

LENA + GÜNTER  
BURKHARDT

# Ki20 tuk!



DREI  
\*  
MAG | ER



ARVI



# Ki20tuk!

20 számkártya



40 feladatkártya



20 drágakő

## A játék lényege és célja

Együtt elszámoltok 1-től 20-ig, újra és újra. Az óramutató járása szerint haladva minden játékos mond egy számot. Minden befejezett forduló után új feladatot kaptok, amit hozzárendeltek egy számhoz. A feladatkártyákon Dani, a denevér megmutatja nektek, hogyan mondjátok a számot, illetve milyen pózzal, mozdulattal vagy hanggal helyettesítsétek azt.

## A játék előkészítése

Keverjétek meg a számkártyákat, és tegyétek a húzópaklit képpel lefelé az asztal közepére. Játékoszámtól függően készítsétek elő a drágaköveket:

**2–3 játékos: 13 drágakő**

**4–6 játékos: 16 drágakő**

**7+ játékos: 20 drágakő**

Végül keverjétek meg a feladatkártyákat. Attól függően, hogy milyen nehézségi szinten szeretnétek játszani, alkossatok húzópaklit a feladatkártyákból az alábbiak szerint:

**1. szint: 6 feladatkártya**

**3. szint: 14 feladatkártya**

**2. szint: 10 feladatkártya**

**4. szint: 18 feladatkártya**

Az első játékotok alkalmával azt javasoljuk, hogy az 1. szinttel kezdjétek. Későbbi játékok alkalmával már kezdhettek egyből egy magasabb szinttel.

## Számolás

A legfiatalabb játékos kezdi az első fordulót, és azt mondja „egy”. Ezután az óramutató járása szerint haladva folytatódik a számolás: „kettő”, „három” és így tovább. A számolás egészen addig folytatódik, amíg hibátlanul sikerül elszámolnotok 20-ig, vagy ameddig valamelyik játékos nem hibázik.

## Az első feladat

Csapatok fel két számkártyát a pakliból. A számolás során ezt a két számot kell felcserélnetek. Ezt a két számkártyát hagyjátok képpel felfelé fordítva az asztalon.

**Példa:** Kihúztátok a „3” és „16” kártyákat.

A számolás így zajlik:

1 – 2 – 16 – 4 – 5 – 6 –

7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 –

13 – 14 – 15 – 3 – 17 – 18 – 19 – 20.



## Egy új feladat

Minden alkalommal, amikor hibátlanul elszámoltatok 1-től 20-ig, újabb feladatot kaptok a következő fordulóra. Egy új számkártyát és egy új feladatkártyát húztok. A számkártyát és a feladatkártyát képpel felfelé fordítva tegyétek az első feladatban felcsapott két számkártyára.

**Mostantól, ahelyett, hogy kimondanátok az adott számot, a megadott feladatot kell végrehajtanotok.**

Figyeljetez arra, hogy mindenki értse, hogy mi az új feladat.

**Figyelem:** A legutóbbi szám és feladat kombinációt mindig láthatjátok. Az előző számok és feladatok, bár le vannak takarva, ugyanúgy érvényben vannak.

A forduló után átnézhetitek a szám és feladat kombinációkat, ha esetleg kiment a fejetekből.

**Példa:** Felhúzzátok a „7”-es számot, és az „integess” feladatkártyát. Az első feladat továbbra is érvényben van (cseréld fel a 3-as és 16-os számokat). Azaz, így számoltok:

1 – 2 – 16 – 4 – 5 – 6 – **integetés** –  
8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 3 – 17 –  
18 – 19 – 20.



**Fontos:** Az a játékos, aki a 20-as számot mondta, illetve az ahhoz tartozó feladatot csinálta, kezdi majd az új fordulót az 1-es számmal vagy az ahhoz tartozó feladattal..

## Hibázás

Amennyiben elfelejtenétek helyettesíteni a számot, rosszul mondtok egy számot, rossz feladatot csináltok helyette, vagy több mint 3 másodpercig gondolkodtok, az hibának számít. Ilyenkor tegyetek vissza egy drágakövet a készletetekből a dobozba. A forduló azonnal véget ér, és új forduló kezdődik, ismét az 1-es számtól.

