

JÁTÉKVERZIÓ HALADÓKNAK

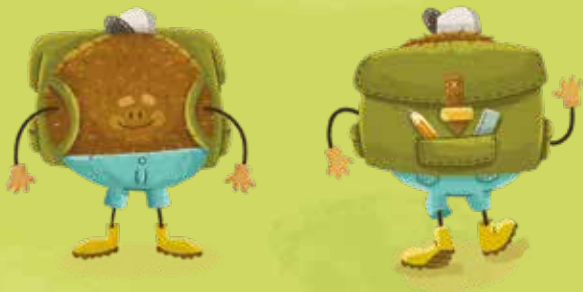
A játékot háromféleképpen is nehezíthetitek, és ezeket kombinálhatjátok is:

- Használjátok a tábla nehezebb oldalát!
- Ha egy mozgáskártyát már kijátszottatok az adott fordulóban, akkor ha ugyanolyan teszti le, annak már nem lesz hatása. Például ha a „Balra egyet” kártyát másodszor teszi le valaki (minden kártyából három van a játékban), akkor az ellenőrzés során nem fogunk lépni a Kiwivel. Ebben a játékverzióban ellenőrzéskor egymás mellé tegyék ki a kártyákat, hogy észrevegyétek az ugyanolyanokat, amik után tehát nem lépünk!
- A legnehezebb, ha lépés során a falnál a Kiwi visszapattan, tehát mindenképpen lelépjük a mozgáskártya által jelölt lépésmennyiséget. Például ha hármat kellene lépünk, de csak egy mező van a falig, akkor odalépünk (1. lépés), visszalépünk oda, ahonnan indultunk (2. lépés), lépünk még egyet, tulajdonképpen a kiinduláshoz képest ellenkező irányba (3. lépés). Így még nagyobb kihívás a Kiwi útját követni!

Jó játékot!

Köszönetnyilvánítás

A Kiwi első megjelenésével az Igazgyöngy Alapítvány munkáját, a Toldi Tanoda programjait támogatta. Ez az első kiadás mára elfogyott, és nagyon hálásak vagyunk, hogy L. Ritók Nóra, az alapítvány vezetője hozzájárult, hogy szintet lépjünk, és nagyobb közönségnek is megmutathassuk, hogy miért szerethető a Kiwi. Köszönöm mindenkinek, aki ott volt annak idején és létrehoztuk ezt a játékot, mert az csoda volt! Most pedig főleg azoknak köszönöm, akik évek óta kérdezzétek, hogy mikor lesz újra kapható. Íme, itt van!



Kiadja, gyártja és forgalmazza a © Pagony Kiadó Kft., 2024
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a · www.pagony.hu

A játék tervezője © Lencse Máté

Grafika © Mayer Tamás

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: Kína

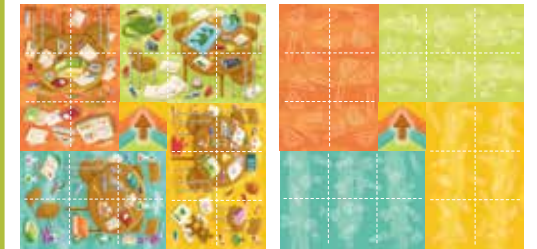


A JÁTÉK TARTALMA

1 db Kiwi



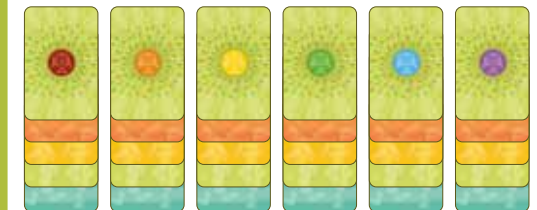
1 db összeilleszthető, kétoldalas tábla



36 db mozgáskártya



24 db tippkártya



6 db játékosjelölő



BEVEZETŐ

„A metrón utaztam, amikor egy földön guruló kivitire lettem figyelmes. Eltöprengtem, milyen vicces lenne megtippelni és megnézni, hogy a végállomáson végül hol állapodik meg. Bár hamarabb leszálltam, és sose tudtam meg a választ, végül ebből született meg ennek a társasjátéknak az alapötlete.” A Kiwi ugyan beköltözött az osztályterembe, és most a padok között gurul ide-oda, de a játék ugyanaz!

