

# GRIMACES



De 6 à 99 ans



3 à 5 joueurs



Contenu : 72 cartes. 18 grandes cartes à dos rouge, 18 petites cartes à dos rouge, 18 grandes cartes à dos vert, 18 petites cartes à dos vert.



But du jeu : Mémoriser des grimaces et en faire deviner le plus possible à son partenaire.



## Règle du jeu pour 4 joueurs

On joue par équipe de 2. Une partie se joue en deux manches. En début de partie, on désigne un joueur A et un joueur B dans chaque équipe.

Les joueurs A devront mimer alors que les joueurs B devineront les mimes de leur partenaire A.

L'équipe n° 1 prend les cartes rouges et l'équipe n° 2, les cartes vertes.

Les joueurs A se munissent des grandes cartes et les joueurs B des petites.

Les joueurs B tirent au hasard, sans les regarder, 6 cartes dans le jeu de leur partenaire.

Les joueurs A écartent de leur jeu les 12 cartes restantes et prennent en main les 6 cartes que viennent de piocher leur partenaire B.

Les joueurs A mémorisent les cartes, le premier qui se sent prêt dit "stop" et les 2 joueurs A reposent leurs cartes faces cachées.



Les joueurs B prennent en main leurs 18 cartes et tentent de deviner les grimaces mimées par leur propre partenaire.

Si un joueur B pense reconnaître une grimace, il pose la carte correspondante devant lui face cachée.

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs B a posé 6 cartes devant lui.

Tous les joueurs retournent leurs cartes.

Les joueurs A comparent leurs 6 grandes cartes avec les 6 petites de leur partenaire B. Chaque fois qu'une petite carte est en commun avec une grande, c'est que la grimace a été trouvée. Dans ce cas, les petites cartes gagnantes sont gardées par l'équipe et valent chacune 1 point.

Puis la deuxième manche peut débiter.

Chacune des équipes reprend ses cartes restantes: les grandes cartes dont les grimaces ont été retrouvées, sont écartées définitivement de la partie tandis que celles qui parmi les 6 cartes n'ont pas été découvertes sont remises en jeu.

Les rôles sont inversés: les joueurs A deviennent les joueurs B.

A la fin de ces deux manches, on totalise les points (les petites cartes gagnées) par chaque équipe au cours des deux manches. Celle qui a le plus grand nombre de points remporte la partie.

### **Règle du jeu pour 3 ou 5 joueurs**

Dans ces 2 cas, un seul joueur mime les unes après les autres 7 grimaces tirées au hasard dans un paquet de 18 grandes cartes. Il n'a pas besoin de les mémoriser. Les 2 ou 4 autres joueurs ont un jeu de 18 petites cartes étalé devant eux, faces découvertes. A chaque grimace mimée, le premier qui la reconnaît, repère la carte et s'en saisit a gagné. Il faut être rapide !

On vérifie immédiatement. S'il s'est trompé, le ou les autres joueurs continuent sans lui jusqu'à la grimace suivante. A la fin, on compte les cartes gagnées.

# GRIMACES



From 6 to 99 years of age



3 to 5 players



Game contents: 72 cards. 18 large cards with red backs, 18 small cards with red backs, 18 large cards with green backs, 18 small cards with green backs.



Object of the game: Memorize the grimaces and make your partner guess as many of them as possible.



## Rules of the game for 4 players

The game is played with teams of 2 players. A game consists of two hands. In the beginning of the game, each team designates an A player and a B player.

The A players have to mimic while B players guess what their partner is mimicking.

Team number 1 takes the red cards and team number 2, the green cards. The A players take the large cards and the B players the small cards.

The B players take six random cards from their partner's hand without looking at them. The A players exclude the 12 remaining cards from their hand and take the 6 cards that they just drew from their B partner. The A players memorize the cards, the first that feels ready says "stop" and both A players put their cards face down.



The B players pick up their 18 cards and try to guess the grimaces mimicked by their partner.

If a B player thinks they recognize a grimace, they place the corresponding card in front of them face down.

The game is over when one of the B players has placed 6 cards in front of them.

