

# KIO

## JÁTÉKSZABÁLY



## KHEOPSZ

(3-6 játékos)

**Szerencsejáték, amiben arra kell tippelni, hogy milyen keretű kártyákat fordítunk fel a pakliból. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb zsetonja lesz a végén.**

Ehhez a játékhoz szükség van 50 darab zsetonra, ami lehet póker vagy rulett zseton, játékpénz, de akár gomb vagy gyufa is. A játék kezdete előtt a paklit szét kell válogatni a kártyák kerete alapján négyes csoportokra (11 különböző keret van).

A játékosok minden négyesből kiválasztanak egy kártyát, amelyeket piramis formában - alsó sor öt lap, középső négy lap, felső kettő lap - kiraknak az asztalon. Ha a játékosoknak van kedvük, akkor megbeszélhetik, hogy miért pont ezekre a lapokra esett a választás. Az osztó megkeveri a maradék paklit, és minden játékosnak ad 4 zsetont.

A játék hat körből áll, minden kör a tétetek lerakásával kezdődik.

Mindenki annyi kártyára rak tétet a piramison, amennyire szeretne. Akár egy kártyára is rakhat több zsetont (maximum hármat). Ezután az osztó megkeveri a maradék paklit és elkezd felhúzni a lapokat. Egyet lefordítva balra tesz, aztán egyet felfordítva jobbra. Aki azonos keretű kártyára rakott zsetont, mint ami a jobbra tett lapnak van, az nyert. Annyi zsetont kap, mint amennyit rárakott és a tét ezzel lekerül a lapról. Az osztó addig folytatja a húzást, amíg kétfelé nem osztotta a teljes paklit. Ha marad fent tét, vagyis az adott keretet nem fordította fel, akkor a tét az osztóhoz kerül.

A következő körben az osztó félreteszi a már felfordított kártyákat, megkéri a játékosokat, hogy tegyenek új tétet. A maradék paklit újra kezdi osztani a korábban ismertetett módon. Így mennek a körök. Ahogy csökken a pakli nagysága, egyre kevesebb nyerő kártya (keret) lesz. Azt is érdemes figyelni, ha valami már többször nyert, akkor egyre csökken az esélye, mivel egy keretből összesen három fordulhat elő a pakliban. A hatodik körre két kártya marad, az egyik nyerni fog, az utolsó lefordított kártya pedig felkerül a piramis legtetetejére. Mielőtt az osztó felfordítja, a játékosok megtippelhetik, hogy milyen kerete van. A győztes az, akinek a legtöbb zsetonja lesz a játék végén.

# KIO



(4 játékos)

**Gyűjtögetős játék, ahol az nyer, aki legelőször gyűjti össze a teljes palettát.**

A játékhoz ki kell venni három darab négyest (azonos keretek alapján) a pakliból, így összesen 32 lap marad. A kártyákat keverés után szét kell osztani a játékosok között. A cél, hogy a játékos összegyűjtsön egy olyan válogatást a kezében, amiben mindenfajta keretből egy-egy van. A parti úgy zajlik, hogy a kezdő játékos kiválaszt egy lapot, amire nincs szüksége, és lefordítva továbbadja a tőle balra ülőnek. Ezután a következő játékos is választ egy lapot, amit tovább ad, és így tovább. Ha valakihez úgy ér oda a kör, hogy megvan a teljes gyűjteménye (plusz egy, amit továbbadna), akkor lecsapja a kártyáit az asztalra, és azt kiáltja: KIO!

# KÉPZELET KAVALKÁD

(3-6 játékos)

**Asszociációs játék, ahol a kártyák segítségével elszabadulhat a fantázia.**

A jól ismert, népszerű játékhoz hasonlóan kell játszani. Minden játékos öt kártyát vesz a kezébe, a maradék lesz a húzópakli. A kezdő játékos kiválaszt egy lapot, lefordítva leteszi az asztalra, és mond egy hozzá kapcsolódó szót, kifejezést, esetleg mondatot. Ezután a többiek a kezükben lévő kártyák közül választanak egy olyan lapot, ami kapcsolódik a gondolathoz.

