

KIWI



LENCSE MÁTÉ

szerző

PAPP ÁGNES

grafika



Koncentráció- és memóriafejlesztő családi kártyajáték

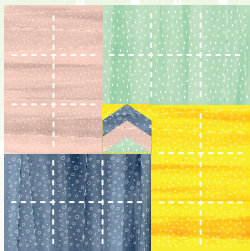
Játékosok száma: 2-6

Ajánlott: 6 éves kortól

Játékidő: 15 perc



A JÁTÉK TARTALMA



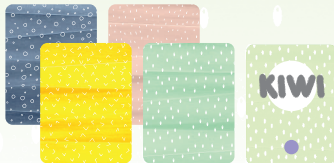
1 db összeilleszthető tábla



36 db mozgáskártya



6 db játékosjelölő



24 db tippkártya



1 db kiwi

+ magyar és angol játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok kártyák kijátszásával mozgatják a kivit a pályán, de a lépéseket nem lépik le, csupán fejben tartják. Ha egy kártya már volt az adott körben, akkor annak nincs hatása.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



Állítsátok össze a pályát! A **középső elem** a pálya teteje felé mutat, ehhez kell viszonyítani a mozgáskártyákat.

Helyezzétek középre a kivit! Mindenki válasszon egy színt, és vegye magához a

A JÁTÉK MENETE

A játékot az kezdi, aki legutóbb evett kivit. A játék az óramutató járásával megegyezően halad. Minden kör elején meg kell tippelni, hogy milyen színű mezőn lesz a kivi a következő ellenőrzéskor.

Válasszátok ki a megfelelő tippkártyát, és képpel lefelé tegyétek magatok elé! Egymás után játszotok ki mozgáskártyákat egy közös helyre, **betakarva** az addig letett lapokat úgy, hogy csak a legfelső látszódjon. A kivivel nem léptek, csak fejben jegyizzate meg, hogy éppen hol áll.

A **mozgáskártyák** jelölik az **irányt** és a **távolságot**: fel-le, jobbra-balra 1-2-3 lépés. Ha a kivi eléri a **pálya széléig**, akkor **ott megáll**, nem lép tovább, hiába mutat több lépést a megtettnél a kijátszott mozgáskártya. Ha az adott körben már volt az éppen kijátszott kártya, akkor annak már nem lesz hatása. Például, ha a balra egyet kártyát másodsor tesz le valaki (**minden kártyából három van a játékban**), akkor az ellenőrzés során nem fogunk lépni a kivivel. A kör végén mindenki megfogja a jelölőjét, és egyszerre - például háromig számoltok - leteszitek arra a mezőre, ahol szerintetek a kivi van. Egy mezőre természetesen több játékos is tehet, de ha valaki

A körök és a játék végén a kérdés ugyanaz: hol a kivi? Aki a legjobban figyel, akinek a legjobb a memóriája, aki a legtöbbszor válaszol helyesen a kérdésre, megnyeri a játékot.

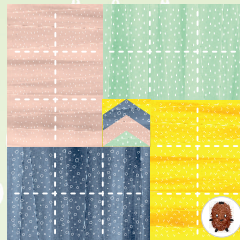
játékosjelölőjét és tippkártyáit! Osszátok szét egyenlően a mozgáskártyákat! (5 fő esetén 1 kártya megmarad, ezt anélkül, hogy megnéznétek, tegyétek vissza a dobozba!)

Vegyétek elő papírt és ceruzát a pontok vezetéséhez!



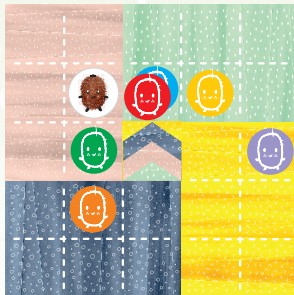
megvárja, míg a többiek döntenek, és ő csak ezután cselekszik, akkor ezzel kizárja magát a körből és nem kaphat pontot.

