

**A Katudi a nyelvérzék, a figyelem, megfigyelőkészség és a gyorsaság játéka.****Ajánlott életkor:** 4-99 éves korig**Játékosok száma:** 2-4 játékos**A játék tartalma:** 2 játékszett az „1. szinthez” és 2 játékszett a „2. szinthez”

1. szinthez (kezdő szint): 2x 3 játéktábla (a táblák 9 mezőre vannak osztva), és szettenként 9 kártya (2x 9 db)

2. szinthez (haladó szint): 2x 3 játéktábla (a táblák 12 mezőre vannak osztva), és szettenként 12 kártya (2x 12 db)

Megjegyzés: A kártyák hátoldalának színe megegyezik a hozzájuk tartozó játéktábla hátuljának színével.

A kártyák szettenként megfelelnek a játéktáblájuk bizonyos mezőivel, a kártyák bal felső sarkában található szimbólumok segítik a táblán az eligazodást. A játékvezető szóban „leírja” az egyik kártyán látható képet, és aki elsőként megtalálja azt a tábláján, bekiáltja a megfelelő szimbólum nevét. Helyes megfejtés esetén a játékos megnyeri a kártyát.

Előkészületek: Beszéljétek meg, hogy az „1.” vagy a „2.” szinttel szeretnétek játszani, majd válasszatok egy játékvezetőt! Ő kiválasztja az egyik szettet, ami a megbeszélte játékszinthez tartozik. Majd képpel lefelé fordítva maga előtt szétteríti a 9/12 kártyalapot.

A többi játékos elvesz egy-egy (a kártyákhoz tartozó) játéktáblát.

A játék menete: A játékvezető húz egy kártyát, amit nem mutat meg a többieknek, és megpróbálja minél részletesebben körülírni a látottakat. A játékosok figyelmesen hallgatják. Az első játékos, aki a leíráshoz passzoló mezőt talál a tábláján, bemondja a mezőn lévő szimbólum nevét.

- ha a megfejtés helyes: a játékos megnyeri a kártyát és maga elé teszi. A játékvezető új kártyát kezd magyarázni.
- ha a megfejtés hibás, a játékvezető tovább magyaráz, de a hibázó játékos már nem találhatja.

Ha egy játékos sem tudja megtalálni a megfelelő mezőt, a játékvezető új kártyával próbálkozik, az előző kártyát félreteszik.

A játék vége: Ha elfogynak a kártyák a játékvezető előtt, a játékosok megszámlolják saját kártyáikat. Az győz, aki a legtöbbet gyűjtötte!

**A Katudi a nyelvérzék, a figyelem, megfigyelőkészség és a gyorsaság játéka.****Ajánlott életkor:** 4-99 éves korig**Játékosok száma:** 2-4 játékos**A játék tartalma:** 2 játékszett az „1. szinthez” és 2 játékszett a „2. szinthez”

1. szinthez (kezdő szint): 2x 3 játéktábla (a táblák 9 mezőre vannak osztva), és szettenként 9 kártya (2x 9 db)

2. szinthez (haladó szint): 2x 3 játéktábla (a táblák 12 mezőre vannak osztva), és szettenként 12 kártya (2x 12 db)

Megjegyzés: A kártyák hátoldalának színe megegyezik a hozzájuk tartozó játéktábla hátuljának színével.

A kártyák szettenként megfelelnek a játéktáblájuk bizonyos mezőivel, a kártyák bal felső sarkában található szimbólumok segítik a táblán az eligazodást. A játékvezető szóban „leírja” az egyik kártyán látható képet, és aki elsőként megtalálja azt a tábláján, bekiáltja a megfelelő szimbólum nevét. Helyes megfejtés esetén a játékos megnyeri a kártyát.

Előkészületek: Beszéljétek meg, hogy az „1.” vagy a „2.” szinttel szeretnétek játszani, majd válasszatok egy játékvezetőt! Ő kiválasztja az egyik szettet, ami a megbeszélte játékszinthez tartozik. Majd képpel lefelé fordítva maga előtt szétteríti a 9/12 kártyalapot.

A többi játékos elvesz egy-egy (a kártyákhoz tartozó) játéktáblát.

A játék menete: A játékvezető húz egy kártyát, amit nem mutat meg a többieknek, és megpróbálja minél részletesebben körülírni a látottakat. A játékosok figyelmesen hallgatják. Az első játékos, aki a leíráshoz passzoló mezőt talál a tábláján, bemondja a mezőn lévő szimbólum nevét.

- ha a megfejtés helyes: a játékos megnyeri a kártyát és maga elé teszi. A játékvezető új kártyát kezd magyarázni.
- ha a megfejtés hibás, a játékvezető tovább magyaráz, de a hibázó játékos már nem találhatja.

Ha egy játékos sem tudja megtalálni a megfelelő mezőt, a játékvezető új kártyával próbálkozik, az előző kártyát félreteszik.

A játék vége: Ha elfogynak a kártyák a játékvezető előtt, a játékosok megszámlolják saját kártyáikat. Az győz, aki a legtöbbet gyűjtötte!