All players turn their cards over. The A players compare their 6 large cards with the 6 small cards of their B partner. Whenever a small card matches a large card, it means the grimace is found. When this happens, the winning small cards are kept by the team and are each worth 1 point.

Now the second hand can begin.

Each team picks up their remaining cards: the large cards whose grimaces were found, are excluded from the rest of the game, while those from the 6 cards that were not found are put back into the game.

The roles are now reversed: the A players become the B players.

At the end of the two hands, the points (small cards) won by each team during the two hands are added up. The team with the most points wins the game.

### **Rules of the game for 3 or 5 players**

In these 2 cases, one player mimes 7 funny faces, one after the other, taken at random from a pack of 18 large cards. He doesn't need to memorise them. The 2 or 4 other players have a set of 18 small cards set out in front of them, with their faces showing. For each mimed funny face, the first to recognise it, find the card and pick it up wins. You've got to be quick!

The card is checked immediately. If he has got it wrong, the other player(s) carry on without him to the next funny face.

At the end, the players count the number of cards they have won.



# GRIMACES



Von 6 bis 99 Jahren



3 bis 5 Spieler



Inhalt: 72 Karten. 18 große Karten mit roter Rückseite, 18 kleine Karten mit roter Rückseite, 18 große Karten mit grüner Rückseite, 18 kleine Karten mit grüner Rückseite.



Ziel des Spieles: Sich Grimassen merken und sie schnellstmöglich von seinem Partner erraten lassen.



**Spielregel für 4 Spieler:** Es wird in 2er-Teams gespielt. Ein Spiel besteht aus zwei Runden. Zu Beginn des Spiels wird in jedem Team ein Spieler A und ein Spieler B bestimmt.

Die Spieler A müssen Grimassen schneiden, während die Spieler B die Grimassen ihrer Partner A raten. Das Team Nr. 1 nimmt die roten Karten und das Team Nr. 2 die grünen Karten.

Die Spieler A nehmen die großen Karten und die Spieler B die kleinen.

Die Spieler B ziehen nach dem Zufallsprinzip 6 Karten aus dem Stapel ihres Partners, ohne diese anzusehen.

Die Spieler A nehmen die 12 übrigen Karten aus ihrem Spiel und nehmen die 6 Karten, die ihr Partner B gezogen hat, in die Hand.

Die Spieler A merken sich die Karten. Der erste, der denkt, dass er bereit ist, ruft "Stopp" und die 2 Spieler A legen ihre Karten wieder verdeckt herum hin.



Die Spieler B nehmen ihre 18 Karten in die Hand und versuchen die von ihrem eigenen Partner geschnittenen Grimassen zu erraten. Wenn ein Spieler B denkt, eine Grimasse zu erkennen, legt er die entsprechende Karte verdeckt herum vor sich hin.

Die Runde ist zu Ende, wenn einer der Spieler B 6 Karten vor sich hingelegt hat.

Alle Spieler drehen ihre Karten um. Die Spieler A vergleichen ihre 6 großen Karten mit den 6 kleinen Karten ihres Partners B. Jedes Mal, wenn eine kleine Karte mit einer großen Karte übereinstimmt, wurde die Grimasse erraten. In diesem Fall behält das Team die richtigen kleinen Karten und erhält für jede 1 Punkt.

Dann kann die zweite Runde beginnen. Jedes Team nimmt seine übrigen Karten: Die großen Karten, deren Grimassen erraten wurden, werden definitiv aus dem Spiel genommen, während diejenigen der 6 Karten, die nicht erraten wurden, wieder zurück ins Spiel getan werden.

Die Rollen werden getauscht: Die Spieler A werden zu den Spielern B.


Nach diesen beiden Runden werden die Punkte, die ein jedes Team während der zwei Runden erzielt hat (die richtig erratenen kleinen Karten), zusammengezählt. Das Team, das die höchste Punktzahl besitzt, gewinnt das Spiel.


