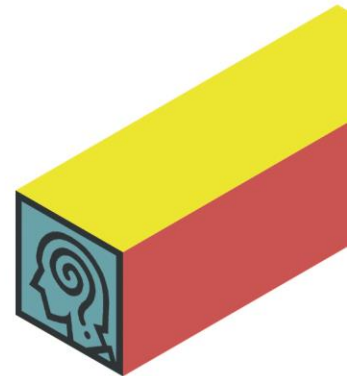


HOPP-HOPP

(Házfoglaló)



Játékszabályok:

1. Mindkét fél a sötétkékkel (házak) és a világoskékkel (indító helyek) jelölt mezőkről indul 9-9 bábuval.
2. A játékosok felváltva lépnek. Lépni (vagy ugrani) kötelező, ha van erre szabályos lehetőség.
3. Egyszerre csak egyet lehet lépni: előre vagy átlóban előre a szomszédos üres mezőre. (Ld. ábrán 1. bábu.)
4. Ugrani (hopp) is lehet: úgy, hogy egyenes vonalban átugrunk egy szomszédos bábút (akár sajátot is), amelyik mögött szabad hely van. Ha az ellenfél bábuját ugrottuk át, akkor azt levehetjük. Az ugrásokat tetszőleges számban folytatni is lehet, akár cikcakkban is. (Ld. ábrán 2. bábu.)
5. Csak előre, az ellenfél házai felé lehet haladni (lépni vagy ugrani), hátrafelé nem.
6. Vagy lépsz, vagy ugrasz. A kettőt egymással kombinálni nem lehet.
7. Az a bábu, amelyik beért az ellenfél egyik házába (sötétkék mezők) még továbbra is léphet, üthet, ugorhat, őt is átugorhatják, de leütni már nem lehet. Vagyis ugyanúgy él, mint a többi bábu, csak védettséget élvez. Saját ház és a világoskék színű mezők viszont nem jelentenek védettséget.
8. Ha valaki feltöltötte az ellenfél összes házát (5 db) a saját bábuival, akkor nyert, és azonnal befejeződik a játék. Ha ez egyik félnek sem sikerül, akkor az nyer, aki több bábuját vitte át az ellenfél házaiba.
9. A játék addig tart, amíg a játékosok közül akár egy is tud szabályosan lépni vagy ugrani.