Az ellenőrzés során az addig kijátszott lapokat a kijátszás sorrendjében újra végig kell pörgetni, ám ezúttal valóban lépjete a kivivel, így megtudjátok, hogy hol áll. (Egymás mellé tegyétek ki a kártyákat, hogy észrevegyétek az ugyanolyanokat, amik után tehát nem lépünk!). A következő körben innen indul a kivi. Az ellenőrzések előtt a **kijátszott kártyák számát** az határozza meg, hogy hányan játszotok:



	2 fő	3 fő	4 fő	5 fő	6 fő
Első kör	5 kijátszott kártya/fő	3 kijátszott kártya/fő	2 kijátszott kártya/fő	2 kijátszott kártya/fő	1 kijátszott kártya/fő
Második kör	6 kijátszott kártya/fő	4 kijátszott kártya/fő	3 kijátszott kártya/fő	2 kijátszott kártya/fő	2 kijátszott kártya/fő
Utolsó kör	7 kijátszott kártya/fő	5 kijátszott kártya/fő	4 kijátszott kártya/fő	3 kijátszott kártya/fő	3 kijátszott kártya/fő

Pontos találatért az első körben 3, a másodikban 4, a harmadikban 5 **pont jár**. Ha csak egy mezőt tévedtél (**oldalszomszédos mezőre** raktad a jelölődet), egy pont jár. Szintén jár egy pont, ha a kör előtti tipped sikeres volt és olyan színű mezőn található a kivi, amilyen tippkártyát letettél. Ha a kör végén a kivi a kiinduló mezőre ért vissza, akkor minden tipp helyesnek számít, és jár az egy pont. A legtöbb pontot elért játékos a győztes. Egyenlőség esetén az nyer, aki az utolsó körben több pontot szerzett. Ha ez is egyenlő akkor a játéknak több győztese van.



JÁTÉKVARIÁCIÓ KISEBBEKNEK

Kisebb gyerekekkel való első játék során érdemes elhagyni a játékszabály azon elemét, hogy a többször kijátszott

JÁTÉKVARIÁCIÓ HALADÓKNAK

Ebben a verzióban minden változatlan, de a falnál a kivi visszapattan, tehát mindenképpen lelépjük a mozgáskártya által jelölt lépésmennyiségeket. Például ha hármat kellene lépünk, de csak egy mező van a falig, akkor odalépünk (1. lépés), visszalépünk oda, ahonnan indultunk (2. lépés), lépünk

JÁTÉKÖTLET

A metrón utaztam, amikor egy földön guruló kivire lettem figyelmes, és azon kezdtem gondolkodni, hogy vicces lenne megtippelni és megnézni, hogy a végállomáson végül hol

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Köszönöm a Toldi Tanoda diákjainak, önkénteseinek, pedagógusainak, hogy mindig készen állnak egy-egy játéktesztre, és őszintén elmondják a véleményüket.

Külön köszöni Julcsinak és Taminak, akik a teszteken túl is szívesen gondolkodnak, számolnak velem, hogy működjön a játék. Köszöni Milán, hogy átnézted a szabályt!

Köszönöm a tesztekért a Kompánia Tanoda diákjainak és munkatársainak is!

mozgáskártya nem hat a kivire. Néhány játék után persze náluk is be lehet vezetni, ha már jól játszanak enélkül.

még egyet, tulajdonképpen a kiinduláshoz képest ellenkező irányba (3. lépés). Így még nagyobb kihívás a kivi útját követni!

Jó játékot!

állapodik meg. Bár hamarabb leszálltam, és sose tudtam meg a választ, végül ebből született meg ennek a társasjátéknak az alapötlete. Fogadjátok szeretettel!

Köszönöm Jesztl Józsefnek, hogy belevágtunk a játékkiadásba, igazán izgalmas!

Köszönöm L. Ritók Nórának, hogy nyitott volt a játékkiadás ötletére, és biztosítja a kereteket!

És hát köszöni Orsi, hogy nem csak a működő ötleteket hallgatod végig, és hogy az elejétől fogva szeretted a Kiwit, és hittél az ötletben!