### **Spielregel für 3 oder 5 Spieler**


In diesem Fall macht ein einziger Spielleiter nacheinander die 7 Grimassen, die willkürlich aus einem Paket von 18 großen Karten gezogen werden. Er muss sie nicht im Kopf behalten. Die 2 oder 4 Spieler verfügen über ein Spiel von 18 kleinen Karten, die vor ihnen aufgedeckt ausgebreitet werden. Zu jeder Grimasse nimmt der Spieler, der sie erkennt, die entsprechende Karte auf und hat gewonnen. Man muss also schnell sein! Man prüft sofort nach. Hat er sich geirrt, macht der/machen die andere(n) Spieler ohne ihn bis zur nächsten Grimasse weiter. Zum Schluss werden die gewonnenen Karten gezählt.



# GRIMACES

 De 6 a 99 años

 3 a 5 jugadores

 Contenido: 72 cartas. 18 cartas grandes con el dorso rojo, 18 cartas pequeñas con el dorso rojo, 18 cartas grandes con el dorso verde, 18 cartas pequeñas con el dorso verde.

 Objetivo del juego: Memorizar gestos y hacer que el compañero de juego los adivine.

## Reglas del juego para 4 jugadores

Se juega por equipos de 2. Una partida se juega en dos jugadas. Al comienzo de la partida se nombra un jugador A y un jugador B para cada equipo.

Los jugadores A deberán expresarse con mímica, y los jugadores B tendrán que adivinar los gestos de su compañero de juego A.

El equipo nº 1 coge las cartas rojas y el equipo nº 2 las cartas verdes.

Los jugadores A cogen las cartas grandes y los jugadores B las pequeñas.

Los jugadores B sacan al azar, sin mirarlas, 6 cartas de entre las cartas de su compañero.

Los jugadores A apartan de su juego las 12 cartas restantes y se quedan en la mano las 6 cartas que acaba de robar su compañero B.

Los jugadores A memorizan las cartas. El primero que esté listo dice "stop", y entonces los 2 jugadores A dejan sus cartas boca abajo.



A continuación, los jugadores B cogen sus 18 cartas e intentan adivinar los gestos que su compañero de juego les ha hecho con mímica.

Cuando un jugador B crea que ha reconocido un gesto, colocará la carta correspondiente delante de él boca abajo.

La partida se acaba cuando uno de los jugadores B ha colocado 6 cartas frente a él.

Entonces, todos los jugadores dan la vuelta a sus cartas.

Los jugadores A comparan sus 6 cartas grandes con las 6 pequeñas de su compañero B. Cada vez que una carta pequeña coincide con una grande, será que se ha adivinado el gesto.

En este caso, las cartas pequeñas se consideran ganadas por el equipo y valdrán cada una 1 punto.

Después, podrá comenzar la segunda jugada.

Cada equipo vuelve a coger las cartas restantes: las grandes cuyo gesto ha sido adivinado se quitan definitivamente de la partida, y las cartas de entre las 6 que no han sido adivinadas se vuelven a poner en juego.

En la segunda jugada, los papeles se cambian: los jugadores A adivinan los gestos de los jugadores B.

Al final de las dos partidas, se suman los puntos de cada equipo (las cartas pequeñas que se han ganado) en las dos jugadas. El equipo que tenga más puntos será el ganador de la partida.

### **Reglas del juego para 3 ó 5 jugadores**

En estos dos casos, un sólo jugador interpreta, una tras otra, las 7 muecas sacadas al azar de un paquete de 18 grandes cartas. No necesita memorizarlas. Los otros 2 ó 4 jugadores tienen un juego de 18 cartas pequeñas extendidas delante de ellos, con las caras hacia arriba. El primero que reconoce cada mueca interpretada, localiza la carta la coge y ha ganado. ¡Hay que ser rápido! Se verifica inmediatamente. Si se ha equivocado, el o los otros jugadores siguen jugando sin él hasta la siguiente.

Al final, se cuentan las cartas ganadas.


**DJECO**







# 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. Ogniquale volta 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 rivelano le carte vinte.

