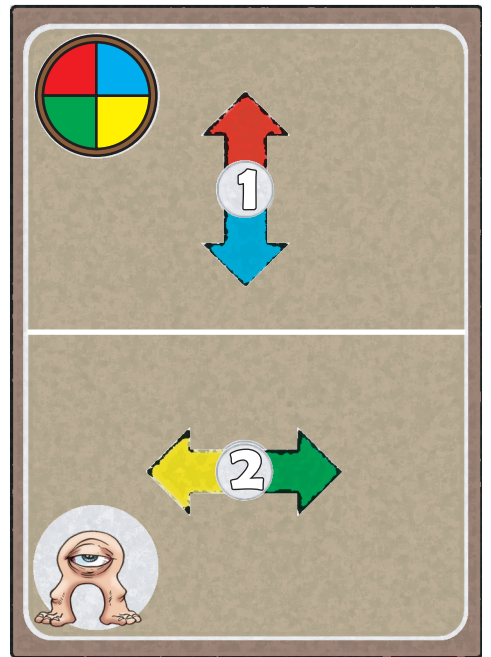
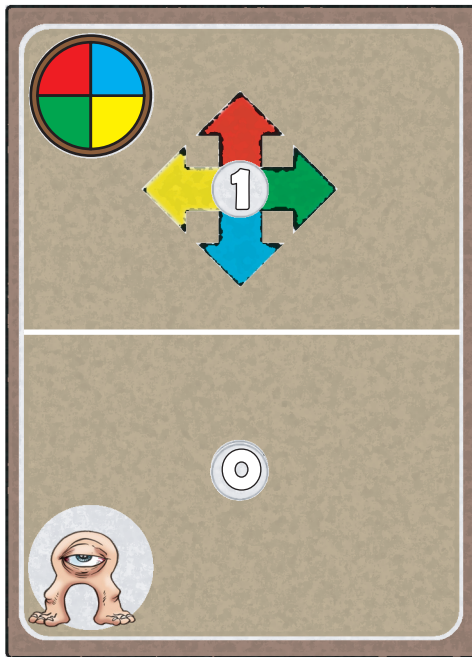
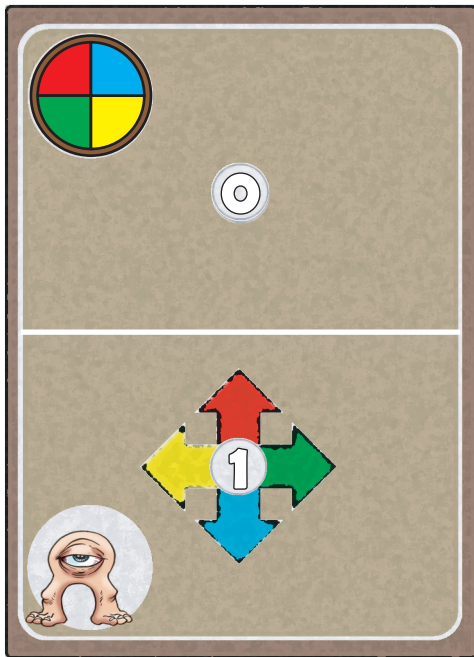
