

HUPSI

EGYMÁSRA HANGOLÓDÓS
KÁRTYAJÁTÉK 2 FŐ RÉSZÉRE



2
JÁTÉKOS

7+
ÉVES

15
PERC

A JÁTÉK TARTALMA

26 örkártya (13 fiú, 13 lány) | 18 Hupszi kártya

(tanáronként 6-6) | 3 tanár kártya

3 pontozólap | 2 segédlap



A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok megpróbálnak egymásra hangolódni, és elterelni a tanárok figyelmét Hupszi csínytevéseiről. Nem beszélhetek egymással, semmilyen módon nem adhattok jelzést szándékaitokról! A közös célotok az lesz, hogy egy tanár maximum 4-szer vegye észre Hupszit, ugyanis az 5. alkalommal lebuhtok és veszítetek.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Mindketten vegyétek magatokhoz a választott diákhoz tartozó kártyákat, és válogassátok ki belőle azokat a lapokat, amelyeken nincs csillag. A ★-kat tegyétek félre, azok majd a 10. körtől fognak kelleni. Így 9-9 lap lesz a kezetekben.

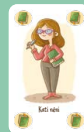
Az örkártyákon különböző ikonokat láttok, amelyeket a játék menetében magyarázunk el!

Az asztal közepére fordítsátok ki egymás mellé a 3 tanár kártyát, és tegyétek melléjük alapos keverést követően a Hupszi-paklit. A Hupszi kártyákon is láttok ikonokat: ezek a tanárok ikonjai, és azt jelentik, hogy melyik tanár látókörében rosszsontkodik a szörnyecske – ha lebuhtok, az elé a tanár elé kell lerakni.

Tegyétek jól látható helyre a segédlapot is!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

tanár kártyák



9 db fiú örkártya



1. JÁTÉKOS



csillagos lapok tartalékban

9 db lány örkártya



2. JÁTÉKOS

AZ IKONOK MAGYARÁZAT

A tanár és Hupszi kártyákon



Kati néni



Gizi néni



Jani bácsi

Az örkártyákon



Örség



Éber örség



Szundi



Nagy szundi

A JÁTÉK MENETE

A játék 18 körből áll. Egy kör menete:

1. Először is fordítsatok fel egy Hupszi kártyát a pakliból,
2. ezután válasszatok ki titkosan 1-1 őrkártyát a kezetekből,
3. majd egyszerre, lefordítva tegyétek le magatok elé...
4. ..végül fordítsátok fel egyszerre!

Ezután kiértékeljük a helyzetet. (Ebben segít a segédlap, amit tegyetek jól láthatóan magatok elé - aztán a harmadik játéknál már úgyis fejből fújjátok!)

😬 + 😬 Ha **mindkettő Őrség kártya**, akkor nem vette észre a tanár Hupszit! A felfordított Hupszi kártyát tegyetek vissza a pakli aljára.

😬 / 😬 + 😬 Ha az **egyik Őrség kártya, a másik Éber őrség**, akkor sem vette senki észre Hupszit, mehet a pakli aljára, sőt, egy Hupszi kártyát el is vehettek az egyik tanár elől, és visszatehetitek a pakli aljára. Ugyanez a helyzet, ha két Éber őrség kártya van felcsapva.

😬 / 😬 + 😬 / 😬 Ha az **egyik Szundi vagy Nagy szundi kártya, a másik Őrség vagy Éber őrség kártya**, akkor sem vette észre a tanár Hupszit! A felfordított Hupszi kártyát tegyetek vissza a pakli aljára.

😬 + 😬 HA **mindkettő Szundi kártya**, AKKOR sajnos észrevette a tanár Hupszit! Tegyétek a Hupszi kártyát ahhoz a tanárhoz, akinek az ikonja szerepel a kártya sarkában.

😬 / 😬 + 😬 Ha az **egyik kártya Szundi vagy Nagy szundi, és a másik Nagy szundi**, akkor a felfordított kártyán kívül még egy Hupszi kártyát fel kell fordítani, és a megfelelő helyre tenni! AJJA!

Fontos:

Ha a Hupszi kártyán **1**-es van, akkor a húzópakliból még egy Hupszit fel kell fordítanunk, és az ikonjának megfelelő tanárhoz tennünk. Ha a következő kártyán is van **1**, akkor így tovább...

A kijátszott őrkártyákat tegyetek 1-1 lefordított dobópakliba, ezeket nem nézhetitek át – érdemes megjegyezni, hogy ki mit játszott ki... HUH!

Aztán jöhet is a következő kör!

A 9. kört követően (amikor az utolsó lapokat is kijátszottátok a kezetekből), számoljátok meg, hogy hányszor vették észre a tanárok Hupszit, hány Hupszi kártya van felfordítva összesen (tehát nem egy-egy tanár előtt!). Ennek függvényében változtatatok a kártyáitok összetételén a következő 9 körre.



< 4

4-nél kevesebb HUPSZI: 1-1 Őrség kártyát cseréljete le a kezetekből 1-1 csillagos Szundi kártyára.

4, 5 vagy 6 HUPSZI: egyikőtök 1 Szundi kártyát 1 csillagos Őrség kártyára cserélhet a kezéből.



= 4, 5, 6



> 6

Több mint 6 HUPSZI: 1-1 Szundi kártyát cseréljete le a kezetekből 1-1 csillagos Éber őrség lapra.

Vegyétek újra kezetekbe az őrkártyákat, és kezdődik a 10. kör! Természetesen a már felfordított Hupszi kártyák maradnak a helyükön! ÉBERSÉG!

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint egy tanár ötödször is észrevette kis barátunkat, Hupszit, és ezért az 5. Hupszi kártya is bekerül elé (Tehát nem összesen 5 van felfordítva, hanem egy tanár előtt 5!). Ekkor a játékosok azonnal elvesztették a játékot.

Ha ügyesek voltatok, és senki nem vette észre 4-nél többször Hupszit, akkor a játék a 18. kört követően ér véget, amikor a második adag lap kifogyott a kezetekből. Sikertült megvédeni Hupszit! Éljen!

ÉRTÉKELÉS:

- 18+ Na jó, bent maradtok, de nem örülök
- 13-18 Tudtok ennél jobbat is!
- 9-12 Ügyesek vagytok
- 5-8 Lenyűgöző teljesítmény
- 1-4 Csúcsteljesítmény



HALADÓ JÁTÉK

Ha szeretitek a plusz kihívásokat, használjátok a pontozólapokat. Ezek megmutatják, hogy Kati néni, Gizi néni és Jani bácsi milyen hangulatban van éppen: **Türelmes**, **Következetes**, **Ideges**.

Az előkészületek során a három pontozólapot készíttétek elő. Amelyik felnőtt először észreveszi Hupszit, azaz akihez először kerül Hupszi-lap, a fölé tegyék a **Türelmes** lapot, a második fölé a **Következetes**et, a harmadik fölé az **Ideges**et. A játék végén nézzétek meg, hogy hol hány Hupszi van, és az adott felnőtthöz tartozó pontozó kártya szerint pontozzátok magatokat. Így eltérően pontozhatjátok, hogy melyik felnőtt hányszor vette észre Hupszit, és taktikázhattok a játék során, hogy hova hány Hupszi-kártya kerül.

Ha szeretnétek még nehezebbé tenni a játékot, akkor ne a Türelmes lappal kezdjétek, hanem egy másikkal.



Kiadja, gyártja és forgalmazza a

© Pagony Kiadó Kft., 2022

1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a • www.pagony.hu

A játék tervezője © Győri Zoltán

Grafika © Mayer Tamás

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína

