

Kuflik és az esőtánc

JÁTEKSZABÁLY

Kooperatív családi játék

3 éves kortól

2-6 játékosnak

A játék tartalma

Összeépíthető kuflikupac

7 kör alakú esőcsepp

12 színes fakorong (3 kék, 3 sárga, 3 zöld, 3 piros)

45 memórialapka:

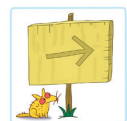
5 esőcsepp

4 nyilas lény

2 repülő lény

2 alvó lény

32 színes tánclapka
(8 kék, 8 sárga, 8 zöld, 8 piros)



KEDD Kft., 1027 Budapest, Frankel Leó út 7.

www.keddshop.hu

Kuflik © 2017, KEDD © Dániel András

www.facebook.com/egykupackufli

Grafika: KEDD Kft.

Kiadja a Pozsonyi Pagony Kft.

© Pozsonyi Pagony Kft., Budapest, 1137 Pozsonyi út. 26.

www.pagony.hu

Játéktervező: © Bojti Anna

Származási hely: EU

CE

A játék célja

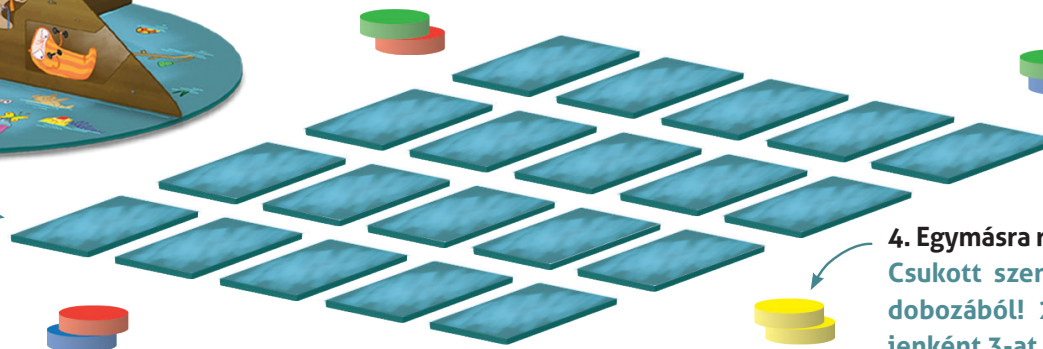
Az eső csak zuhog és zuhog az elhagyatott réten, lassan tóvá duzzad, és hamarosan befolyik a kufliüregbe is! Csak akkor menthetitek meg a kuflikupacot, ha eljárátok az esőűző táncot. Keressétek meg a megfelelő tánclépéseket, és aztán táncra fel, hadd süssön a nap az elhagyatott rét felett!

Előkészületek

1. Építsétek meg a kuflikupacot!
2. Tegyétek ide az esőcseppeket!



3. 20 memórialapka
Válogassátok ki a „JÁTEKVARIÁCIÓK” táblázat szerint!



4. Egymásra rakott színes fakorongok
Csukott szemmel húzzatok a játék dobozából! 2-3 játékos esetén fejenként 3-at, 4-6 játékos esetén 2-t!

JÁTEKVARIÁCIÓK

Szint	Esőtáncclapkák				Csepp	Lény-lapok		
kezdő	3 kék	3 sárga	3 zöld	3 piros	3	2 alvó	2 repülő	1 nyilas
haladó	3 kék	3 sárga	3 zöld	3 piros	4		2 repülő	2 nyilas
profi	3 kék	3 sárga	3 zöld	3 piros	5			3 nyilas
meglepetés	3 kék	3 sárga	3 zöld	3 piros	4	4 véletlenszerűen húzott lénylapka ¹		
legkisebbek	4 kék	4 sárga	4 zöld	4 piros	3	1 alvó		

¹ Az összes alvó, repülő és nyilas lényt lefordítva keverjétek össze, és véletlenszerűen 4-et húzzatok belőlük. Csak a játék során derül majd ki, melyek voltak azok.

A JÁTÉK MENETE

FIGYELEM! 3 játékosal a játék kicsit más! A módosított szabályt az 9. oldalon találjátok!

Ebben a játékban együtt kell nyernetek! A játék során két egymást követő játékos mindig egyszerre fordít, és együtt kell megtalálniuk a legfelső korongjaikkal azonos színű tánclapkákat.

Akkor kezdjétek is el a játékot!

Az első és a második játékos egyszerre felfordít egy-egy memórialapkát.

