

W zabawie biorą udział przynajmniej dwie osoby.

Jedna z osób jest szukającym, a pozostałe mają się schować.

Osoba szukająca odlicza do ustalonego momentu, na przykład do 50. Można także odmierzać ustalony czas za pomocą zegarka lub stopera. W czasie odliczania, osoba szukająca musi mieć zasłonięte oczy.

Podczas odliczania, pozostali uczestnicy mają za zadanie się schować. Kiedy szukający skończy odliczanie; rozpoczyna poszukiwania pozostałych uczestników zabawy. Pierwsza osoba, którą odnajdzie, jest przegraną i w następnej rundzie staje się szukającym. Osoba, która zostanie odnaleziona jako ostatnia (lub nie zostanie odnaleziona), wygrywa.

Wariant gry z zaklepywaniem

Przed rozpoczęciem zabawy, trzeba ustalić miejsce zaklepywania. Szukający musi nie tylko odnaleźć schowanych graczy, ale po każdorazowym odnalezieniu uczestnika, pobiec do miejsca zaklepywania, dotknąć go i krzyknąć „raz, dwa, trzy” oraz imię osoby, którą odnalazł. Jeśli jednak gracz, który został odnaleziony, dobiegnie do miejsca zaklepywania szybciej niż szukający i jako pierwszy krzyknie „raz, dwa, trzy” i swoje imię, wygrywa z szukającym.

W następnej rozgrywce szukającym zostaje osoba, która jako pierwsza przegrała wyścig do miejsca zaklepywania z obecnym szukającym. Jeśli wszyscy chowający się uczestnicy byli szybsi w miejscu zaklepywania od szukającego, zostaje on szukającym także na drugą rundę. (Można oczywiście ustalić, że w takim wypadku szukający zostanie wyłoniony w drodze losowania; zależy to wyłącznie od uczestników).

Pamiętajcie! Należy wyznaczyć teren gdzie uczestnicy będą się bawić, aby nikt nie oddalił się za bardzo i by rodzice mogli w razie potrzeby szybko każdego odnaleźć. Może to być na przykład dom lub podwórko. Nie bawcie się nigdy w lesie, bo łatwo się tam zgubić! W wersji z zaklepywaniem należy także usunąć wszystkie przedmioty, o które ktoś mógłby się potknąć lub skaleczyć.