

# Shop Hop

## A bevásárlás izgalmas versenye

2-4 játékos részére, 6 éves kortól. Tervezte: Daan Kreek



Micsoda nyüzsgés van a bevásárlóutcában! Nem csoda, hiszen mindenkinek van egy bevásárlólistája, és mindenki szeretne minden üzletben valamit vásárolni. Csak az tud megvenni mindent, aki jól osztja be a pénzét, de az is befolyásolja a játékosok lépéseit, hogy a játékosársak döntenek a boltok bezárásáról és megnyitásáról.

## Tartalom



1 játéktábla „bevásárlóközpont”



8 üzlet



4 figura talppal



x4

4 karton a saját tervezésű figurához



4 játékosjelölő-lapka



32 árucikk  
(árutípusonként 4)



1 forgatónyíl stifttel

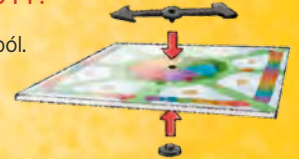


44 pénzérme  
és 1 játékszabály

## Előkészületek

### AZ ELSŐ JÁTÉK MEGKEZDÉSE ELŐTT:

- ▶ Emeljétek ki a játék részeit a kartontáblákból.
- ▶ Dugjátok a talpakba a figurákat.
- ▶ Rögzítsétek a forgatónyílát a játéktáblán.



### MINDEN JÁTÉK ELŐTT:

- ▶ Vegyetek ki minden alkatrészt a játék dobozából, tegyétek vissza a doboz aljára a tetejét, majd fordítsátok le a dobozt. Helyezzétek az összeállított dobozt az asztal közepére úgy, hogy az alja legyen felfelé.
- ▶ Fektesétek a játéktáblát a forgatónyíllal a doboz aljára.
- ▶ A boltok képeinek két különböző oldaluk van. Egyik oldalon a bolt nyitva, a másikon pedig zárva van. Csúsztassátok a boltok képeit a doboztető és alj közötti részbe úgy, hogy a boltok „nyitva” oldala nézzen befelé.
- ▶ Válogassátok szét fajtánként az árukat és halmozzátok őket a boltok elé a kosár mezőkre.
- ▶ Mindenki válasszon egy figurát és állítsa azt egy tetszése szerinti kulcsos mezőre.
- ▶ Vegyétek magatokhoz a figurátoknak megfelelő játékosjelölő-lapkat és tegyétek le magatok elé. Így a játék alatt folyamatosan tudni fogjátok azt, hogy ki melyik figurával van.
- ▶ Válasszatok egy bankost, aki mindenkinek adja oda a kezdőpénzkészletét: egy darab 5-ös érmét, öt darab 2-es érmét és öt darab 1-es érmét. Ha a játékban kevesebb, mint 4 játékos vesz részt, akkor a fennmaradó pénzt bent kell hagyni a bankban.



### TIPP

Kisebb gyermekeknek, akik még nem tudnak megfelelően számolni, csak 1-es és 2-es érmékből adjuk oda a kezdőpénzkészletet. Mindenki 20 érmével kezdi a játékot.

## A célotok a játékban

egymást megelőzve elsőként mind a 8 üzletben vásárolni egy árut.

## A játék menete

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a játék további menete tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányú. Aki sorra kerül, az dönt: vagy

1. megforgatja a forgatónyilat, lép a figurájával és végrehajt egy akciót, vagy
2. nem forgatja meg a forgatónyilat, a figurájával azon a mezőn marad, amelyiken áll és
  - > végrehajt egy akciót, vagy
  - > passzol. Nem csinál semmit, csak kirakatokat nézeget.

Ezután a játékot a következő játékos folytatja.