**DJECO**



# 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.


# GRIMACES

 Från 6 till 99 år

 3 till 5 spelare

 Innehåll: 72 kort. 18 stora kort med röd baksida, 18 små kort med röd baksida, 18 stora kort med grön baksida, 18 små kort med grön baksida.

 Vad spelet går ut på: Komma ihåg miner och få sin partner att gissa dem så mycket som möjligt.

 **Spelregler för 4 spelare:** Man spelar i grupper om 2. En match är två omgångar. Man börjar med att bestämma att en är spelare A och en spelare B i varje lag.

Spelarna A ska mima och spelarna B ska gissa vad partnerns miner betyder.

Lag 1 tar de röda korten och lag 2 de gröna korten.

Spelarna A tar de stora korten och spelarna B tar de små.

Spelarna B drar 6 kort i sin partners spel utan att titta.

Spelarna A tar bort de övriga 12 korten ur sitt spel och tar de 6 korten som deras partner har dragit.

Spelarna A försöker komma ihåg korten. Den förste som känner sig redo säger STOPP och de 2 spelarna A lägger ner sina kort upp och ned.



Spelarna B tar sina 18 kort och försöker gissa vad deras egen partner mimar. Om en spelare B tror att han har känt igen en min så lägger han kortet med den minen upp och ned framför sig.

Spelet är slut när en av de spelarna B har lagt 6 kort framför sig.

Alla spelare vänder upp sina kort. Spelarna A jämför sina 6 kort med de 6 små korten från sin partner B. Varje gång som ett litet kort är samma som ett stort, betyder det att minen stämde. Då får laget behålla de små vinnande korten och de är värda 1 poäng styck.

Sedan kan man spela nästa omgång.

Lagen tar upp de kort som är kvar. De stora korten med miner som man har gissat rätt på lägger man åt sidan för gott, men de av de 6 som man inte lyckades gissa återgår till spelet.

Ny byter man roller: Spelarna A blir spelare B.


Efter de två omgångarna räknar man samman varje lags poäng (hur många små kort man vunnit). Det som har flest poäng vinner matchen.


### Spelregler för 3 eller 5 spelare


I dessa 2 fall mimar (grimaserar), en spelare i taget, den ena efter andra av de 7 grimaserna, slumpvis dragna ur leken med 18 kort. Han behöver inte memorera (komma ihåg) dem. De 2 eller 4 andra spelarna har en lek med 18 små kort utlagda framför sig med bilden uppåt. Vid varje mimad grimas, har den vunnit som först känner igen grimasen, hittar kortet och tar upp det. Man måste vara snabb! Man kontrollerar omedelbart. Har spelaren misstagit sig, fortsätter man utan honom (henne) ända tills följande grimas. Till slut räknar man hur många kort man har vunnit.




# GRIMACES

 Fra 6 til 99 år

 3 til 5 spillere

 Indhold: 72 kort. 18 store kort med rød bagside, 18 små kort med rød bagside, 18 store kort med grøn bagside, 18 små kort med grøn bagside.

 Spillets formål: At huske grimasserne og få sin medspiller til at gætte så mange som muligt.

 **Spilleregler for 4 spillere:** Der spilles med hold bestående af 2 spillere. Et spil spilles ad 2 omgange. Inden man starter, skal man udpege en spiller A og en spiller B på hvert hold.

A-spillerne skal mime, mens B-spillerne skal gætte deres medspilleres mimen.

Hold nr. 1 tager de røde kort, og hold nr. 2 tager de grønne kort. A-spillerne tager de store kort, og B-spillerne de små.

B-spillerne trækker 6 tilfældige kort fra deres medspilleres bunke uden at kigge på dem.

A-spillerne lægger de 12 overskydende kort væk og tager de 6 kort, som deres medspiller B lige har trukket, op på hånden.

A-spillerne kigger på deres kort og prøver at huske dem. Når en spiller er parat, siger han/hun "stop", hvorefter de 2 A-spillere lægger kortene på bordet med billedsiden nedad.



B-spillerne tager deres 18 kort op på hånden og forsøger at gætte deres medspilleres mimen. Hvis én af B-spillerne genkender en grimasse, lægger han/hun det tilsvarende kort ned foran sig med billedsiden opad.

