

# DJ05169 GRIMASY

Věk: 6-99 let. Počet hráčů: 3-5 hráčů.

Hra obsahuje: 72 karet, 18 velkých karet s červenými zády, 18 malých karet s červenými zády, 18 velkých karet se zelenými zády, 18 malých karet se zelenými zády.

Cíl hry: zapamatovat si grimasy a nechat svého partnera uhodnout jich, co nejvíce bude možné.

Pravidla hry pro 4 hráče:

Hra se hraje s týmy po 2 hráčích. Kdy se na začátku označí hráč A a hráč B. Hráč A musí napodobovat a hráč B hádat, co partner napodobuje. Tým číslo 1 vezme červené karty a tým číslo 2, zelené karty. Hráči A si musí vzít velké karty a hráči B malé karty. Hráči B vyberou šest náhodných karet z rukou svého partnera, aniž by se na ně podívali. Hráči A odloží 12 zbývajících karet a vezmou 6 karet, které jim vytáhli hráči B. Hráči A si musí zapamatovat karty, první, který se cítí, že je připraven, říká „stop“ a oba hráči A dají své karty lícem dolů. Hráči B vytáhnou svých 18 karet a snaží se uhodnout grimasy předváděné partnerem. Jestliže si hráč B myslí, že rozpoznal grimasu, kterou předvádí partner, otočí příslušnou kartu lícem dolů. Hra končí, když jeden z hráčů B umístí všech 6 karet před sebe

Ted' otočí své karty hráči A a porovnájí s kartami, které předložili hráči B. Kdykoli se malá karta shoduje s velkou znamená to, že grimasa byla určena správně. Každá takto správně určená malá karta se počítá za jeden bod.

Nyní hráči posbírají zbývajcí karty - velké karty, jejichž grimasy byly správně určeny, jsou z balíčku vyřazeny, ty které se neuhodly, vrátíme do balíčku zpět.

Role se nyní obrátí - hráči A se stanou hráči B a pokračuje se stejně. Na konci hry se sečtou všechny vítězné malé karty za celý tým. Vyhrává ten, který jich má nejvíce.

Pravidla hry pro 3 a 5 hráčů:

V této sestavě jeden hráč předvádí 7 legračních grimas jednu po druhé z náhodně vybraných 18 velkých karet. Nemusí si je pamatovat. 2 nebo 4 jiní hráči mají sadu 18 malých karet a předkládají je před sebe podle toho, jakou grimasu rozpoznali. Ten, který správnou grimasu předloží jako první, vyhrává kolo. Musíš být rychlý! O správnosti grimasy se rozhoduje okamžitě, pokud ji řekneš špatně, pokračuje hra dál bez tebe. Na konci, hráči spočítají karty, které vyhráli.