

4  
CSALÁDI  
TÁRSASJÁTÉK

# JÁTSZD ÚJRA, KUFLI!

## JÁTÉKSZABÁLY

A játék tartalma  
2 db kétoldalú tábla  
1 db dobókocka  
26 db fakorong  
52 db matrica



Tengerre,  
kuflik!



Futóverseny  
az elhagyatott  
réten



Szerintem  
mindenki legyen  
kufli!



Kuflik  
a föld alatt

# ELŐKÉSZÜLETEK

A játékok elkezdése előtt matricázzuk fel a fabábuinkat. Először is tegyünk magunk elé 18 fakorongót.

Az egyik oldalukra ragasszuk fel a 7 db fekete háttérű és a 7 db fehér háttérű kufelit, a mohamanyikat és a két fatuskót.



Ezután fordítsuk meg a bábukat. A hátoldalukra ragasszuk fel a **4 db rózsaszín Pofánkát**, a **4 db narancssárga Tituszt**, a **4 db kék Valért** és a **4 db szürke Fityircet**.



Ezután vegyük magunk elé a maradék 8 db fakorongót. Ezeknek mindkét oldalára ragasszuk **gombócköves** matricáikat!



Kész is vagyunk!

# 1. TENGERRE, KUFLIK! (MALOMJÁTÉK)

2 játékos | 5 éves kortól

**A játék célja, hogy malmokat, azaz 3 kufliból álló, vonallal összekötött sort alakítsunk ki.**

Válasszuk ki a fekete-fehér hátterű bábukat! Egyikünk a feketékkel lesz, másik a fehérekkel.

Először felváltva helyezünk el a táblán a farönkökre 1-1 bábút (csak üres helyre tehetünk!). Ha sikerül malmot létrehozni, levehetünk egyet az ellenfél bábui közül - de olyat nem, ami egy malom része!

Ha minden bábunkat leraktuk, akkor elkezdhetünk lépkedni. Felváltva lépünk. Mindig egy szomszédos mezőre csúsztathatjuk át a korongunkat. Nem léphetünk olyan mezőre, ahol már áll egy bábu. Most is malom létrehozása a feladat. Aki malmot csinál, levehet egy ellenséges bábút, ami nem áll malomban.

Azonban tilos a csiki-csuki: nem lehet ugyanazt a malmot kinyitni és újra becsukni, hanem mindig újabb malmot kell létrehozni a bábuinkból.

Ha valamelyik játékosnak pontosan három figurája maradt, ugrálhat: nem kell többet a vonalak mentén közlekednie, hanem bármelyik szabad farönkre átugorhat bábujával, akárhol is állt. Ha azonban ezután ellenfelének sikerül malmot csinálnia, nyert, hiszen ha a három bábu közül levesz egyet, kettő marad, ennyivel pedig nem lehet malmot csinálni.

A játék véget érhet úgy is, hogy a soron lévő játékos nem tud lépni, mert egy bábuja mellett sincs szabad szomszédos mező. Ekkor az nyer, aki bezárta a másikat!

## 2. SZERJÁNTEM MINDENKI LEGYEN KUFLI!

2-7 játékos | 4 éves kortól

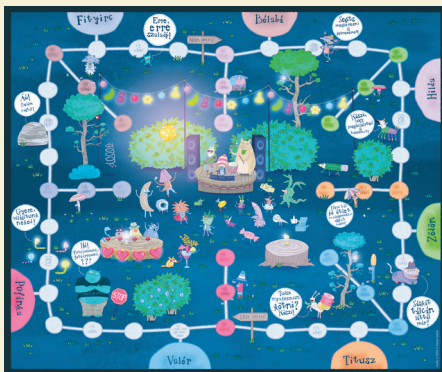
*A játék célja, hogy a kuflik a saját színű útjukon megérkezzenek a jelmezbálba.*

Minden játékos válasszon magának egy kuflit, és helyezze el a kuflit a megfelelő színű pöttyön.

A játékosok csak jobbra léphetnek, az óramutató járásával egyező irányba, majd ha elérik a jelmezbálba vezető útjukat, akkor ott befordulnak.

A soron következő játékos mindig dob a kockával, és lép. Ha találkozik egy rétlakóval, akkor meghallgatja, és azt teszi, amit a rétlakó mond neki.

Az nyer, aki először ér oda a jelmezbálba, de játszunk végig nyugodtan a játékot, amíg a legutolsó játékos is oda nem ér!



