

HOP!



3 žaidimo variantai

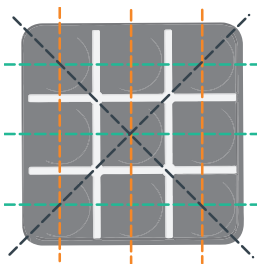
www.gohop.lt



DĖMESIO! Žaidime yra smulkių detalių. Pavojus užspringti. Netinka vaikams iki 36 mėnesių amžiaus. Naudoti tik prižiūrint suaugusiems.

2

HOP! PAGRINDINĖS TAISYKLĖS



Tikslas

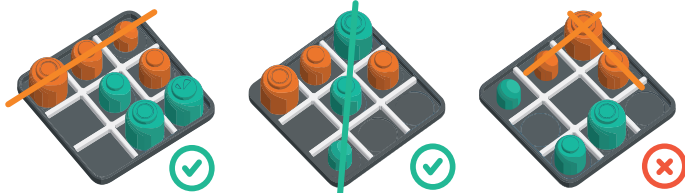
Pirmam surinkti 3 savo spalvos figūrėles iš eilės - vertikaliai, horizontaliai arba įstrižai.

8 laimėjimo linijos

- 3 - vertikaliai
- 3 - horizontaliai
- 2 - įstrižai

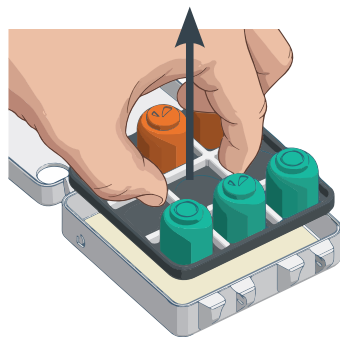


Jei baigiasi ėjimai - laimi tas, kieno spalvų yra daugiau. Jei vienodai - lygiosios.



3

ŽAIDIMO PRADŽIA



1. Išimkite žaidimo lentą iš dėžutės.
2. Kiekvienas žaidėjas pasiima savo spalvos figūrėles ir pasiruošia pagal pasirinktą žaidimo variantą.
3. Žaidėjas per ėjimą atlieka vieną veiksmą.
4. Ėjimas fiksuojamas paleidus figūrėlę.

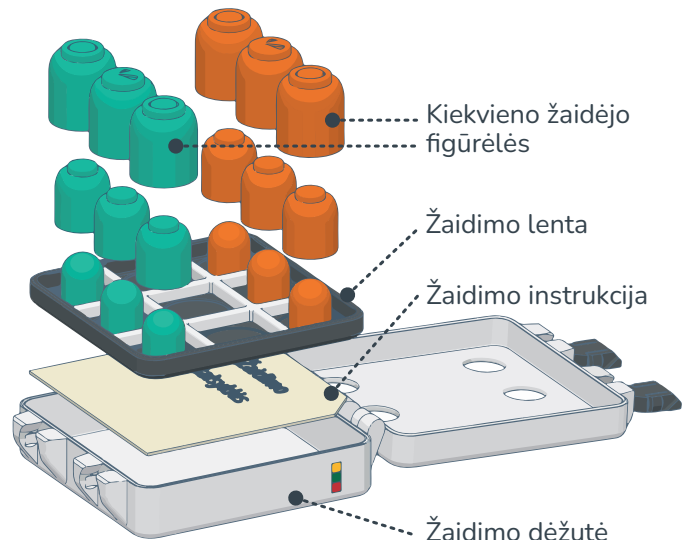
5. Žaidimą pradeda žaidėjas laimėjęs skauduotę "akmuo, popierius, žirklys", kitaip dar žinoma kaip "Hop, Hop, Hoop!".

6. Tolesnes partijas pradeda pralaimėjęs žaidėjas.

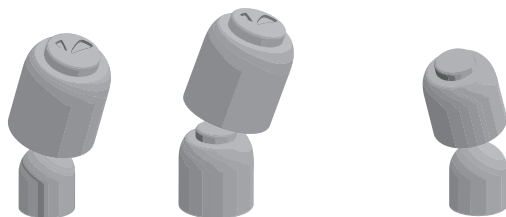
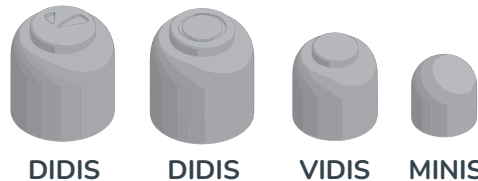


1

TURINYS IR FIGŪRĖLĖS



© 2026 MB "Išmanios dirbtuvės." Visos teisės saugomos. Žaidimo elementų atkūrimas ar komercinis naudojimas be leidimo yra draudžiamas.



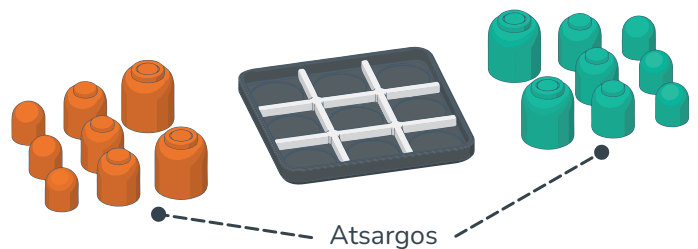
DIDIS uždengia VIDĮ ir MINĮ
MINIS nieko nedengia

VIDIS uždengia MINĮ

Galima uždengti savo ir varžovo spalvą.