Omgangen er færdig, når én af B-spillerne har lagt 6 kort ned foran sig.

Alle spillerne vender nu deres kort.

A-spillerne sammenligner deres 6 store kort med deres B-medspilleres 6 små kort. Hver gang et lille kort svarer til et stort kort, har man fundet en grimasse. Holdet beholder alle de små kort, der er gættet. Hvert kort svarer til 1 point.

Nu kan anden omgang begynde. Holdene tager nu de resterende kort: De store kort, som er gættet, tages ud af spillet, mens de af de 6 kort, der ikke er blevet gættet, lægges tilbage i spillet.

Rollerne byttes nu om: A-spillerne bliver B-spillere og omvendt.

Når de to omgange er færdige, tæller holdene alle de point (de små kort, der er blevet gættet), der er opnået i løbet af de to omgange. Det hold, der har opnået flest point, har vundet.

### **Spilleregler for 3 eller 5 spillere**

I disse 2 tilfælde 2 mimer en enkelt spiller efter tur de 7 grimasser, der er trukket tilfældigt fra pakken med 18 kort. Han behøver ikke at huske dem. De 2 eller 4 andre spillere har et spil med 18 små kort spredt foran sig med billederne opefter. Ved hver mimet grimasse, vinder den, der først genkender grimassen, finder kortet og tager det op. Man skal være hurtig! Man kontrollerer med det samme. Hvis spilleren har taget fejl, fortsætter man uden ham eller hende, indtil næste grimasse. Til sidst tæller man de kort, der er vundet.





# GRIMACES



Dos 6 aos 99 anos



3 a 5 jogadores



Conteúdo: 72 cartas. 18 cartas grandes com o verso vermelho, 18 cartas pequenas com o verso vermelho, 18 cartas grandes com o verso verde e 18 cartas pequenas com o verso verde.



Objectivo do jogo: Memorizar as caretas e fazer com que o seu parceiro as adivinhe.



**Regra do jogo para 4 jogadores :** Joga-se com equipas de 2. Uma partida joga-se em 2 jogadas. No início da partida designa-se um jogador A e um jogador B para cada equipa.

Os jogadores A deverão imitar, enquanto que os jogadores B adivinharão a mímica do seu parceiro A.

A equipa nº 1 fica com as cartas vermelhas e a equipa nº 2 com as cartas verdes. Os jogadores A ficam com as cartas grandes e os jogadores B com as pequenas.

Os jogadores B tiram ao acaso, sem ver, 6 cartas do jogo do seu parceiro.

Os jogadores A retiram do jogo as 12 cartas restantes e ficam na mão com as 6 cartas que acaba de retirar o seu parceiro B.

Os jogadores A memorizam as cartas, o primeiro que se sinta preparado diz “stop” e os dois jogadores A pousam as suas cartas com a face escondida.



Os jogadores B pegam nas suas 18 cartas e tentam adivinhar as caretas imitadas pelo seu companheiro.

Se um jogador B julga reconhecer uma careta, ele pousa à sua frente, a carta correspondente, com a face virada para baixo.

A partida termina logo que um dos jogadores B tenha colocado 6 cartas à sua frente.

Todos os jogadores viram as suas cartas.

Os jogadores A comparam as suas 6 cartas grandes com as 6 pequenas do seu parceiro B. Cada vez que uma carta pequena seja comum a uma carta grande, significa que a careta foi descoberta. Neste caso, as cartas pequenas ganhas são guardadas pela equipa e valem 1 ponto cada uma.

Depois a jogada seguinte pode começar.

Cada uma das equipas retoma as suas restantes cartas: as cartas grandes cujas caretas foram adivinhadas, são retiradas definitivamente da partida, enquanto que as que não foram adivinhadas são repostas no jogo.

As regras invertem-se: os jogadores A passam a ser os jogadores B.

No final destas duas jogadas, somam-se os pontos (as cartas pequenas ganhas) por cada equipa e no decorrer das duas partidas. A equipa que tiver maior número de pontos vence a partida.

