





GRIMACES

 Dai 6 ai 99 anni

 da 3 a 5 giocatori

 **Contenuto:** 72 carte. 18 carte grandi con il retro rosso, 18 carte piccole con il retro rosso, 18 carte grandi con il retro verde, 18 carte piccole con il dorso verde.

 **Finalità del gioco:** Memorizzare le smorfie e farne indovinare il più possibile al proprio compagno di gioco.

Regola del gioco per 4 giocatori

Si gioca a squadre di 2. Ogni partita si gioca in due manche. All'inizio della partita si designa per ogni squadra un giocatore A ed un giocatore B.

I giocatori A devono mimare le smorfie mentre i giocatori B dovranno indovinare cosa sta mimando il proprio compagno di gioco A.

La squadra n.° 1 prende le carte rosse e la squadra n.° 2 le carte verdi.

I giocatori A prendono le carte grandi ed i giocatori B le carte piccole.

I giocatori B estraggono, a caso e senza guardarle, 6 carte dal mazzo del proprio partner.

I giocatori A scartano dal loro mazzo le 12 carte rimanenti e prendono in mano le 6 carte che hanno appena estratto i loro partner B.

I giocatori A memorizzano le carte ed il primo che si sente pronto, deve dire "stop" ed i 2 giocatori A quindi depongono le loro carte con la faccia all'ingiù.



I giocatori B prendono in mano le loro 18 carte e cercano di indovinare le smorfie che vengono mimate dal loro compagno.

Se un giocatore B crede di aver riconosciuto una smorfia, ripone la carta corrispondente davanti a sé con la faccia nascosta.

La partita termina quando uno dei giocatori B ha riposto 6 carte davanti a sé.

Tutti i giocatori voltano le proprie carte.

I giocatori A confrontano le loro 6 carte grandi con le 6 piccole del loro partner B. Ogniqualevolta una carta piccola è in comune con una grande, significa che la smorfia è stata indovinata. In questo caso le carte piccole vincenti entrano in possesso della squadra e valgono ciascuna 1 punto.

A questo punto può iniziare la seconda manche.

Ogni squadra riprende le carte rimanenti: le carte grandi di cui si sono indovinate le smorfie, vengono scartate definitivamente dalla partita fino a quando le 6 carte che non sono state scoperte, non vengono rimesse in gioco. Quindi si invertono i ruoli: i giocatori A diventano i giocatori B.

Alla fine delle due manche, si calcolano i punti (le carte piccole conquistate) di ciascuna squadra nel corso delle due manche. Vince la partita la squadra che ha riportato il maggior numero di punti.

Regola del gioco per 3 o 5 giocatori

In questi 2 casi, un solo giocatore mima una dopo l'altra 7 smorfie estratte a caso in un pacchetto di 18 grandi carte. Non ha bisogno di memorizzarle. I 2 o 4 altri giocatori hanno un mazzo di 18 piccole carte steso davanti a loro, facce scoperte. Ad ogni smorfia mimata, il primo che la riconosce, individua la carta e se ne impossessa, ha vinto. Bisogna essere rapidi ! Si verifica immediatamente. Se egli si è sbagliato, il o gli altri giocatori continuano senza di lui fino alla smorfia successiva. Alla fine, si contano le carte vinte.

DJECO