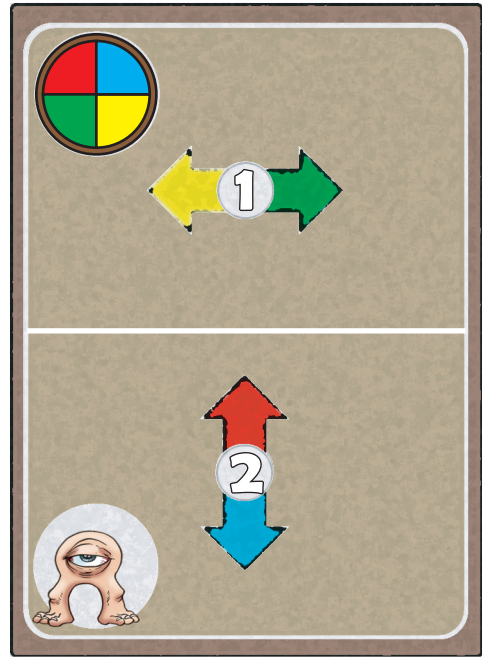
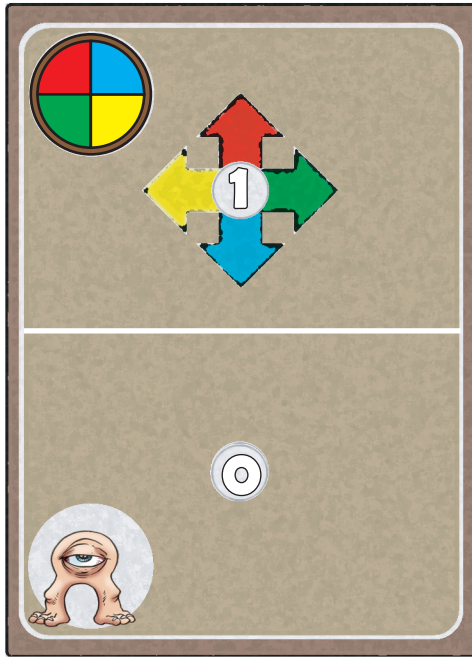
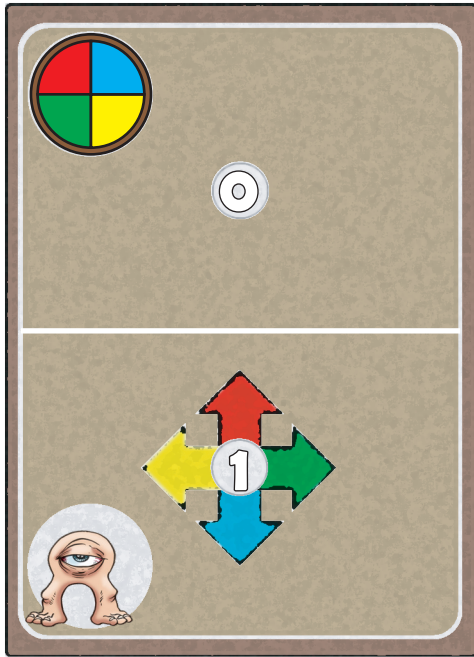


