

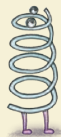
# KUFLINYOMOZÓK

## JÁTÉKSZABÁLY

Memóriafejlesztő, logikai és mesélős játék

1-4 játékos számára, 3 éves kortól

Játékidő: 20 perc



### Játékmódok: EGYÜTTMŰKÖDŐ VERSENGŐ

#### A JÁTÉK TARTALMA

1 db játéktábla

7 db kuflibábu

matricalap (a bábukra felragasztandó)

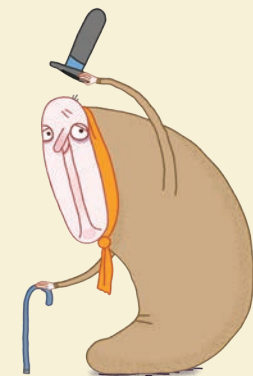
16 db tulajdonságkártya (kék, sárga, zöld, narancs)

16 db állatjelölő lapka

16 db állatkártya

1 db játékszabály

1 db mesefüzet



Az elhagyatott réten általában nem történik semmi, a kuflik gondtalanul heverésznek a kupacukon. A rét azonban tele van különleges lényekkel: tizenhat fura figura sétálgat errefelé. Egy részük a lábán szaladgál, néhányuk mászik vagy pattog. Van közöttük szőrös, és olyan is, aki kalapot visel.

Am időnként valamelyik kufli elhagyja a nyakkendőjét, vagy éjjel lába kél egy gombolyagnak. Vajon mi történhetett? Most éppen mi tűnt el? Látott valaki valamit? Kinél lehet az elveszett tárgy? És hol bujkál a tettes?

A kuflik úgy döntenek, hogy egy rövid időre abbahagyják a heverészést, és az eltűnt tárgy nyomába erednek. Ha elég ügyesek, rájönnek a játék végére, hogy kinél van az elveszett holmi.



# EGYÜTTMŰKÖDŐ JÁTÉK

4-7 éveseknek

## A játék célja

A játékosoknak ki kell deríteni, ki találta meg a kuflik elveszett holmiját, azaz ki a TETTES.

Ezt úgy tudják megtenni, ha megtalálják a TANÚkat a táblán, és megkérdezik őket, mit láttak. 4 TANÚra van szükségünk, hogy a tettes 4 TULAJDONSÁGÁT megtudjuk. Ez alapján tudjuk azonosítani őt.

## Eelőkészületek

- A játékosok választanak maguknak egy-egy kuflik, és a tábla közepén lévő kupacra helyezik.
- Összekeverjük és lefordítva a játéktábla 16 helyszínére (a szaggatott vonalas négyzetekre) helyezzük a 16 db állatlapkát.



- A tulajdonságkártyákat is összekeverjük, és lefordítva letesszük 4 pakliba a hátlap színe szerint csoportosítva. Minden pakliban 4 kártya van.



- Az állatkártyákat összekeverjük, és pakliban az asztalra helyezzük, majd a legfelső lapot felcspajuk. Ő lesz az első TANÚ.



- Nyissuk ki a mesefüzetet, és meséljük el belőle bármelyik mesét!

# A játék menete



## 1. feladat: Tanúk megkeresése és kikérdezése

A játékosoknak először meg kell keresni az első TANÚt, azaz azt az állatot, aki az állatos kártyapakli tetején, felcsapva látható.

A körben mindenki sorban lép, ahova akar: a játékosok szabadon mozoghatnak az elhagyatott rét helyszínei közt.

A kezdőjátékos lép, majd felfordítja azon a mezőn a lapkát, ahova lépett. A lapkát mindenki láthatja!

Ekkor két eset lehetséges:

a) Nem a TANÚt találtuk meg. Ilyenkor a lapkát lefordítva visszateszi a játékos a helyére. Folytatódik a kör, a következő játékos lép és fordít. Érdemes megjegyezni, hogy ki volt a lapkán, hiszen lehet, hogy a következő TANÚ meg ő lesz!

b) A TANÚ van a lapkán! A játékos ekkor felfordíthat egyet a tulajdonságkártyák közül (a négy pakli bármelyikéből). A TANÚ ezt tudja a TETTESről. A tulajdonságkártyát hagyjuk felcsapva! Az állatlapkát viszont fordítsuk vissza a táblán.

Ha megtaláltuk az első TANÚt, őt félretesszük, és felfordítjuk a következő állatkártyát. Ő a következő TANÚnk, ezentúl őt keressük!