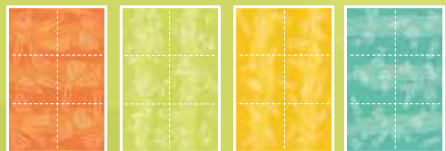
A JÁTÉK CÉLJA

A kijátszott lépéseket fejben tartva helyesen megtippelni, hogy a Kiwi hova gurult a tanterem padlóján. Aki a legjobban figyel, a legjobb a memóriája, a legügyesebben tájékozódik, az nyeri a játékot.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

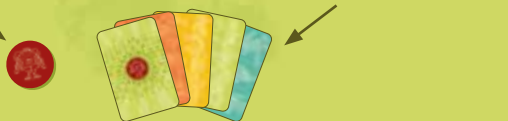
1. Állítsátok össze a pályát a rajznak megfelelően. A középső elem a pálya teteje felé mutat, ehhez kell viszonyítani a mozgáskártyákat.

A pályának két oldala van: ahol csak a min-tás padló látszik, azon egyszerűbb követni fejben a Kiwi útját, ahol az osztályterem, ott nehezebb. Próbáljátok ki mindkettőt!



2. Helyezzétek a középső elemre a Kiwi-t.

3. Mindenki válasszon egy játékosjelölőt, és az annak megfelelő tippkártyákat vegye magához.



4. Ezután osszátok szét egyenlően a mozgáskártyákat. 5 játékos esetén egy megmarad, ezt tegyétek vissza (meglátás nélkül) a dobozba.



5. Vegyetek elő papírt és ceruzát a pontok vezetéséhez!

A JÁTÉK MENETE

A játékot az kezdi, aki legutóbb evett kivit. A játék az óramutató járásával megegyezően halad.

Minden forduló elején meg kell tippelnetek, hogy milyen színű mezőn lesz szerintetek a Kiwi a forduló végén. Válasszátok ki a megfelelő tippkártyát, és képpel lefelé tegyétek magatok elé! Ha eltaláljátok, az plusz 1 pontot fog érni a forduló végén.

Ezután egymás után, jól láthatóan játsszatok ki egy-egy mozgáskártyát a kezetekből! A következő mozgáskártyát mindig az előzőre tegyétek, mindig csak a legutolsó látszódjon! A Kiwivel nem léptek, csak fejben jegyzitek meg, hogy éppen hol állna, ha lelépnétek a mozgásokat. Ezt addig folytassátok, míg megfelelő számú lapot le nem tett mindenki (lásd a táblázatban).

	2 fő	3 fő	4 fő	5 fő	6 fő
Első forduló	5 kijátszott kártya/fő	3 kijátszott kártya/fő	2 kijátszott kártya/fő	2 kijátszott kártya/fő	1 kijátszott kártya/fő
Második forduló	6 kijátszott kártya/fő	4 kijátszott kártya/fő	3 kijátszott kártya/fő	2 kijátszott kártya/fő	2 kijátszott kártya/fő
Harmadik forduló	7 kijátszott kártya/fő	5 kijátszott kártya/fő	4 kijátszott kártya/fő	3 kijátszott kártya/fő	3 kijátszott kártya/fő

A mozgáskártyák jelölik a Kiwi mozgásának irányát és a távolságot: fel és le, jobbra és balra léphet 1-2-3 lépést. Ha a Kiwi elér(ne) a pálya széléig, akkor ott megáll, nem lép tovább, hiába mutat több lépést a kijátszott mozgáskártya.

A forduló végén mindenki megfogja a jelölőjét, és egyszerre leteszi arra a mezőre, ahol szerinte a Kiwi van. Egy mezőre természetesen több játékos is tehet, de ha valaki megvárja, míg a többiek döntenek, és ő csak ezután cselekszik, akkor ezzel kizárja magát a fordulóból, és nem kaphat pontot.

Ezután ellenőriztétek le, hogy hol áll valójában a Kiwi! Az ellenőrzés során az addig kijátszott lapokat a kijátszás sorrendjében (azaz a legelsővel kezdve) le kell lépni a Kiwivel, így megtudjátok, hogy hol áll. A következő fordulóban innen indul a Kiwi.

Pontos találatért az első fordulóban 3, a másodikban 4, a harmadikban 5 pont jár. Ha csak egy mezőt tévedtél (oldalszomszédos mezőre raktad a jelölődet), 1 pont jár. Szintén jár 1 pont, ha olyan színű mezőn található a Kiwi, amilyen tippkártyát letettél. Ha a forduló végén a Kiwi a kiinduló mezőre ért vissza, akkor minden tipp helyesnek számít, és jár az 1 pont.

A legtöbb pontot elérő játékos a három forduló győztese. Egyenlőség esetén az nyer, aki az utolsó fordulóban több pontot szerzett. Ha ez is egyenlő, akkor a játéknak több győztese van.