

## MENNYI MINDEN

Bernhard Naegele és Karsten Adlung játéka  
2-8 fő részére  
3 illetve 8 éves kortól  
Játékidő: 2-20 perc

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

60 témakártya  
6 színkártya (a 3 éves kortól játszható változathoz)  
Játékszabály

## A JÁTÉK CÉLJA

A 60 kártya különböző témákat ábrázol, a játékosoknak ezekhez a témákhoz kapcsolódó dolgokat kell kitalálniuk. Ezeknek a dolgoknak nem feltétlenül kell szerepelniük a kártyán. A játék nyertese az lesz, aki a legtöbb dolgot tudja kitalálni.

Mindenfélék - asszociációs játék betűkkel, 8 éves kortól

- Alapos keverés után terítsünk ki 30 témakártyát képpel felfelé az asztal közepére úgy, hogy minden kép látható legyen.

- A maradék 30 témakártya lesz a húzópakli, tegyük képpel lefelé a kiterített lapok mellé.

- A színkártyákra ebben a változatban nem lesz szükség.

## A JÁTÉK MENETE

- Válasszunk kezdőjátékost, aki felfordítja a kiterített témakártyák egyikét, hogy a lap betűs oldala legyen látható.

- A játékosok feladata, hogy olyan dolgokat találjanak, amelyek kapcsolódnak a kiterített témakártyák képeihez, és nevük a felfordított lapon látható betűvel kezdődnek.

- Aki talált ilyen dolgot, elveszi a kártyát, amelyen a hozzá kapcsolódó kép található, és képpel lefordítva maga elé veszi. Ezután folytathatja a keresést a többi kártya között.

- Nem szükséges, hogy talált dolog szerepeljen a kártyán, elégséges, ha csak kapcsolódik hozzá.

- A játékosok csak az egyik kezükkel gyűjthetik a lapokat.

*Példa: A „b” a „börönd” kezdőbetűje, az „utazás” témakártyához kapcsolódik. De a böröndnek semmi köze nincs az állatkerthez, hiszen senki nem megy börönddel az állatkerbe. Viszont a „b” lehet a „borz” kezdőbetűje, ami már kapcsolódik az állatkerthez, annak ellenére, hogy témakártyán a borz képe nem szerepel.*

- Az a játékos, aki először összegyűjt 6 kártyát, bemondja: „Állj!” Ha ebben a pillanatban valamelyik játékosnak a kezében van egy felhúzott, de még nem elvett lap, azt vissza kell dobni.

- Ekkor véget ér a kör, és pontozás következik.

Figyelem! A kör akkor is véget érhet, ha elfogynak a kiterített kártyák, vagy ha már senki nem tud több lapot elvenni. Az összegyűjtött lapok számát bármikor lehet ellenőrizni.

## PONTOZÁS

- Az álljt mondó játékossal kezdve mindenki sorban felüti első kártyáját, és azonnal kimondja a megfelelő dolog nevét (nem ér gondolkodni).

- Ha egy a dolgot valaki a körben megnevezett, azt abban a körben más senki nem mondhatja.

- Az előző szabály miatt előfordulhat, hogy valaki nem tudja azt a dolgot mondani, amit szeretett volna, mert valaki már előtte kimondta. Aki ilyen helyzetben találja magát, gyorsan ki kell találnia egy másik alkalmas szót, amikor felfordítja a kártyáját.

- Aki nem tud azonnal mondani egy megfelelő szót, amikor felfordítja kártyáját, vissza kell dobnia azt az asztal közepére képpel lefordítva.

- Ha a szavad megfelelő, a lapot a saját paklira tehető képpel felfelé.

- Az óramutató járásával egyező irányba körben haladva mindenki egyesével felfordítja összes lapját, és mond egy szót a keresett kezdőbetűvel.  
- A fentiek végeztével mindenki megszámolja, hány kártyát gyűjtött össze a körben.

- A körben a legtöbb kártyát összegyűjtő játékos megtart megszerzett lapjai közül kettőt, ami mostantól győzelmi pontnak számít. A második legtöbb kártyát gyűjtő játékos egy lapját tartja meg győzelmi pontként.