A játék addig folytatódik, amíg négy TANÚt ki nem kérdeztünk (azaz négy állatkártyát felfordítottunk), és a hozzá tartozó állatlapkát meg nem találtuk a táblán, és mind a 4 tulajdonságkártyás paklin fel van fordítva 1-1 tulajdonság.



## 2. feladat: Azonosítási fázis

Ha már mind a négy tulajdonságkártya fel van fedve, azonosítani lehet a TETTESt. Ekkor minden kufli visszamegy a kupachoz. Itt gyűlnek össze tanácskozni: ki kell találniuk, hogy melyik állatra illik mind a 4 tulajdonság. Legjobb, ha ilyenkor megfogják az állatkártyás paklit, és sorban, a tulajdonságok szerint kizárják, hogy ki nem lehet a TETTES.



A TETTES csíkos, tehát kiveszik a nem csíkos állatokat. Ruhás, tehát kiszórják a ruhátlanokat. Bundás, ezért kirakják a nem bundásokat. Van rajta piros – meg is van, a hatlábú lókutyt keresték.

**TIPP**

Az azonosításban a mesefüzet végén található képek segítenek, ha vitás kérdés merül fel!

## 3. feladat: Megkeresni a TETTESt a réten

Most már csak az a kérdés, ki emlékszik, melyik mezőn volt a TETTES? Mindenki fogja meg a bábuját, és háromra, egyszerre tegye arra a mezőre, ahol a TETTES sejt. Aki eltalálta, az a legügyesebb nyomozó. Ha mindenki, akkor mindenki egyszerre a legügyesebb!

De mi van akkor, ha a játék során nem lett felfedve az összes állatlapka, és a megtaláló sem került elő még? A kuflik együttműködésével így is van esély arra, hogy elcsípjék a TETTESt. Ekkor mindenki egy olyan mezőre teszi a bábuját, ahol még senki sem járt. Így nagy valószínűséggel meg tudják találni.

Ha mindennek ellenére sem sikerül megtalálni a TETTESt, akkor a nyomozók hoppon maradtak. Na jó, lehet egy picit csalni, és még egyszer próbálkozni...

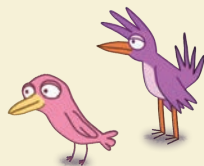
**TIPP**

Ezt a játékmódot akár egyedül is lehet játszani. Ilyenkor a játékos egymagában deríti fel a TANÚkat, fedi fel a tulajdonságokat, és kísérli meg elkapni a tolvajt a végén. Ugyanúgy kell mindent végrehajtani, mint az együttműködő játékmódban, csak éppen egyedül.



# VERSENGŐ JÁTÉK

6-10 éveseknek



## Előkészületek

- A játékosok választanak maguknak egy-egy kufflit, és a tábla közepén lévő kupacra helyezik.
- Összekeverjük és lefordítva a játéktábla 16 helyszínére helyezzük a 16 db állatlapkát, amin a lények vannak.
- A tulajdonságkártyákat is összekeverjük, és lefordítva letesszük 4 pakliba a hátlap színe szerint csoportosítva. Minden pakliban 4 kártya van.
- Az állatkártyákat összekeverjük, és kivesszünk belőle 4-et. A legfelsőt felcsapjuk. Ő az első TANÚ.



- A játékosok között szétosztjuk a maradék 12 állatkártyát. Ők a gyanúsítottak. Ne mutassuk meg őket a többieknek!
- Csapjuk fel a mesefüzetetet, és meséljük el belőle bármelyik mesét!

## A játék célja

Az nyer, akinek a kezében van a játék végén a TETTEST ábrázoló állatkártya ÉS tudja, hogy hol van a hozzátartozó állatlapka a táblán.

## A játék menete

A játékosok megnézik a kártyáikat. A többiek előtt titokban tartják őket!

A kezdőjátékos lép – bármelyik mezőre szabadon léphet –, és felfedi az ott található állatlapkát úgy, hogy mindenki lássa.



Ekkor három eset lehetséges:

1. Ha a lapkán az éppen felcsapott TANÚ van, akkor a TANÚt, azaz az állatkártyát felveszi a kezébe, és felfordítja az egyik tulajdonságkártyát. A TANÚ helyett új TANÚt fordít.
2. Ha a lapkán olyan állat van, amelyik azonos a kezében lévő egyik állatkártyával, akkor meg kell figyelnie a kezében lévő kártyát, és összevetni a már felfordított tulajdonságkártyákkal.

Ha minden eddig felfordított tulajdonság igaz rá, akkor bizony ő még lehet a TETTES! El ne dobjuk!