Hopping











Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping

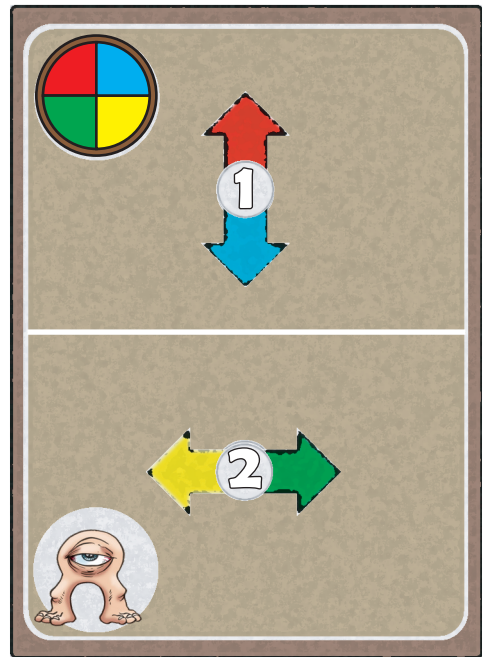
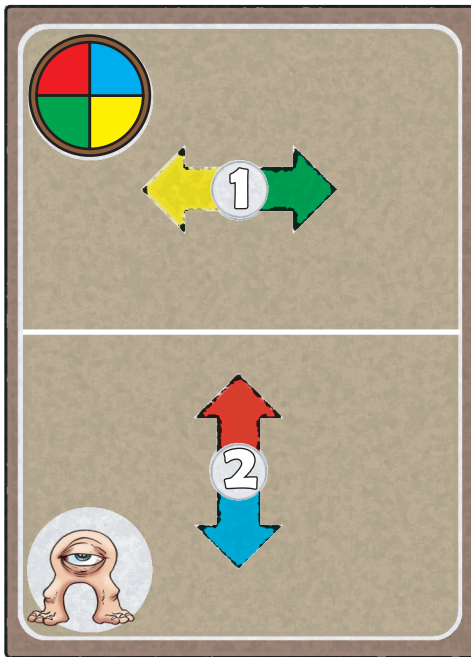
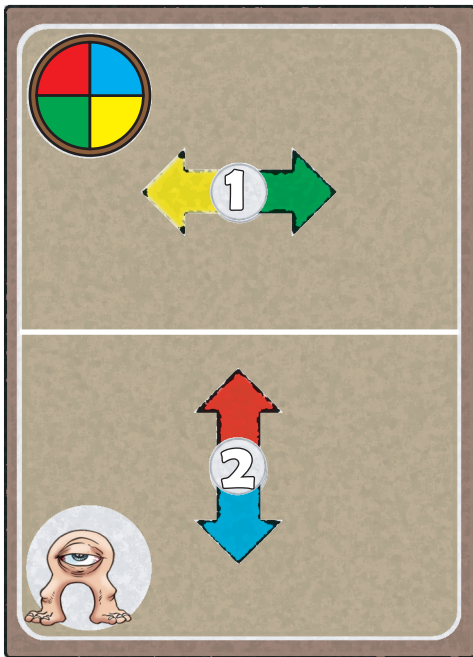
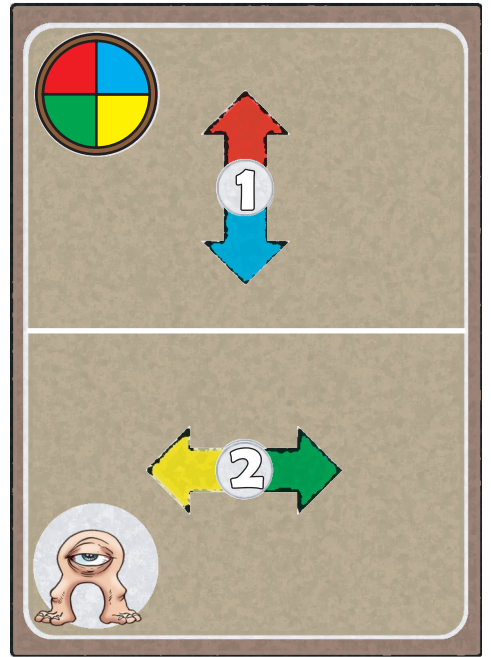