4

HOP! ŽAIBAS



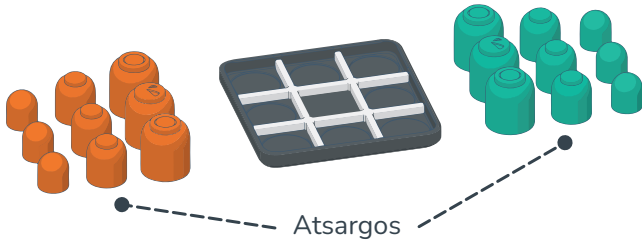
DIDIS - 2
VIDIS - 3
MINIS - 3



1. Viena DIDIS figūrėlė lieka nenaudojama.
2. Visas 8 figūrėles žaidėjai pasistato laisva forma. Atsargos negali būti paslėptos.
3. Kiekvieną ėjimą dedama tik nauja figūrėlė iš atsargų.
4. Padėtų figūrėlių perkelti negalima

5

HOP! KLASIKA



DIDIS - 3
VIDIS - 3
MINIS - 3



1. Visas 9 figūrėles žaidėjai pasistato laisva forma. Atsargos negali būti paslėptos.
2. **Vieną kartą per žaidimą** galima perkelti bet kurią ant lentos padėtą **savo** figūrėlę.

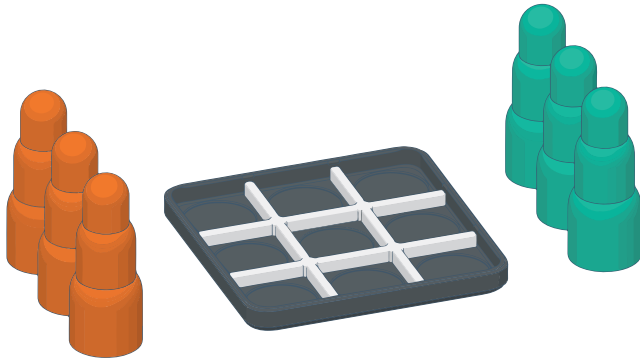
Perkėlimo taisyklės:

- Palietę figūrėlę - privalote ją perkelti į kitą langelį.
- Jeigu pakėlus figūrėlę atidengiama varžovo laimėjimo kombinacija, iškarto fiksuojamas **varžovo laimėjimas**.
- Jeigu pakelta figūrėlė neturi kur stoti - grąžinkite į buvusią vietą ir praleiskite ėjimą.
- Figūrėlių negalima perkelti nuo lentos į atsargas.



6

HOP! BOKŠTAI



DIDIS - 3
VIDIS - 3
MINIS - 3



1. Kiekvienas žaidėjas **stato 3 bokštus**: apačioje - DIDIS, viduryje - VIDIS, viršuje - MINIS. Laisvų figūrėlių nėra - tik bokštai.

2. Figūrėles imkite tik nuo bokšto viršaus, kurios neuždengtos.
3. Nuo lentos ant bokšto grąžinti negalima.
4. Šiame žaidime jūsų atsargos yra bokštai.
5. **Vieną kartą per žaidimą** galima perkelti bet kurią ant lentos padėtą **savo** figūrėlę.

Perkėlimo taisyklės:

Tokios pačios kaip HOP! KLASIKA žaidime.



7

HOP! KOMANDINIS



- Bet kuris variantas gali būti žaidžiamas komandomis.
- Komandos žaidėjai nesitaria - išskyrus gestą ar garsą, kai figūrėlė dar nepaleista.

Ėjimų tvarka

2 prieš 2

Pirmąją komandą sudaro A1 ir A2 žaidėjai, antrąją - B1 ir B2

A1 → **B1** → **A2** → **B2** → **kartojasi**

1 prieš 2

Pirmąją komandą sudaro B1 žaidėjas, antrąją - A1 ir A2

B1 → **A1** → **B1** → **A2** → **kartojasi**

8

PAGAMINTA IŠ KUKURŪZŲ



Visas HOP! žaidimas, išskyrus popierinę dalį, pagamintas iš bioplastiko - PLA (polilaktido rūgštis).

PLA gaunamas fermentuojant augalinę žaliavą - kukurūzų krakmolą. Tai **atsinaujinantis, ne naftos** pagrindo bioplastikas.



PLA jautrus karščiui!

PLA praranda formą aukštesnėje nei +50°C temperatūroje!

Eksploatavimo temperatūra -10°C iki +45°C

Ispėjimas:

- nepalikite tiesioginėje saulėje
- nepalikite įkaitusiame automobilyje
- neplaukite indaplovėje



Gaminys turi būti **metamas į mišrių atliekų konteinerį**. Nemeskite į plastiko pakuotės surinkimo talpas.

OTHER Galite priduoti specializuotiems 3D spaudos atliekų surinkėjams arba pramoninio kompostavimo punktam.