

# JÓ ÉTVÁGYAT, KUFLIK!

## JÁTÉKSZABÁLY

Memóriafejlesztő, taktikai és számolós játék

2-7 játékos számára 3 éves kortól

3 játék az 1-ben!



### A JÁTÉK TARTALMA

30 kártyalap: 1 bárcsakbokor • 1 kosár • 7 medvegyík •

7 rétlap (narancssárga hátú lapok) • 7 rétlakó • 7 vadzöldségbokor

32 vadzöldség • 8 fabábu (matricával) • 2 dobókocka

# 1. KUFLISZÜRET

kooperatív memóriafejlesztő játék

3-6 éves korig

2-7 játékos

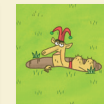
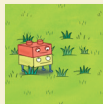
A kuflik megéheztek. Sajnos a medvegyík még mindig a réten garázdálkodik, ezért igyekeznünk kell, hogy megelőzzék, és leszedjék előle az összes zöldséget.

## A játék célja

Az összes vadzöldséget leszedni, mielőtt a medvegyík elér a bárcsakbokorhoz.

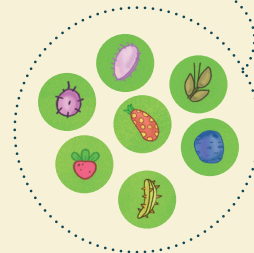
## Előkészületek

Rakjátok ki a rétlapokat (7 darab, narancssárga hátú lap) egymás mellé felfordítva, és a végükbe a bárcsakbokrot ábrázoló lapot. Rakjátok fel a bokorra a hétféle vadtermésből 1-1-et. (A ragyás banánfüge most maradjon a dobozban, azt a kuflik úgysem szeretik.)



Keverjétek össze a medvegyíklapokat, a rétlakók lapjait és a bokrokat ábrázoló lapokat. Rakjátok ki a 21 lapot lefordítva, összevissza.

A medvegyík bábút tegyétek az első rétlapra.



Vegyétek magatokhoz a kosárlapot és egy-egy kuflit. A kosárba fogjátok közösen gyűjteni a gyümölcsöket, hogy jóllakjatok.



## A játék menete

A kezdőjátékos fordítson fel egy lapot.

Ha rétlakót fordít, akkor nem történik semmi.

Ha medvegyíkot fordít, akkor a medvegyík lép egyet, majd a lapot visszafordítjuk.

Ha vadzöldséget fordít, akkor leszedheti a megfelelő termést a fáról, és beteheti a kuflik közös kosarába. Ilyenkor a vadzöldség lapját ki kell venni a játékból, többet azt nem fordíthatjuk.

Ha a játékos fordított, a következő játékos jön. A lényeg: hogy megjegyezzük, hol voltak a medvegyíkok, nehogy többször felfordítsuk, és a medvegyík hamar besétáljon a bár-csaskbokorhoz, mert akkor ő eszi meg az összes ott lévő gyümölcsöt, és veszítettünk!

Minél több vadzöldséget gyűjtötök a kuflik kosarába, annál ügyesebbek vagytok!

## 2. KUFLI LEVES

3-6 éves korig

2-7 játékos

Szegény Fityirc beteg lett! Ezért a kuflik úgy döntöttek, főznek egy hatalmas kondér levest. Ehhez minél több zöldséget kell leszedniük útjuk során.

## A játék célja

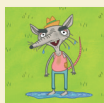
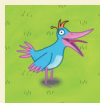
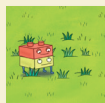
Minden kufli minél több különböző vadzöldséget gyűjtsön minél gyorsabban.

# Előkészületek

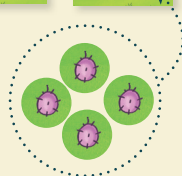
Rakjatok ki egy hosszú utat a 7 rétlapból, a 7 különös rétlakóból és a 7 vadzöldség-bokorból! Két rétlakó között mindig legyen egy másmilyen lap. Két vadzöldség között is mindig legyen egy másmilyen lap. A vadzöldségbokrokra helyezz el a vadzöldségeket. Az út elejére tegyétek a bárcsakbokrót és a végére a kosarat. Mindenki válasszon magának egy kufliit, és tegyétek fel a bárcsakbokorra a medvegyík bábuval együtt.



START



CÉL



# A játék menete

A kezdőjátékos dobjon egyet mindkét kockával! Lelépheti csak az egyik kocka értékét, a kettő összegét vagy a kettő különbségét, akár előre, akár hátra, de muszáj lépnie. Ha vadzöldségbokorra érkezett, elvehet egy zöldséget, ha rétlakóra, hallgassa meg, amit mond, és kövesse az utasításait (ld. a lap alján). A köre végén lépjen a medvegyikkal is annyit előre, amennyi a nagyobb értéket mutató kockán van. (Pl.: Ha 4-est és 6-ost dobtunk, akkor 6-ot.)