Ha van köztük olyan tulajdonság, ami nem igaz rá (tehát ő nem lehet a TETTES), akkor eldobhatjuk! Már nem fog kelleni!



A többiek legyenek résen, és ellenőrizték, hogy igazunk van-e! Miután dobtunk, húzzunk attól a játékostól egy gyanúsítottat, akinek a legtöbb kártya van a kezében. (Ha már csak 2 kártyája van, nem húzhatunk tőle.) Ha több játékosnak van „legtöbb”, akkor bármelyiküktől.

## TIPP

Az első TANÚ megtalálásáig, azaz amíg nincs egy felfordított tulajdonságkártya sem, nem érdemes dobni, hiszen még bárki lehet a TETTES!

3. Ha se a TANÚt nem találtuk meg, se nem dobtunk állatkártyát, akkor csak megjegyezzük, hogy ki tartózkodik azon a helyszínen. (Persze a többiek is megjegyezheték!)

A lapkát mindig visszafordítjuk.



Minden körben kötelező lépni, de nem léphetünk olyan mezőre, ahol épp egy másik kufli tartózkodik!

TIPP

Ha rossz lapjaink vannak, érdemes meglátogatni a már nem gyanús gyanúsítottjainkat, hogy eldobhassuk őket, és minél több játékostól húzhassunk lapot. Ezért különösen érdemes megjegyeznünk, hogy melyik helyszíneken tartózkodnak a kezünkben lévő gyanúsítottak.

Addig lépkedünk a réten, amíg a TETTES mind a 4 tulajdonságára fény nem derül.



## A játék vége

A játék abban a körben ér véget, amikor az utolsó, 4. tulajdonságot is felfedte valamelyik játékos, és felvette a legutolsó TANÚt.

Ezután az a játékos, akinek a kezében ott van a TETTES, vagyis az az állat, aki re mind a négy tulajdonság ráillik, lecsapja az asztalra, és közli, hogy megvan a TETTES. De csak akkor nyerhet, ha tudja, hol tartózkodik a TETTES a játékmezőn. A kufliját arra a helyszínre kell tennie, ahol a TETTESt sejtí. Ha sikerült, megnyerte a játékot.

TIPP

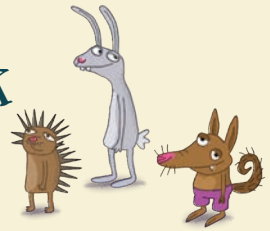
Ha nem fedtük még fel az összes helyszínen az állatlapkákat, érdemes várni az utolsó tulajdonság felfedésével még akkor is, ha tudjuk, hol az utolsó TANÚ, mivel nem elég, hogy a kezünkben legyen a TETTES, de meg is kell találni őt a réten, és ha még nem volt felfedve, ez nehezen lehetséges.

Ha viszont nem tudta „elfogni” a TETTES-t (akár azért, mert nem emlékszik, hol volt, vagy mert még nem volt felfedve), a soron következő játékosnak van esélye a győzelemre. Neki is lehet egy tippje. Ha megtalálta a TETTES-t, nyert, ha nem, a következő játékos próbálkozhat. Az nyer, aki végül megtalálja a keresett állatot!



# A LEGKISEBBEKNEK

3 éves kortól



Az együttműködő játékot lehet tovább egyszerűsíteni. Ekkor a felfordított állatlapkákat nem fordítjuk vissza, a felfedezett lények láthatóak maradnak, nem kell megjegyezni őket. A játék további része változatlan, kivéve a végét.

Ha fel van fedve a TETTES lapja, odamennek a kuflinyomozók, és együtt megtalálják.

Ha nincs, akkor tovább keresgélnek, amíg meg nem találják.

## Jó játékot és mesélést!

KERESD A KUFLIK TÖRTÉNETEIT  
A PAGONY BOLTJÁBAN!  
([www.pagony.hu/elerhetoseg](http://www.pagony.hu/elerhetoseg))



NÉZD MEG A KUFLIKAT RAJZFILMEN A KEDD YOUTUBE CSATORNÁJÁN!

<https://www.youtube.com/keddanimation>

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

[www.keddshop.hu](http://www.keddshop.hu)

Kuflik © 2017, KEDD © Daniél András

[www.facebook.com/egykupackuflif](https://www.facebook.com/egykupackuflif)

Grafika: KEDD Kft.

Kiadja a Pozsonyi Pagony Kft.

© Pozsonyi Pagony Kft. – Bojti Anna

[www.facebook.com/pagony](https://www.facebook.com/pagony)

[www.pagony.hu](http://www.pagony.hu)

Származási hely: EU