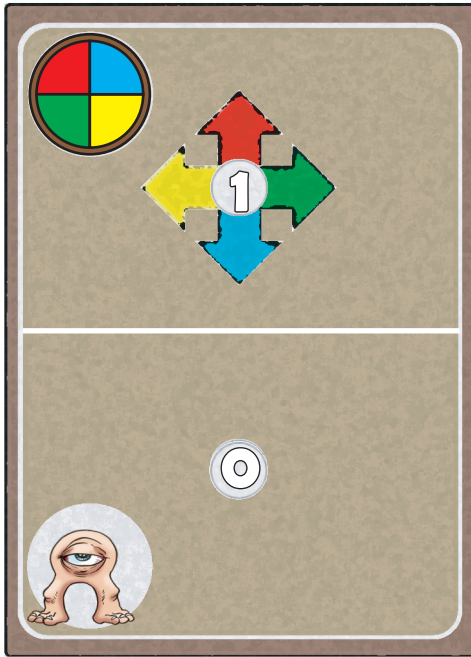
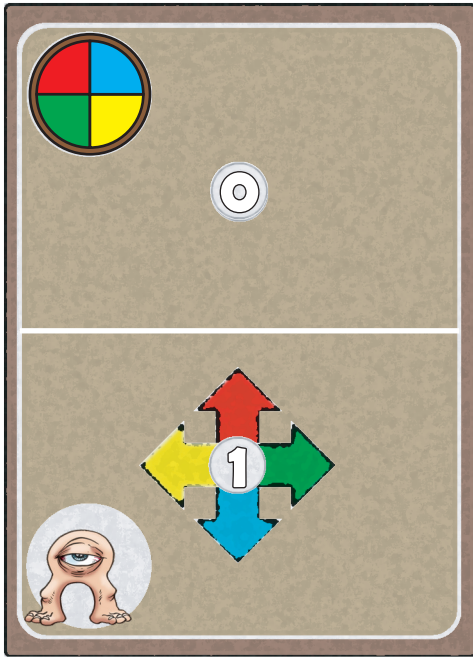
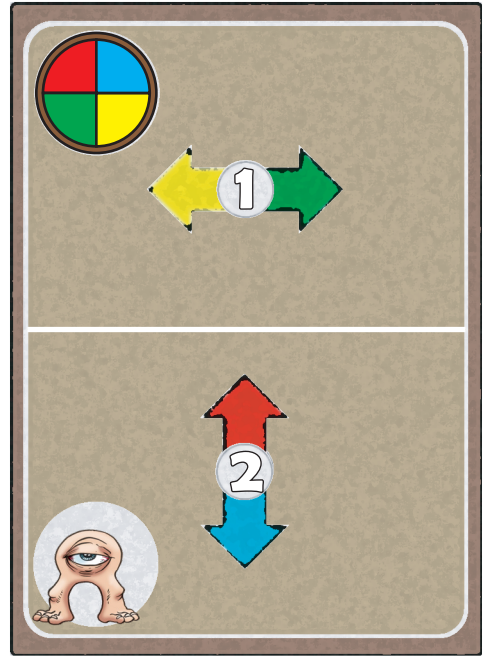
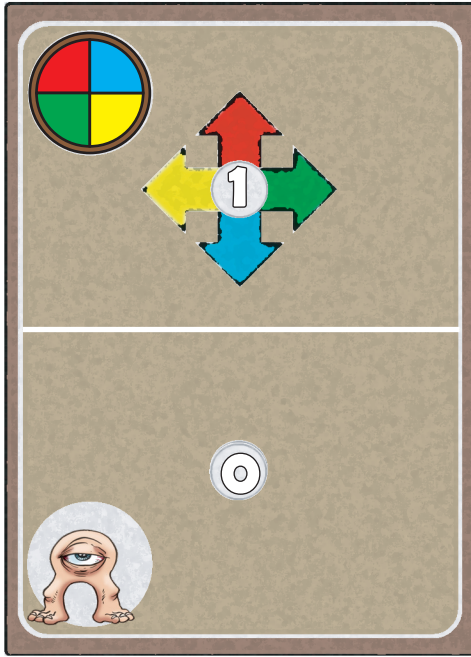
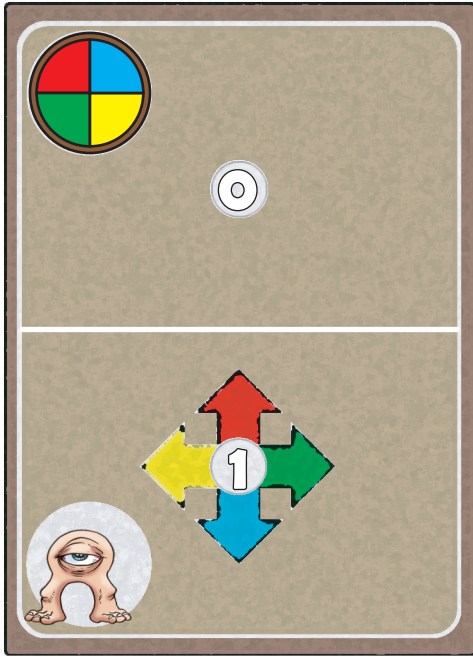