### **Regra do jogo para 3 ou 5 jogadores**

Nestes 2 casos, um só jogador imita alternadamente 7 caretas tiradas ao acaso de um maço de 18 cartas grandes. Ele não tem necessidade de as memorizar. Os outros 2 ou 4 jogadores têm em jogo 18 cartas pequenas expostas à sua frente, com as faces descobertas. Por cada careta imitada, o primeiro que a reconheça, assinala a carta e retira-a. É preciso ser rápido! Confere-se imediatamente. Se ele se enganou, o outro ou outros jogadores continuam a jogar sem ele até à careta seguinte. No final contam-se as cartas ganhas.

# GRIMACES



Для детей не младше 6 лет и для взрослых любого возраста



Количество игроков: 3–5



Игровой комплект состоит из 72 карт: 18 больших карт с красной рубашкой, 18 маленьких карт с красной рубашкой, 18 больших карт с зеленой рубашкой, 18 маленьких карт с зеленой рубашкой



Цель игры: запомнить гримасы и сделать так, чтобы другой игрок угадал, как можно точнее, что они означают.



## Правила игры для 4–х игроков

Игроки разбиваются на две команды, по 2 игрока в каждой. Игра состоит из двух туров.

В начале игры, в каждой команде распределяются роли: назначаются игрок А и игрок Б.

В каждой команде игрок А должен будет изображать мимику содержание карт, а его напарник (игрок Б) – угадывать, что именно изображает игрок А

Первая команда берет себе карты с красной рубашкой, а вторая команда – с зеленой рубашкой.

Игроки А берут себе большие карты, а игроки Б – маленькие карты.

Каждый игрок В вытаскивает наугад, не глядя, 6 карт у своего напарника (игрока А).

Каждый игрок А изымает из игры свои оставшиеся 12 карт и оставляет у себя в руке только те 6 карт, которые вытащил его напарник (игрок Б).

Игроки А должны запомнить свои 6 карт. Тот из них, кто первым это сделает, говорит «стоп». После этого оба игрока А кладут свои карты на стол лицевой стороной вниз.



Каждый игрок Б берет в руки свои 18 карт и пытается угадать, что изображает мимикой его напарник.

Если игрок Б считает, что он угадал, то он кладет соответствующую карту перед собой лицевой стороной вниз.

Игра заканчивается, когда один из игроков Б выкладывает перед собой шестую карту.

Все игроки открывают свои выложенные карты.

Каждый игрок А сравнивает свои шесть больших карт с шестью маленькими, выложенными его напарником (игроком Б). Каждый раз, когда маленькая карта соответствует большой, это означает, что гримаса была правильно понята. Все такие маленькие карты сохраняются командой, и каждая из них дает команде одно очко.

Затем начинается второй тур игры.

Каждая команда собирает свои оставшиеся карты: большие карты, соответствующие угаданным маленьким, удаляются из игры, а те большие карты, которые не были угаданы, возвращаются в игру.

Игроки меняются ролями: игроки А становятся игроками Б, и наоборот.

По окончании второго тура, для каждой команды подсчитывается суммарное количество очков, выигранных ею в обоих турах. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество очков.

### **Правила игры для 3-х или 5-и игроков**

В обоих этих случаях используется колода, состоящая из 18 больших карт. Один из игроков наугад вытаскивает из этой колоды, одну за другой, 7 карт и мимикой изображает то, что на них нарисовано. Ему не нужно запоминать эти карты. Остальные 2 или 4 игрока имеют в своем распоряжении 18 маленьких карт, разложенных перед ними на столе, лицевой стороной вверх.

Для каждой из 7 гримас игра происходит следующим образом: тот игрок, который первым угадает, что эта гримаса означает, указывает соответствующую маленькую карту и берет ее себе, если он угадал. Нужно действовать быстро!

Проверка правильности осуществляется сразу же. Если игрок ошибся, то он временно выбывает из игры (до следующей гримасы), а остальные игроки продолжают угадывать без него. По окончании игры подсчитываются карты, угаданные каждым из игроков.