- Ha két vagy több játékos esetén egyenlőség állna fenn a legtöbb megszerzett lap tekintetében, az érintettek mindannyian egy lapjukat tartják meg győzelmi pontként. Ebben az esetben a második helyezésért nem jár pont.

## ÚJ KÖR

- A játékosok által az előző körben megszerzett, de nem pontra váltott lapokat tegyük vissza képpel felfelé az asztal közepén lévő lapok közé.

- A betűkártyát visszafordítjuk.

- Húzzunk 4 témakártyát a húzópakliból, és képpel felfelé a többi lap közé tesszük.

- Végül találomra felfordítjuk az egyik témakártyát, és az így felfedett betű lesz ebben a körben a keresett kezdőbetű. A játékosoknak most ezzel a betűvel kezdődő dolgokra kell gondolniuk. Ha olyan betűt sikerült felfordítani, ami a játék során már szerepelt, fordítsátok vissza, és válasszatok egy másik lapot.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék 6 kör után ér véget. A győztes az a játékos lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

## JÁTÉKVARIÁNS:

**Színes dolgok (színereső kooperatív játék)**  
*3 éves kortól*

- Válasszatok tetszőleges számú témakártyát (például 20-at), és terítsétek ki képpel felfelé az asztal közepére, hogy mindenki jól láthassa őket.  
- A maradék lapokat tegyétek félre, mert a játék során már nem lesz rájuk szükség.  
- Keverjétek meg a színkártyákat, és képpel lefelé tegyétek őket az asztalra egy pakliba.

## A játék menete

- A legfiatalabb játékos megfordítja a pakli felső színkártyáját, és visszateszi a pakli tetejére képpel felfelé.

- Ugyanez a játékos keresni kezd az asztalon lévő témakártyák között egy olyat, amelyen szerepel az a szín, ami a felfordított színkártyán látható. Amint talált egy megfelelő színű dolgot, kimondja a nevet.

- A megnevezett dolgot tartalmazó témakártyát képpel lefelé fordítjuk.

- A többi játékos az óramutató járásának irányában kerül sorra, és ugyanazt teszi, mint a kezdőjátékos: keres egy megfelelő színű dolgot ábrázoló lapot, kimondja a dolog nevét, és megfordítja a lapot.

## MENNYI MINDEN

Bernhard Naegele és Karsten Adlung játéka 2-8 fő részére  
3 illetve 8 éves kortól  
Játékidő: 2-20 perc

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

60 témakártya  
6 színkártya (a 3 éves kortól játszható változathoz)  
Játékszabály

## A JÁTÉK CÉLJA

A 60 kártya különböző témákat ábrázol, a játékosoknak ezekhez a témákhoz kapcsolódó dolgokat kell kitalálniuk. Ezeknek a dolgoknak nem feltétlenül kell szerepelniük a kártyán. A játék nyertese az lesz, aki a legtöbb dolgot tudja kitalálni.

Mindenfélék - asszociációs játék betűkkel, 8 éves kortól

- Alapos keverés után terítsünk ki 30 témakártyát képpel felfelé az asztal közepére úgy, hogy minden kép látható legyen.

- A maradék 30 témakártya lesz a húzópakli, tegyük képpel lefelé a kiterített lapok mellé.

- A színkártyákra ebben a változatban nem lesz szükség.

## A JÁTÉK MENETE

- Válasszunk kezdőjátékost, aki felfordítja a kiterített témakártyák egyikét, hogy a lap betűs oldala legyen látható.

- A játékosok feladata, hogy olyan dolgokat találjanak, amelyek kapcsolódnak a kiterített témakártyák képeihez, és nevük a felfordított lapon látható betűvel kezdődnek.

- Aki talált ilyen dolgot, elveszi a kártyát, amelyen a hozzá kapcsolódó kép található, és képpel lefordítva maga elé veszi. Ezután folytathatja a keresést a többi kártya között.

- Nem szükséges, hogy talált dolog szerepeljen a kártyán, elégséges, ha csak kapcsolódik hozzá.

- A játékosok csak az egyik kezükkel gyűjthetik a lapokat.