**FONTOS!** Brumi, a medvegyík az egész játék alatt fel-alá szaladgál a pályán. Ha végigér, visszafordul. Ha utolér egy kufnit, azaz ugyanarra a mezőre ér, elvesz tőle egy zöldséget.

A játéknak akkor van vége, ha az utolsó előtti játékos is beért. Ekkor az utolsó játékos még dobhat egyet, majd megszámloljuk a pontjainkat!

Minden különböző zöldség 1 pontot ér, és a beérkezés sorrendjéért is jár pont: az első 7, a második 6, a harmadik 5 pontot kap, és így tovább.



Amíg velem vagy, nem tudja elvenni a medvegyík az ennivalódat, mert elbűvöli a telihold. Azt hiszi, hogy egy nagy sajt!



Nálam mindig van valami finomság, ezért válassz bárholnan egy gyümölcsöt!



Megvédtél a levernýtól, ezért dobhatsz még egyszert!



Átbújhatsz a járatainkon egy másik kijáratához!



Akkorát rikoltottam, hogy ijedtedben visszaszaladsz 3 lépést!



A nagy áradás miatt nem tudsz továbbmenni, kimaradsz egy körből!



Belém haraptál, így nagy, mókusalakú lufivá változtál, ezért bárhová átlebeghetsz a réten!

# 3. KUFLJETETŐ

kooperatív taktikai-logikai játék

5-10 éves korig  
2-4 játékos

A kuflik éhesen ébredtek az elhagyatott réten. Csakhogy, mint köztudomású, a réten nincsen semmiféle büfé. Nekik kell ennivaló után nézni, megkeresni a vadzöltség-bokrokat, és leszedni a finom termést. Minden kuflinak megvan a kedvenc étele. Ha ügyesek vagytok, mindegyikből tudtok szerezni egyet-egyed, hogy mindenki jóllakjon!

## A játék célja

A kuflik célja minden vadzöltségből gyűjteni egy darabot a kosarukba. Minél több félét sikerült gyűjteni, annál ügyesebbek! A medvegyík célja minél több zöltséget felfalni.

## Előkészületek

Ehhez a játékhoz vegyetek ki a pakliból 5 medvegyíkot. A maradék lapokból az alábbiak alapján alakítsatok ki egy 5X5-ös négyzet alakú pályát:

A pálya közepén legyen a kosár. Körülötte tetszőlegesen sorrendben 3 vadzöltség, 3 rétlap, 1 rétlakó és 1 medvegyíkos lap. Majd a maradék 16 lapot rakjátok a legkülső sorba.

A vadzöltségbokrokra tegyétek fel a megfelelő vadzöltségeket. Ha ketten játszatok, 4-4 vadzöltség kerüljön minden bokorra, ha hárman vagy négyen, akkor csak 3 zöltséget rakjatok a bokrokra!

Mindenki válassza ki, melyik kuflival lesz. Együtt játszatok a medvegyík ellen. A kuflik a báracsakbokortól indulnak, a medvegyík az egyik medvegyíkos lapról.



Ha nálad olyan zöldség van, amit már gyűjtöttek a kosárba, érdemes azzal elcsalni a medvegyíkot, hogy segítsd a társadat!

A kuflik többféleképpen tudják megvédeni az ételüket: **1.** ha ketten állnak egy mezőn, akkor a medvegyík nem bír el velük, nem tudja elvenni az ételt. **2.** Ha pedig a manótevék alagútjánál áll egy kufli, akkor be tud ugrani az alagútba a medvegyík elől, és az nem tudja elvenni tőle az ételét. Ráadásul az alagúton át elmehet egy lépéssel az alagút másik kijáratához.

A játéknak akkor van vége, amikor az összes vadzöldség elfogyott a tábláról. Nézzétek meg, hogy hány vadzöldséget gyűjtöttetek:

ha **1-et**, akkor talán nagyon sokat heverésztetek és álmodoztatok játék közben,

ha **2-t**, akkor már egész biztos feltápáskodtatok a kupacokról, legalábbis egyikötök,

ha **3-at**, akkor talán Pofánka ment el helyettetek gyűjteni, míg lustálkodtatok,

ha **4-et**, akkor sikerült mindenkinek szerteszt ugrálnia,

ha **5-öt**, akkor nagyon jól bújócskáztatok Brumi elől,

ha **6-ot**, akkor ti igazán jól összebeszéltetek,

ha **7-et**, akkor zseniális kufli tervet kovácsoltatok,

ha **8-at**, akkor még a kufli szerencse és a kufli gondolkodás kéz a kézben járt!



KEDD Kft., 1027 Budapest, Frankel Leó út 7.  
[www.keddshop.hu](http://www.keddshop.hu), [www.facebook.com/egykupackufli](http://www.facebook.com/egykupackufli)  
 Kuflik © 2018, KEDD © Dániel András  
 Grafika: KEDD Kft.

Kiadja a Pozsonyi Pagony Kft.  
 © Pozsonyi Pagony Kft.  
[www.pagony.hu](http://www.pagony.hu)  
 Származási hely: EU