




GRIMACES

 Van 6 tot 99 jaar

 3 tot 5 Spelers

 Inhoud: 72 kaarten. 18 grote kaarten met een rode achterkant, 18 kleine kaarten met een rode achterkant, 18 grote kaarten met een groene achterkant, 18 kleine kaarten met een groene achterkant.

 Doel van het spel: De gekke bekken onthouden en zoveel mogelijk gekke bekken laten raden door de partner.

 **Spelregels voor 4 spelers:** Er wordt in een team van 2 personen gespeeld. Een spelletje wordt in twee rondes gespeeld. Aan het begin van het spelletje wordt er een speler A en een speler B gekozen in elk team.

De spelers A moeten uitbeeldingen maken, terwijl de spelers B deze uitbeeldingen raden van hun partner A.

Team n° 1 neemt de rode kaarten en team n°2 de groene kaarten.

De spelers A nemen de grote kaarten en de spelers B de kleine kaarten.

De spelers B trekken willekeurig 6 kaarten uit het spel van hun partner zonder ze te bekijken.

De spelers A leggen 12 overblijvende kaarten weg uit hun spel en nemen de 6 kaarten in de hand die hun partner B zojuist heeft getrokken.

De spelers A onthouden hun kaarten. De eerste die denkt dat hij/zij er klaar voor is, zegt "stop" en de 2 spelers A leggen hun kaarten weer omgekeerd terug.



De spelers B nemen hun 18 kaarten in handen en proberen de gekke bekken te raden die door hun eigen partner uitgebeeld worden.

Wanneer een speler B denkt een gekke bek te herkennen, legt hij/zij de corresponderende kaart omgekeerd voor zich neer.

Het spel is afgelopen wanneer één uit de spelers B, 6 kaarten voor zich heeft neergelegd.

Alle spelers draaien hun kaarten om. De spelers A vergelijken hun 6 grote kaarten met de 6 kleine kaarten van hun partner B. Iedere keer dat er een kleine kaart overeenkomt met een grote kaart, is er een gekke bek gevonden. In dat geval worden de winnende kleine kaarten gehouden door het team, en telt elke kaart als 1 punt.

Vervolgens kan de tweede ronde van het spel beginnen.

Elk team neemt zijn overgebleven kaarten. De grote kaarten waarvan de gekke bekken gevonden zijn, worden definitief uit het spel gehaald, terwijl de kaarten uit de 6 kaarten die niet gevonden zijn, weer terug in het spel worden gebracht. De rollen worden omgedraaid: de spelers A worden de spelers B.

Aan het einde van deze twee spelrondes, tellen we het aantal punten op (de gewonnen kleine kaarten) per team tijdens de twee spelrondes. Het team met het meest aantal punten heeft het spelletje gewonnen.

Spelregels voor 3 of 5 spelers

In beide gevallen moet één van de spelers achter elkaar de 7 grimassen uitbeelden die hij heeft getrokken in een spel van 18 grote kaarten. Hij hoeft ze niet in het geheugen te prenten. De overige 2 of 4 spelers hebben voor zich een spel van 18 kleine kaarten open gelegd. Bij ieder gek gezicht getrokken door de betreffende speler, moet de eerste van de andere spelers die deze grimas herkent, de kaart die ermee overeenkomt pakken en heeft dan gewonnen. Let op, je moet heel snel te werk gaan! En het wordt onmiddellijk gecontroleerd. Als de speler zich heeft vergist, gaan / gaat de andere speler(s) zonder hem door tot aan de volgende grimas. Na afloop telt men de winnende kaarten.