*Példa: A „b” a „börönd” kezdőbetűje, az „utazás” témakártyához kapcsolódik. De a böröndnek semmi köze nincs az állatkerthez, hiszen senki nem megy börönddel az állatkerbe. Viszont a „b” lehet a „borz” kezdőbetűje, ami már kapcsolódik az állatkerthez, annak ellenére, hogy témakártyán a borz képe nem szerepel.*

- Az a játékos, aki először összegyűjt 6 kártyát, bemondja: „Állj!” Ha ebben a pillanatban valamelyik játékosnak a kezében van egy felhúzott, de még nem elvett lap, azt vissza kell dobni.

- Ekkor véget ér a kör, és pontozás következik.

Figyelem! A kör akkor is véget érhet, ha elfogynak a kiterített kártyák, vagy ha már senki nem tud több lapot elvenni. Az összegyűjtött lapok számát bármikor lehet ellenőrizni.

## PONTOZÁS

- Az álljt mondó játékossal kezdve mindenki sorban felüti első kártyáját, és azonnal kimondja a megfelelő dolog nevét (nem ér gondolkodni).

- Ha egy a dolgot valaki a körben megnevezett, azt abban a körben más senki nem mondhatja.

- Az előző szabály miatt előfordulhat, hogy valaki nem tudja azt a dolgot mondani, amit szeretett volna, mert valaki már előtte kimondta. Aki ilyen helyzetben találja magát, gyorsan ki kell találnia egy másik alkalmas szót, amikor felfordítja a kártyáját.

- Aki nem tud azonnal mondani egy megfelelő szót, amikor felfordítja kártyáját, vissza kell dobnia azt az asztal közepére képpel lefordítva.

- Ha a szavad megfelelő, a lapot a saját paklira tehető képpel felfelé.

- Az óramutató járásával egyező irányba körben haladva mindenki egyesével felfordítja összes lapját, és mond egy szót a keresett kezdőbetűvel.  
- A fentiek végeztével mindenki megszámolja, hány kártyát gyűjtött össze a körben.

- A körben a legtöbb kártyát összegyűjtő játékos megtart megszerzett lapjai közül kettőt, ami mostantól győzelmi pontnak számít. A második legtöbb kártyát gyűjtő játékos egy lapját tartja meg győzelmi pontként.

- Ha két vagy több játékos esetén egyenlőség állna fenn a legtöbb megszerzett lap tekintetében, az érintettek mindannyian egy lapjukat tartják meg győzelmi pontként. Ebben az esetben a második helyezésért nem jár pont.

## ÚJ KÖR

- A játékosok által az előző körben megszerzett, de nem pontra váltott lapokat tegyük vissza képpel felfelé az asztal közepén lévő lapok közé.

- A betűkártyát visszafordítjuk.

- Húzzunk 4 témakártyát a húzópakliból, és képpel felfelé a többi lap közé tesszük.

- Végül találomra felfordítjuk az egyik témakártyát, és az így felfedett betű lesz ebben a körben a keresett kezdőbetű. A játékosoknak most ezzel a betűvel kezdődő dolgokra kell gondolniuk. Ha olyan betűt sikerült felfordítani, ami a játék során már szerepelt, fordítsátok vissza, és válasszatok egy másik lapot.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék 6 kör után ér véget. A győztes az a játékos lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

## JÁTÉKVARIÁNS:

**Színes dolgok (színereső kooperatív játék)**  
*3 éves kortól*

- Válasszatok tetszőleges számú témakártyát (például 20-at), és terítsétek ki képpel felfelé az asztal közepére, hogy mindenki jól láthassa őket.  
- A maradék lapokat tegyétek félre, mert a játék során már nem lesz rájuk szükség.  
- Keverjétek meg a színkártyákat, és képpel lefelé tegyétek őket az asztalra egy pakliba.

## A játék menete

- A legfiatalabb játékos megfordítja a pakli felső színkártyáját, és visszateszi a pakli tetejére képpel felfelé.

- Ugyanez a játékos keresni kezd az asztalon lévő témakártyák között egy olyat, amelyen szerepel az a szín, ami a felfordított színkártyán látható. Amint talált egy megfelelő színű dolgot, kimondja a nevet.

- A megnevezett dolgot tartalmazó témakártyát képpel lefelé fordítjuk.