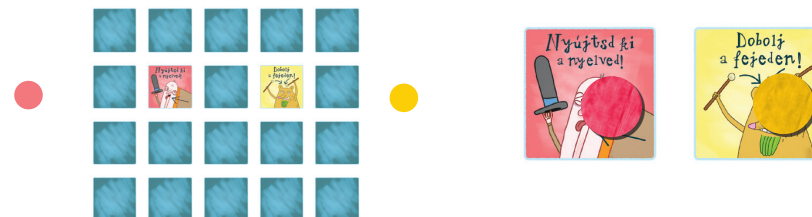
I. Ha mindkét felfordított lapkán **táncmozdulat** van, és a lapkák színe **egyezik** a játékosok előtt legfelül lévő korongok színével (mindegy, hogy melyikük fordította a színt, a lényeg: mindkét korongnak megfelelő színű lapka legyen felfordítva!), akkor **SIKERÜLT** megszerezni az tánclapkákat!

Csak így tudtok tánclapkát szerezni, másképp nem!

Példa: Anna előtt egy piros korong van felül, Máté előtt egy sárga, és Anna felfordít egy sárga lapot, Máté meg egy pirosat. Nagyon örülnek, mert sikerült megszerezniük a két felfordított tánclapkát)

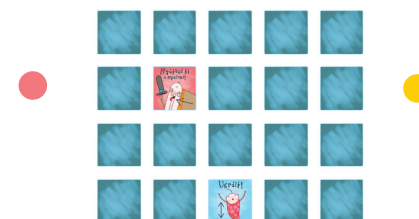
Az első játékos helyezze a korongjának megfelelő lapkát képpel felfelé a kupac mellé, tegye rá a fakorongját, és mutassa be a lapkán látható

mozdulatot. Ezután a második játékos is tegye ugyanezt, és mutassa be az általa talált táncmozdulatot.



II. Minden más esetben a játékosok **nem** szereznek tánclapkát. Ezek az esetek az alábbiak:

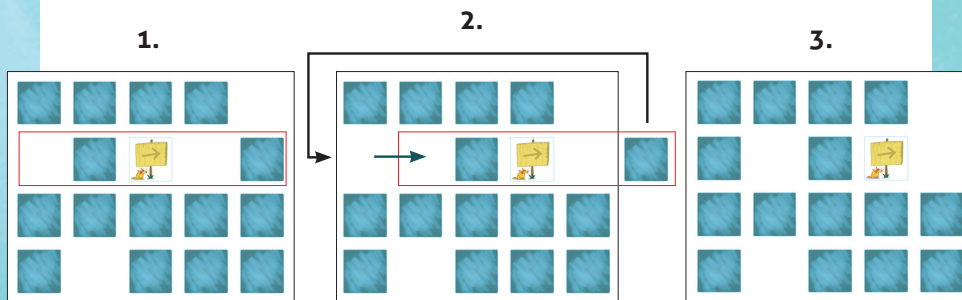
1. Ha mindkét lapkán **táncmozdulat** van, **de nem megfelelő színben** (vagy csak az egyik játékosnak megfelelő színben), akkor jegyezzétek meg jól a lapkákat, és fordítsátok vissza őket.



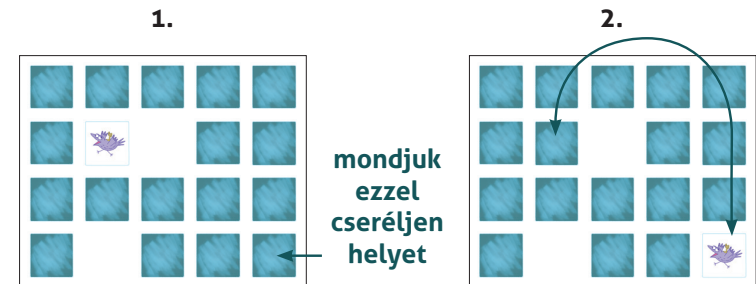
2. Ha csak az egyik lapkán van táncmozdulat, akkor sem vehetitek fel, hiába egyezik az egyik játékos felső korongjának a színével.



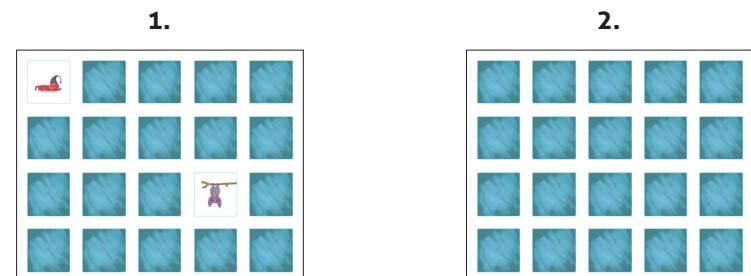
3. Ha valamelyik lapkán (vagy mindkettőn) nyilas lény van, akkor toljátok el a sort vagy oszlopot arrafelé, amerre a felfordítás után a nyíl mutat. Ha vannak üres helyek a sorban vagy oszlopban, akkor azok is tolódnak, mintha lenne ott is kártya. A sor vagy oszlop utolsó lapját helyezzétek át a sor vagy oszlop elejére.