Ezután mindenki odaadja a kiválasztott kártyát a kezdő játékosnak, aki megkeveri őket és felfordítva kirakja az asztalra. Miután mindenki megnézte a lapokat, valaki háromig számol, majd háromra mindenki rámutat arra, amelyik szerinte az eredeti lehetett. Végül mindenki felfedi, hogy melyik volt az ő kártyája. Ezután mindenki húz egy lapot, hogy ismét öt legyen a kezében és indulhat egy új kör a következő embertől.

Ha csak ketten ülnek le játszani, akkor a játék történetmesélős verzióját érdemes játszani. A paklit meg kell keverni, majd 12 kártyát kell kirakni az asztalra képpel felfelé. Ezeket felhasználva kell egy

történetet elmesélni úgy, hogy mindig egy kártyával toldja meg, amikor ő jön, aztán a másik játékos következik. Ha tetszett, akkor jöhet a következő 12 lap és egy új történet!



# KOBAK

(2-8 játékos)

**Dobós-húzó játék, ahol mindig nő a tét.**

A pakli megkeverése után minden játékos négy lapot kap. A maradék a húzópakli, aminek a tetejéről felcsapott kártya lesz a kezdőlap. A szabály az, hogy úgy kell lerakni, hogy a kártyán több emberi fej szerepeljen, mint amennyi az asztalon (legfelül) lévön van. Miután a játékos lerakott egy lapot, húz a pakliból. A játék körbe megy. Amennyiben valaki nem tud nagyobb lapot tenni, akkor magához kell venni az asztalon lévő csomagot (nem kell a kezébe, csak lefordítva saját maga elé az asztalra). Ezután a csomagot elvivő játékos indíthatja újra a kört és a számolást egy új kártya lerakásával. A játéknak akkor van vége, ha a pakliból és a kezekből is elfogytak a lapok. A nyertes az, aki a legkevesebb kártyát vitte el.



# KAPOCS

(2-7 játékos)

**Böngészős játék, amely során összefüggést kell találni kártyák között és még gyorsnak is kell lenni. Legyél te a leggyorsabb, találj elsőként valamilyen kapcsolatot a saját kártyád és többi lap között!**

A játékosok választanak maguk közül egy osztót, aki kiteríti a paklit az asztalra. Ezután mindenki kiválasztja azt a lapot, ami a leginkább megszólítja. Ha a játékosok szeretnék, meg is oszthatják egymással, miért azt a lapot választották. A többi kártyát megkeveri az osztó, majd letesz asztalra annyi +1 lapot, ahány játékos van.

A játékosok feladata, hogy valamilyen kapcsolatot találjanak a saját kártyájuk és legalább eggyel az asztalon lévő között. Ez a kapcsolat lehet direkt (pl.: azonos szín, képen szereplő tárgy), vagy teljesen elvont is (pl.: egymás ellentétei, ugyanazt az érzést jeleníti meg, hasonló témát ábrázol).

Ezután a gyorsaságé a főszerep! Az osztó visszszámol öttől, és jöhet a csapkodás. Minden játékosnak rá kell csapni arra a kártyára, amivel kapcsolatot talált. Egy lapra csak egy ember csaphat, ezért könnyen előfordulhat, hogy hirtelen kell újat találni. Miután mindenki választott kártyát, a leggyorsabbtól haladva elmondják, hogy mi az összefüggés.

Ha valaki blöffölt, és nem tud hiteles választ adni, akkor kiesik. Ha mindenki tudott mondani, akkor az esik ki, aki a legutolsóként csapott. A következő körben így eggyel kevesebb játékos marad. Mindenki megtartja az eredeti lapjait és az osztó újabb kártyákat tesz ki az asztalra. Addig folytatódik a játék, míg a végén csak egy játékos marad. Ő lesz a győztes.