## A RÉTLAKÓKAT ÉS UTASÍTÁSAIKAT MEGTALÁLOD ITT!



### Mohamanyi:

Erre, erre, szaladj csak előre két lépést!

### Vízi patkány:

Segíts megkeresni a jelmezemet! Maradj itt még egy körre!



### Hatlábú lókutya:

Köszí, hogy megdicsérted a bajszom! Dobj még egyet!



### Ötszemű bogyoőr:

Láttál tálcán sáskát? Nem? Akkor menj vissza kettőt!

### Lábascsga:

Tudsz nyakkendőt kötni? Köszí! Szaladj előre hármat!



### Biztonsági őr:

Rohangálunk? Futkározunk? Na, tessék visszamenni hármat!

### Lámpáskukacok:

Világítunk neked, gyere! Dobj még egyet!



### Csíkos kő:

Belém rúgtál! Aú! Kimaradsz egy körből!

Ha **Varázsgombához** lépsz, mindig vissza kell lépned kettőt.

# 3. KUFLIK A FÖLD ALATT

2-7 játékos | 4 éves kortól

*A játék célja, hogy először érjünk ki a kuflinkkal a rétre!*

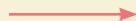
Minden játékos válasszon magának egy kuflit, és álljon fel a kezdőmezőre! Ezután sorban dobva haladjunk felfelé a manótevék barlangjának mélyéről a felszínre. Azonban vigyázzunk: időnként olyan mezőre lépünk, amelyről felfelé ugorhatunk, máskor viszont visszapottyanunk. Így lesznek elsőből utolsók! Az nyer, aki először ér ki a rétre.



Ha ide lépsz,



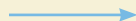
**vissza kell** menned  
a piros pöttyre!



Ha ide lépsz,



**előremehetsz**  
a kék pöttyig!





# 4. FUTÓVERSENY AZ ELHAGYATOTT RÉTEN

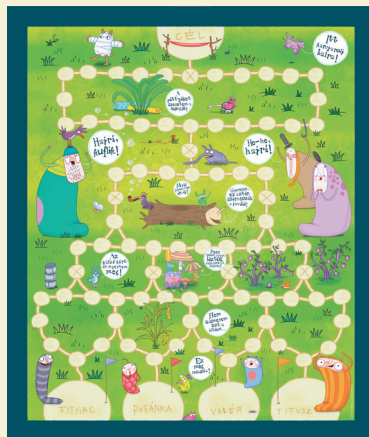
2-4 játékos | 5 éves kortól

*A játék célja, hogy elsőként jussunk el legalább egy bábunkkal a célmezőbe.*

Ezt a játékot a színes háttérű Valérral, Fityircel, Pofánkával, Titusszal játsszuk. Minden játékos válasszon magának szereplőt, és helyezze le a 4-4 bábút a megfelelő színű indulómezőkre. Ezután helyezze le a táblán kereszttel megjelölt mezőkre a gombócköveket.

A soron következő játékos dob, majd lép bármelyik bábujával. Másik bábút átléphetünk, de nem léphetünk pontosan oda, ahol más már áll. Azonban a gombócköveken nem tudunk átmenni. Ha beleütköznénk, akkor másfelé kell lépni. (Oda-viszsa lépkedni nem ér, egy irányba kell lelépni, amit dobtunk.) Hogy továbbmenjünk, el kell mozdítani a gombócköveket. Gombóckövet akkor tudunk arrébb tenni, ha pontosan annyit dobunk, hogy rálépünk. Ilyenkor a gombóckőre lépve azt áthelyezhetjük bárhová a pályán, kivéve az első két sort.

Az a játékos nyer, aki előbb eljut a célig, ahova csakis pontos dobással lehet beérni!



**TIPP**

*Egyszerre akárminnyi bábunkkal kinn lehetünk a pályán, sőt minél többel érdemes kilépni, hogy ki tudjuk választani, mikor melyikkel a legcélszerűbb lépni.*

# JÁTSSZ A TÖBBI KUFLIS JÁTÉKKAL IS!



Cikkszám: 105778

Kuflik © KEDD © Dániel András

[www.facebook.com/egykupackufli](http://www.facebook.com/egykupackufli)

Kiadja, gyártja és forgalmazza a © Pozsonyi Pagony Kft. 2019

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

Dániel András meséje nyomán

Grafika: KEDD Stúdió Kft.

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: EU

CE

