

A DJECO JÁTÉKOK legnagyobb webáruháza bemutatja

Djeco: **Tip Top Clap** - cselekvés memória

DJ05120

Ajánlott életkor: 6-99 év között

Játékosok száma: 2-5 fő

A doboz tartalma: 32 kártya (4x8 grimasz vagy cselekvés)

A játék célja: Emlékezz a bemutatott grimaszokra vagy cselekvésekre a megadott sorrendben.

A játék előkészülete: Keverjük meg jól a lapokat, és lefordítva tegyük az asztal közepére a paklit.

Játékszabály:

A legfiatalabb játékos kezd.

Húzzon egy kártyát és felfordítva helyezze a pakli mellé. Közben utánozza a kártyán látott mozdulatot vagy grimaszt. (FONTOS! A képen látott mozdulatot nem kimondani, hanem mímelni, utánozni kell!) Aztán a következő játékos húz és a felfordított lapot az előzőleg utánzott lapra helyezi, miközben az eddig bemutatott összes gesztust utánoznia kell a helyes sorrendben (először az elsőnek felhúzott lapon mutatottat, aztán a másodikat, stb...). Azután jöhet a harmadik játékos, ő is húz, és utánozza (vigyázva a helyes sorrendre) az eddig látottakat, majd hozzáteszi a saját kártyája által mutatott grimaszt. Mindezt addig ismételjük, míg valaki nem ront. Ha egy játékos ront, azaz téved a sorrendben, akkor büntetőkártyát kap a már felfordított kártyák közül. A többi felfordított kártyát félrerakjuk. A büntetőkártyát „nyert” játékos a még lefordított pakliból húz, így új játékkör kezdődik. A fent ismertetett szabályoknak megfelelően a játékosok egymás után húznak és utánoznak. (Ha a felhúzható kártyák elfogynak, keverjük meg a már felfordított kártyákat tartalmazó paklit és újból használhatjuk a lapokat a játék folytatásához (természetesen lefordítva). Vita esetén a lapok visszanézésével ellenőrizhetjük a sorrendet.

A játék vége:

A játék kezdetekor a játékosok döntsék el, meddig tartson a játék. (időre – pl. 5 perc - vagy büntetőkártyára is lehet játszani – pl. az a vesztes, akinek először lesz 5 büntetőkártyája)

Nehezített játékvariáció:

A játék a fent ismertetett módon zajlik, ám ha valaki rontott, büntetőkártyát kell választania, a már felfordított kártyák közül. Ezt hangosan számolja ki a legalsó kártyától kezdve és a választott kártyát meg is kell mutatnia a többi játékosnak. (pl. a 3. kártyát választottam!) A játék folytatódhat, ám a játékosoknak a büntetőkártyát ki kell hagyniuk az utánzás sorrendjéből!

A grimaszok, cselekvések a kártyákon:

Taps, madárfütty, kacsintás, pukizás, kézzel asztalra csapás, nyelvnyújtás, nyávogás, lábbal dobantás