Hopping



Hopping







Hopping



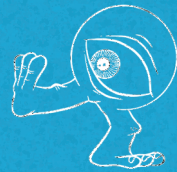
Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping



Hopping

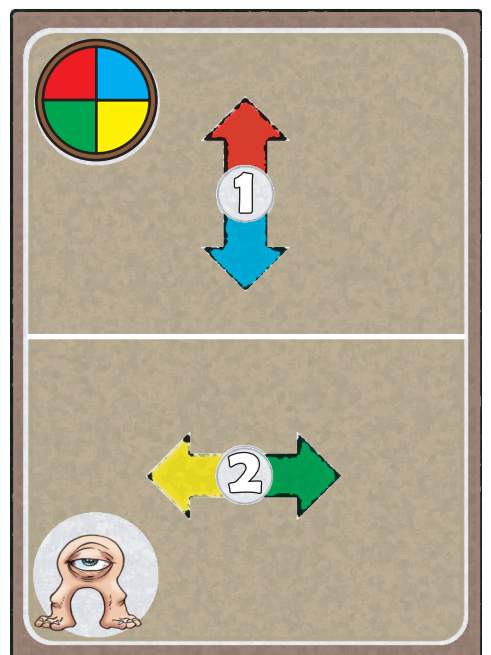
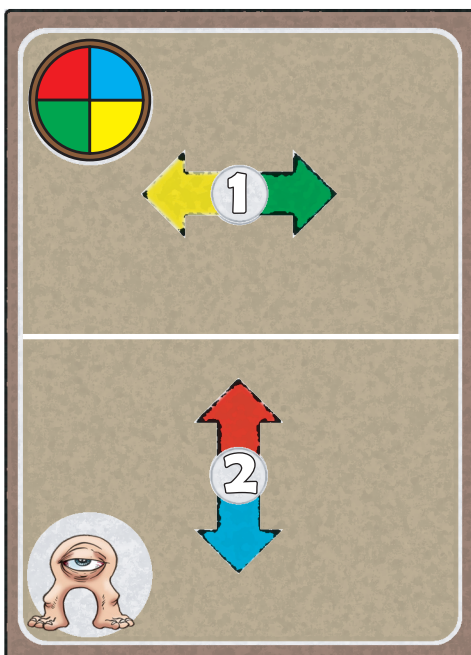
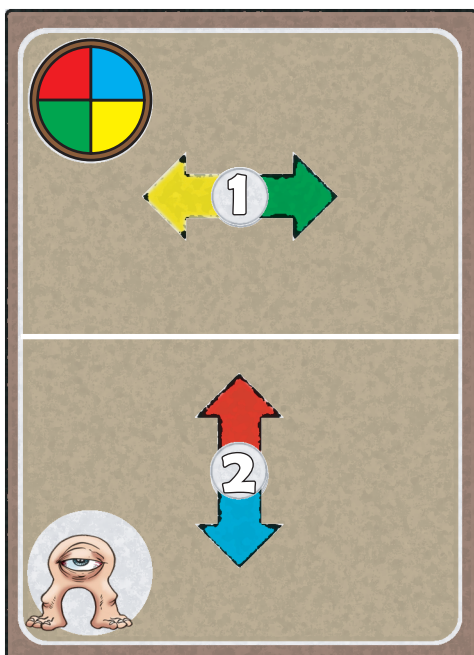