**Fontos:** Az a játékos kezdi az új fordulót, aki a hibát vétette. Ilyenkor ne húzzatok új feladatot.

## A játék vége

A játék kétféleképpen érhet véget:

### 1. Minden feladatkártyát teljesítettetek.

Nagyon jó! Szeretnétek tovább játszani? Alkossatok egy húzópaklit újabb **4 feladatkártyából**, és folytassátok. Ha nem szeretnétek folytatni, itt láthatjátok, milyen eredményt értetek el:

**1. szint:** Remek kezdés! Készen álltok a 2. szintre!

**2. szint:** Szuper! A számok több mint feléhez teljesítettetek már feladatot. Csak így tovább!

**3. szint:** Lassan profik vagytok! Még 4 feladatkártya, és minden számot kicseréltetek feladatra.

**4. szint:** Wow, gratulálunk! Minden számot kicseréltetek feladatra. Ennél jobb nem is lehetne! Legközelebb próbáljátok meg a lehető legtöbb drágakővel befejezni a játékot!

### 2. Minden drágakő visszakerült a dobozba.

Amint az utolsó drágakő is visszakerül a dobozba, a játék azonnal véget ér. Semmi gond, legközelebb biztosan sikerülni fog!

## Játékváltozat: Mindenki magáért

(Ezt a játékváltozatot 2–6 főre javasoljuk)

A drágaköveket egyenlően osztátok el a játékosok között. Abban az esetben, ha maradna drágakő, tegyétek vissza a dobozba. A szokásos módon kezdjétek el játszani, ezúttal azonban fontos lesz, hogy melyikőtök hibázik. Az a játékos, aki elvettette a számolást, tegyen vissza egy drágakövet a dobozba. Amikor valamelyik játékosnak elfogynak a drágakövei, a játék véget ér. Az lesz a győztes, akinek a legtöbb drágaköve maradt.

## A feladatok

A feladatkártyák jobb alsó sarkán látható számok segítségével megtaláljátok az egyes feladatokat a szabálykönyvben. Továbbá: Dani, a denevér a kártyákon mindig egy konkrét számot használ a feladat bemutatására. Ez minden esetben csak példaként szolgál. A feladatkártyán lévő szám helyett ilyenkor a felfordított számkártya számát kell használni. Dani, a denevér mindig a soron lévő játékost képviseli. Amennyiben Csoki, a csótány is szerepel a kártyán, ő egy másik játékos szerepét tölti be.

1. Mutasd a számot az ujjaiddal.

**Példa:** A 12-es számnál először 10, majd 2 ujjat mutass.

2. Ahelyett, hogy kimondod a számot, rajzold az asztalra az ujjaddal.
3. Állj fel.
4. Csettints.



5. Kiáltsd a számot.
6. Mindenki egyszerre mondja, hogy „denevér”.
7. Csinálj elefántormányt a karoddal.
8. Ásíts.
9. Hajolj meg.
10. Kopogj egyet az asztalon.
11. Fogd be a füledet.
12. Takard el a szemedet.
13. Kezeket fel!
14. Integess.
15. Tedd keresztbe a karodat.
16. Vakard meg az állad.
17. Formázz szívet a kezeddal.
18. Tartsd fel a hüvelykujjad, hogy „minden rendben”.
19. Suttogd a számot.
20. Vakard meg a hónaljadat.
21. Dobbants egyet a lábaddal.
22. Maradj csendben.
23. Mondd, hogy „sárga”.
24. Tapsolj egyet.
25. Változtass irányt: Mondd ki a számot. Ezután megfordul a sorrend, és az óramutató

járásával ellentétesen számoltok tovább, egészen addig, míg újból sorra nem kerül ez a szám. Ekkor ismét megfordul a körsorrend, és így tovább.

26. Grimaszolj.
27. Öltsd ki a nyelved.
28. Bökd meg az egyik játékosársadat.
29. Mondd, hogy „kék”.
30. Kukorékolj.
31. Mondd, hogy „blup”.
32. Mondd, hogy „múúú”.
33. Énekeld a számot.
34. Tedd keresztbe az ujjaid.
35. Csinálj úgy, mintha lenne egy ötleted.
36. Pacsizz egy másik játékosal.
37. Mondd, hogy „piros”.
38. Vakard a fejed.
39. Rázd a fejed.
40. Csinálj úgy a kezeddal, mintha szemüveg lenne rajtad.