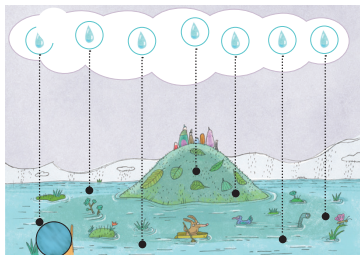
4. Ha valamelyik lapkán (vagy mindkettőn) repülő lény van, akkor ki-cseréljük egy tetszőleges lefordított memóialapkával, vagy áttesszük egy olyan helyre, ahol lyuk van (vagyis ahonnan már felvettünk esőtánclapkát).



5. Ha valamelyik lapkán (vagy mindkettőn) alvó lény van, nem történik semmi. Óvatosan fordítsátok vissza, hadd aludjon!



6. Ha valamelyik lapkán (vagy mindkettőn) csepp van, minden felfordított csepplapka után egy kerek esőcsepp leesik a felhőről a kupacra. Ennek nem örültök.



Ezután fordítsátok vissza a memórialapkákat. Új kör kezdődik. Most a második és a harmadik játékos fordít, és az előbbiekhöz hasonlóan folytatódik a játék. 2 játékos esetén minden alkalommal újra közösen fordítanak.

Példa a sorrendre 4 játékos esetén: A, B, C és D játékos játszik. Első körben A és B fordít egyszerre. Másodikban B és C, utánuk C és D, majd D és A, és így tovább.

Ha egy játékos már az összes fakorongjához szerzett esőtánclapkát, a továbbiakban is a játékban marad, és a többieknek segít megtalálni a színeiket, vigyázva, nehogy cseppet fordítson!

A JÁTÉK MENETE 3 JÁTÉKOS ESETÉN

A játék minden körében a három játékos egyszerre vesz részt. A céljuk ugyanaz: hogy a legfelső korongjaikkal azonos színű tánclapkákat szerezzenek. Ezt közösen tudják elérni.

A különbség 3 játékos esetén, hogy minden körben mindhárman egyszerre fordítanak fel 1-1-1, azaz 3 memórialapkát.

Tánclapkát ők is csak akkor tudnak szerezni, ha mindhárom felfordított lapkán **táncmozdulat** van, és mindegyik lapka színe egyezik a játékosok előtt legfelül lévő korongok színével (mindegy, hogy melyikük fordította a színt, a lényeg: mindhárom korongnak megfelelő színű lapka legyen felfordítva!). Ekkor SIKERÜLT megszerezni mindhárom felfordított táncmozdulat-lapkát!

Példa: Anna előtt egy kék korong van felül, Máté előtt egy zöld, és Hanna előtt is egy zöld. Anna felfordít egy zöldlapot, Máté egy kéket, Hanna pedig egy zöldet. Ekkor nagyon örülnek, mert sikerült megszerezniük a három felfordított táncmozdulat-lapkát)



Minden más esetben nem sikerült megszerezni egy tánclapkát sem a körben. Ekkor a különféle felfordított lapok esetén az alapjátékkal azonos módon kell eljárni, majd mindhárom lapkát lefordítjuk, és jöhet a következő kör.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak **kétféleképpen** lehet vége.

1. Ha **mind a hét esőcsepp leesett** a felhőről a rétre, még mielőtt minden játékos minden színes fakorongja elfogyott volna, azaz kész lenne az esőűző tánc, akkor mindegyik kuflüreg víz alá került, **vesztettetek!** A kufliknak új kupac után kell nézniük!

2. Ha megszereztétek az összes **esőtánclapkát**, amire szükségetek volt (vagyis senkinek sem maradt már fakorongja), akkor **nyertetek!** Járjátok el közösen a teljes esőűző táncot, majd fordítsátok meg a felhőt a kupac tetején! Kisütött a nap!



2 játékos esetén 6 tánclapka megszerzésével megvan a teljes esőtáncunk.

JÁTÉKVARIÁCIÓ A LEGKISEBBEKNEK

Ez a játékvariáció két ponton tér el az alapjáték menetétől.

1. Előkészületek

A 20 memórialapkát a legkisebbeknek javasoltak szerint válogassuk össze! (lásd. a JÁTÉKVARIÁCIÓK táblázatban a 3. oldalon)

2. A játék menete

Egyszerre csak egy játékos fordít lapkát. Ha a fakorongja színével egyezőt sikerült találnia, behelyezheti a tánclapkát és a korongot a táncmozdulatok sorába, majd hajtsa végre az adott mozgulatsort. Ezután az összes játékos járja el közösen az esőtánc meglévő részét! Minden másban azonos a játék menete az alapjátékkal.