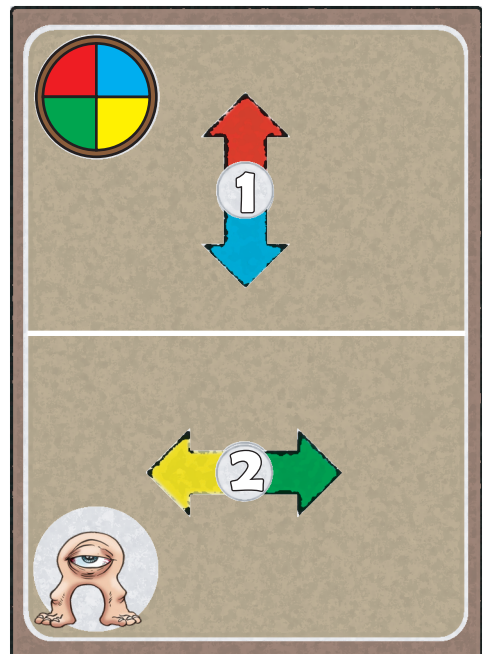
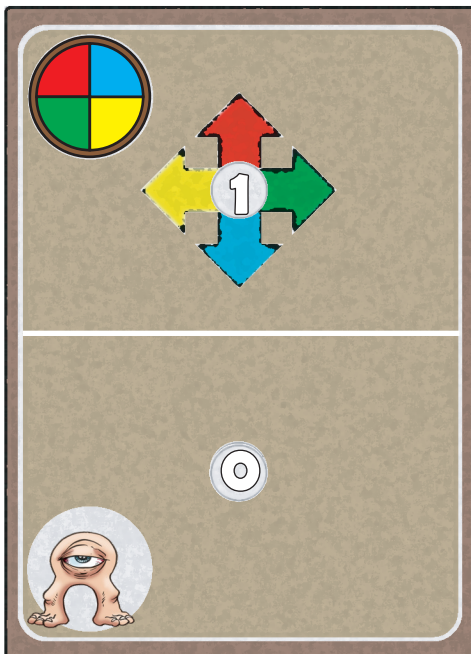
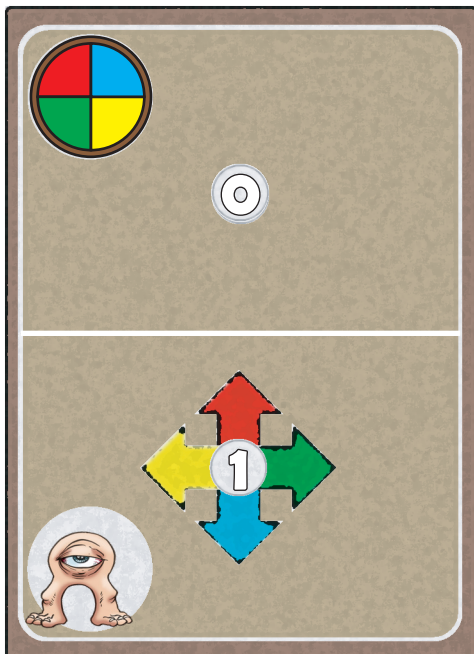
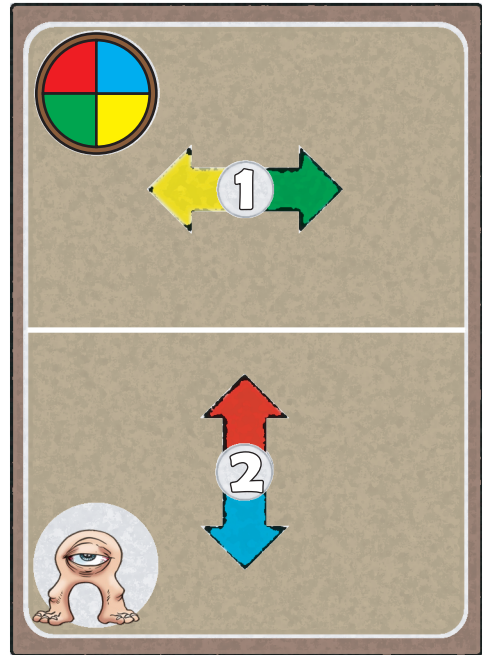
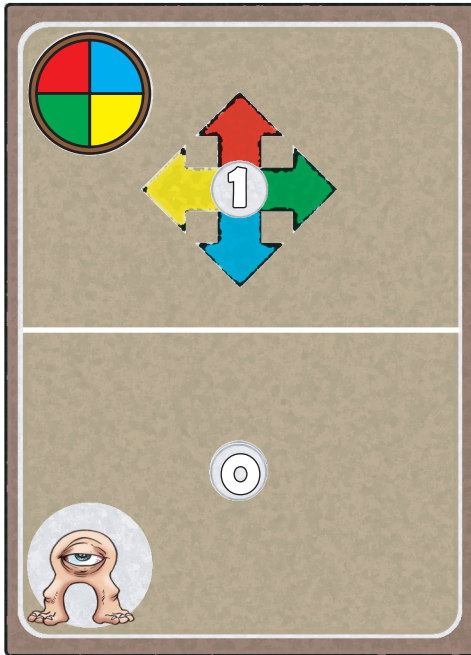
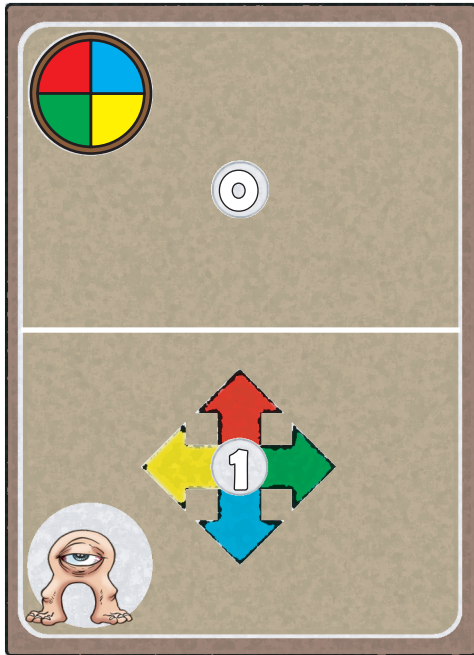