- A többi játékos az óramutató járásának irányában kerül sorra, és ugyanazt teszi, mint a kezdőjátékos: keres egy megfelelő színű dolgot ábrázoló lapot, kimondja a dolog nevét, és megfordítja a lapot.

- Ha valaki nem talál megfelelő dolgot, a többiek segíthetnek neki.
- Ha senki nem talál megfelelő dolgot, a kör véget ér.
- A kör végén visszafordítjuk a lefordított témakártyákat, hogy az összes lap újra képpel felfelé látsszon.
- Tegyének félre az első szinkártyát, és fordítsátok meg a következőt. Ez a lap határozza meg az ebben a körben keresendő szint.

**A játék vége**

A játék akkor ér véget, ha mind a hat szinkártyával lejátszottunk egy kört.

**Színes körhinta (asszociációs játék a színekkel) 6 éves kortól)**

- Ez játékváltozat különböző fordulók**ból** áll, melyek mindegyike 3-5 körre van osztva. A játék megkezdése előtt döntéseket el, hány kört akartok játszani fordulónként – minél több kört játszottok, annál nehezebb a játék.
- Terítsetek ki az asztalra képpel felfelé kétszer annyi témakártyát, mint ahány játékos van.
- A maradék témakártyák pakliját képpel lefelé tegyétek az asztalra – ez lesz a húzópakli.


- Ha valaki nem talál megfelelő dolgot, a többiek segíthetnek neki.
- Ha senki nem talál megfelelő dolgot, a kör véget ér.
- A kör végén visszafordítjuk a lefordított témakártyákat, hogy az összes lap újra képpel felfelé látsszon.
- Tegyének félre az első szinkártyát, és fordítsátok meg a következőt. Ez a lap határozza meg az ebben a körben keresendő szint.

**A játék vége**

A játék akkor ér véget, ha mind a hat szinkártyával lejátszottunk egy kört.

**Színes körhinta (asszociációs játék a színekkel) 6 éves kortól)**

- Ez játékváltozat különböző fordulók**ból** áll, melyek mindegyike 3-5 körre van osztva. A játék megkezdése előtt döntéseket el, hány kört akartok játszani fordulónként – minél több kört játszottok, annál nehezebb a játék.
- Terítsetek ki az asztalra képpel felfelé kétszer annyi témakártyát, mint ahány játékos van.
- A maradék témakártyák pakliját képpel lefelé tegyétek az asztalra – ez lesz a húzópakli.

**A játék menete**

- Keverjétek meg a 6 szinkártyát, és tegyétek a paklit képpel lefordítva az asztalra. Húzzátok fel a legfelső lapot, és képpel felfelé tegyétek az asztalra.
- A játék első felében a játékosoknak olyan dolgokra kell gondolniuk, amelyek színe megegyezik a húzott szinkártyáéval.
- A kezdőjátékos elvesz egy témakártyát, és képpel felfelé maga elé helyezi. A többiek az óramutató járásával megegyező sorrendben egymás után szintén elvesznek egy-egy témakártyát.
- A témakártyák elvételét annyi körön át kell folytatni, ahány körben a játék elején megegyeztetek.
- A játék második felében a kezdőjátékossal kezdve sorban mindenki megnevez egy dolgot, ami kapcsolódik az egyik témakártyájához, és megegyezik a keresett színnel. használjátok a fantáziátokat, hogy kitaláljatok olyan dolgokat, amik ugyan nem szerepelnek a kártyán, de kapcsolódnak annak témájához. Például egy piros orrú bohóc kapcsolódhat a cirkusz témakártyához. De mondhatsz akár sárga pulóvert a ruhásszekrény témához, annak ellenére, hogy a képen egy zöld pulóver látható.
- Ha egy a dolgot valaki a fordulóban megnevezett, azt abban a körben más senki nem