### FORGATÁS, LÉPÉS, AKCIÓ



A játékos forgassa meg a forgatónyilat, majd lépjen a figurájával a következő olyan színű mezőre, amelyiken a nyíl megállt. Ha a nyíl két szín határán állt meg, akkor a játékosnak újra kell forgatnia. **A lépés irányát a játékos maga választhatja meg.**

Egy mezőn csak egy figura állhat. Ha egy másik játékos figurája áll a következő olyan színű mezőn, amelyiket a nyíl mutatja, akkor azt a mezőt át kell ugrani és a következő olyan színű szabad mezőre kell lépni, amelyiket a nyíl mutatja. **A következő akció lehetőségek állnak a játékosok előtt:**

### 1. VÁSÁRLÁS



Amikor a játékos lépése olyan mezőn ér véget, amelyiken kocka van, akkor vásárolhat. A vásárlás feltételei: a boltban, amelyik előtt a játékos figurája áll nyitva kell lennie. A játékos még nem vásárolt olyan árut, amilyen abban a boltban kapható. A játékos rendelkezik a vásárláshoz szükséges pénzzel.

A mezőkön lévő színes kockák adják meg az ott kapható áru árait. Ha a játékosnak az áru túl drága, akkor lemondhat a vásárlásról. Ezután a játékot a következő játékos folytatja.

Aki úgy dönt, hogy vásárol egy árut a boltban, az befizeti a kocka által megadott érme értékét a bankba, ha szükséges, akkor elveszi a visszajárót, majd maga elé fektet a mezőről egy árulapkát. Lépése ezzel véget ér, a játékot a soron következő játékos folytatja.

### PÉLDA

A piros kislány figurával lévő játékos piros színt forgatott. A könyvesbolt előtti piros mezőre nem tud lépni, mert ott áll a kék fiú figura. A posta előtti piros mező (5) túl drága neki, ezért a pék előtti piros mezőt (3) választja, odalép. A piros kislány figura tulajdonosa úgy dönt, hogy vásárol a péknél. Befizet 5 érmét a bankba, elvesz 2 érme visszajárót, mert csak 3 érmét kell fizetnie az áruért. Végül elvesz, és maga elé tesz egy kenyeret mutató árulapkát.



## 2. BOLT KINYITÁS VAGY BEZÁRÁS



Amikor a játékos lépése kulcs mezőn ér véget, akkor bezárhatja azt a boltot, vagy kinyithatja azt a boltot, ha zárva van. A bolt zárásához át kell fordítani a bolt képét úgy, hogy a zárva oldala mutasson befelé, a játéktábla felé. A kinyitáshoz pedig vissza kell fordítani a bolt képét. De a játékos úgy is dönthet, hogy egyszerűen csak megáll a mezőn és lemond a bolt nyitási, ill. zárási akcióról.

### FONTOS

Egy játékos csak akkor tud vásárolni egy boltban, ha az nyitva áll. Amennyiben zárva van, ki kell nyitnia, vagy meg kell várnia azt, hogy egy játékos társa kinyissa.

## 3. KULCSOS MEZŐRE LÉPÉS

Ha nincsen türelme kivárni, akkor 5 érme megfizetésével ráléphet a bolt kulcs mezőjére és azonnal kinyithatja a boltot. Lépése ezzel véget ér, a játékot a soron következő játékos folytatja.

### CSŐD

A játékosok meghatározott értékben rendelkeznek pénzzel, ezért célszerű minden vásárlás előtt mérlegelni, és a pénzt ügyesen beosztani. Akinek elfogy a pénze, és nem vette meg mind a 8 fajta árut, az kiesik a játékból.

Abban az esetben, ha mindegyik játékos kiesik a játékból, az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a legtöbb áruja van.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékosnak sikerül mind a 8 áru fajtából egyet megvennie. Ő lesz a játék nyertese.

## Könnyített játékvariáció

Ebben a játékváltozatban az alapjáték szabályai a következő módosításokkal maradnak érvényben: Minden játékos csak egy boltot zárhat be a játék folyamán. Aki bezárt egy boltot, az átfordítja a játékosjelölő-lapkáját a kulcsos oldalára.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft! Importálja és forgalmazza a **Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100, e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu), [www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)**

Lájkolj minket a facebookon

[www.facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



**Figyelem!** 3 éves kor alatti gyermekeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Órizzze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

Szerkesztőség:

UFB  
SPIELE  
KOMBINAT  
Katja Volk



[piatnik.com](http://piatnik.com)