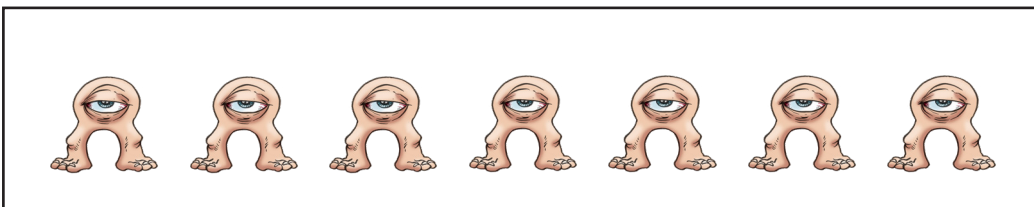
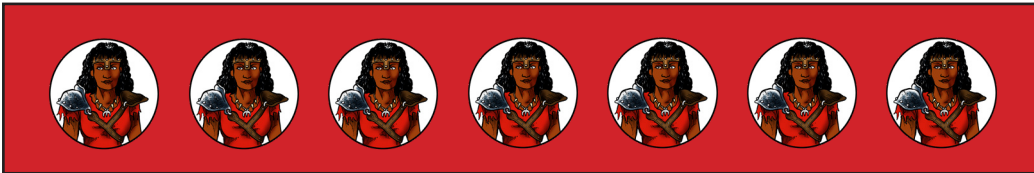
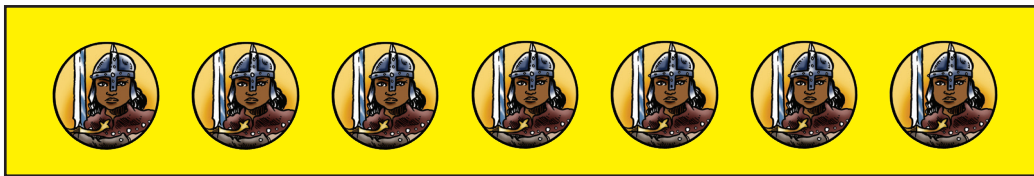
Hopping



Hopping







Gör så här!

1. Skriv ut dokumentet. Skriv gärna ut korten på dubbelsidigt lite kraftiga papper om du har tillgång till det. Annars kan du limma fast utskrifterna på fotopapper eller annat styvt papper, och klistra fast baksidan på den andra sidan. Det fungerar också bra att köpa plastfickor med måtten 64x89 mm och placera dessa kort i plastfickorna. Då behöver du inga baksidor.
2. Klipp ut dessa spelpjäser.
3. Rulla ihop pjäserna, så att de blir lika stora som ett mynt. Fäst med tejp eller lim, och placera gärna ett mynt du tejpar fast i botten av spelpjäsen. Gör hoppingen något mindre än spelfigurerna, så att den går att placera inuti de andra (den är lite högre för att den ska vara lätt att få ut).
4. Klipp ut de besatta böckerna. Om du vill kan du limma dem på styvare papper eller kartong innan du börjar spela.