

A DJECO JÁTÉKOK legnagyobb webáruháza bemutatja

Djeco: **Grimaszok** (utánozó, kitaláló játék)

DJ 05169

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 3 – 5 játékos részére

A játék tartalma: 72 kártya (18 piros hátoldalú nagy kártyalap, 18 piros hátoldalú kiskártyalap, 18 zöld hátoldalú nagy kártyalap, 18 zöld hátoldalú kiskártyalap)

A játék célja: Jegyezd meg a grimaszokat és találd ki a többiekkel, amennyit csak lehet.

Játékszabályok 4 játékos esetén:

A játékot 2 fős csapatok játsszák. A játék 2 játszmából áll. A játék kezdetén minden csapat kijelöl egy „A” és egy „B” játékost. Az „A” játékosoknak kell elmutogatni, amíg a „B” játékosoknak ki kell találniuk, hogy mit utánoz a társuk.

Az 1. számú csapat a piros hátoldalú lapokat és a 2. számú csapat a zöld hátoldalú lapokat használja. Az „A” játékosok a nagy kártyákat, a „B” játékosok a kis kártyákat húzzák.

A „B” játékosok kiválasztanak 6 kártyát találmra a partnereik kezéből anélkül, hogy megnéznék azokat. Az „A” játékosok leteszik a megmaradt 12 lapjukat a kezükből és átveszik a 6 találmra húzott kártyát a B játékosoktól. Az „A” játékosok próbálják megjegyezni a kártyákat, és amint valaki először úgy gondolja, hogy kész, akkor azt mondja: STOP és mindkét játékos lefordítja a lapjait.

A „B” játékosok felveszik a 18 lapjukat és megpróbálják kitalálni a grimaszokat, amiket a partnerük mutogat/utánoz.

Ha az egyik „B” játékos úgy véli, hogy felismert egy grimaszt, akkor a grimasznak megfelelő kártyát maga elé helyezi lefelé fordítva.

A játéknak akkor van vége, ha valamelyik „B” játékos 6 kártyát helyezett maga elé.

Ekkor minden játékos felfordítja a kártyáit.

Az „A” játékosok összehasonlítják a 6 nagy kártyájukat a „B” játékosok 6 kis kártyájával. Ha egy nagy és egy kis kártya összeillik, akkor egy grimasz ki lett találva. Ekkor a nyerő kis kártyákat megtartja a csapat, és mindegyik 1 pontot ér.

Most kezdődhet a következő játszma.

Felcserélődnek a szerepek. Az „A” játékosok lesznek a „B” játékosok.

Minden csapat veszi a megmaradt kártyáikat: azokat a nagy kártyákat, amiken a kitalált grimaszok vannak, félre kell tenni (ki kell zárni a további játékból), azokkal a nagy kártyákkal játszunk tovább, amik nem lettek még kitalálva.

A 2. játszma végén a nyert pontokat (a kiskártyák száma) a csapatok összeadják. Az a csapat, aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az nyer.

A játékszabály 3 vagy 5 játékos esetén:

Ebben az esetben, egy játékos 7 vicces grimaszt mutogat el egymás után, találmra húzva kártyát az egyik 18 lapos nagy kártyapakliból. Ekkor nem kell memorizálni a kártyát. A 2, vagy 4 többi játékosnak egy 18 lapos kisalakú kártyapaklija van, amelynek a lapjai fel vannak fordítva maguk előtt. Minden egyes vicces arc mutogatásakor az első játékos, aki felismeri a grimaszt, és felkapja a hozzá tartozó kis kártyát, az nyeri a kört. Gyorsnak kell lenni!

A kártyát azonnal leellenőrzik. Ha a játékos eltévesztette a megfejtést, akkor kimarad a körből és többi játékos nélküle találja ki a következő vicces arcot.

A végén a játékosok megszámojják a nyert kártyáikat.