**A játék menete**

- Keverjétek meg a 6 szinkártyát, és tegyének a paklit képpel lefordítva az asztalra. Húzzátok fel a legfelső lapot, és képpel felfelé tegyétek az asztalra.
- A játék első felében a játékosoknak olyan dolgokra kell gondolniuk, amelyek színe megegyezik a húzott szinkártyáéval.
- A kezdőjátékos elvesz egy témakártyát, és képpel felfelé maga elé helyezi. A többiek az óramutató járásával megegyező sorrendben egymás után szintén elvesznek egy-egy témakártyát.
- A témakártyák elvételét annyi körön át kell folytatni, ahány körben a játék elején megegyeztetek.
- A játék második felében a kezdőjátékossal kezdve sorban mindenki megnevez egy dolgot, ami kapcsolódik az egyik témakártyájához, és megegyezik a keresett színnel. használjátok a fantáziátokat, hogy kitaláljatok olyan dolgokat, amik ugyan nem szerepelnek a kártyán, de kapcsolódnak annak témájához. Például egy piros orrú bohóc kapcsolódhat a cirkusz témakártyához. De mondhatsz akár sárga pulóvert a ruhásszekrény témához, annak ellenére, hogy a képen egy zöld pulóver látható.
- Ha egy a dolgot valaki a fordulóban megnevezett, azt abban a körben más senki nem

- mondhatja. Például, ha valaki már mondta a piros krétát az iroda témakártyához, akkor ebben a fordulóban már senki nem mondhatja ugyanezt az iskolatáska témához.
- Ha a soron lévő játékos nem tud mondani egy megfelelő szót, vissza kell dobnia kártyáját az asztal közepére képpel felfordítva, és kiesik ebből a fordulóból.

**A forduló vége és a pontozás**

- Egy fordulónak akkor van vége, ha lejátszottátok a megegyezett számú kört, vagy ha minden játékos kiesett.

*Javaslat: Az öt fel nem használt szinkártya segítségével tarthatjátok számon a lejátszott körök számát.*

- Aki a forduló végén még rendelkezik témakártyákkal, megtarthatja azokat győzelmi pontként. A győzelmi pontként használt lapokat képpel lefelé tartásókat egy pakliban magatok előtt.
- Ezután a kezdőjátékos mind a 6 szinkártyát odaadja bal oldali szomszédjának.
- Az új kezdőjátékos elveszi az összes megmaradt témakártyát az asztal közepéről, és képpel lefordítva félreteszi őket. Helyettük ismét játékosonként 2-2 témakártyát terít ki az asztal


- mondhatja. Például, ha valaki már mondta a piros krétát az iroda témakártyához, akkor ebben a fordulóban már senki nem mondhatja ugyanezt az iskolatáska témához.
- Ha a soron lévő játékos nem tud mondani egy megfelelő szót, vissza kell dobnia kártyáját az asztal közepére képpel felfordítva, és kiesik ebből a fordulóból.

**A forduló vége és a pontozás**

- Egy fordulónak akkor van vége, ha lejátszottátok a megegyezett számú kört, vagy ha minden játékos kiesett.

*Javaslat: Az öt fel nem használt szinkártya segítségével tarthatjátok számon a lejátszott körök számát.*

- Aki a forduló végén még rendelkezik témakártyákkal, megtarthatja azokat győzelmi pontként. A győzelmi pontként használt lapokat képpel lefelé tartásókat egy pakliban magatok előtt.
- Ezután a kezdőjátékos mind a 6 szinkártyát odaadja bal oldali szomszédjának.
- Az új kezdőjátékos elveszi az összes megmaradt témakártyát az asztal közepéről, és képpel lefordítva félreteszi őket. Helyettük ismét játékosonként 2-2 témakártyát terít ki az asztal

- közepére képpel felfelé, majd felhúzza a szinkártyák paklijának legfelső lapját. Kezdődhet az új forduló: sorban haladva mindenki elvehet egy témakártyát, és megnevez egy keresett színű dolgot.

**A játék vége**

- A játék 3 forduló után ér véget.

- A legtöbb pontot összegyűjtő játékos lesz a győztes.






- közepére képpel felfelé, majd felhúzza a szinkártyák paklijának legfelső lapját. Kezdődhet az új forduló: sorban haladva mindenki elvehet egy témakártyát, és megnevez egy keresett színű dolgot.

**A játék vége**

- A játék 3 forduló után ér véget.

- A legtöbb pontot összegyűjtő játékos lesz a győztes.