



Djeco kártyajáték: **MIMO RIGOLO** – utánzós, gyorsasági

Cikkszám: **DJ05138**

Ajánlott életkor: 5-9 éves korig
Játékosok száma: 3-6 játékos
A játék tartalma: 48 kártyalap
A játék célja: Felismerni a szörnyeket és utánozni.

Felkészülés a játékra:

A félreértések elkerülése érdekében érdemes gyakorlatban utánozni a különböző mozdulatokat játék megkezdése előtt.

Egyik játékos keverje össze a kártyákat, és tegyen hét lapot képpel felfelé az asztal közepére.

A maradék kártyák képezik a húzópaklit.

Játékszabály:

A legidősebb játékos kezd, és felhúzza a felső kártyát a pakliból. Felé teszi az asztal közepén lévő többi kártya mellett, majd egy második kártyát kap, amit titokban néz.

- Ha az asztalnál álló szörnyek nem egyeznek a "titkos kártyájuk" szörnyével, akkor ezt a kártyát felfelé helyezi a többiek mellé, és új "titkos" kártyát húz. (És így tovább, amíg egy kártyát rajzol, amely egy szörnyet tartalmaz az asztalnál.)

- Ha az egyik szörny az asztalon megegyezik a szörnyeteggel, akkor "titkos" kártya, megjegyzi a szörny karjának helyzetét, majd a kártyát lefelé az asztalra helyezi.

Miután ellenőrizte, hogy a többi játékos készen áll, háromra számít, majd feláll és utánozza a szörny helyzetét, hogy a többi játékos kitalálhassa. Ugyanakkor a többi játékos megpróbálja kideríteni, hogy a szörnyek közül melyik az asztalon lévő kártyákon játszik.

Amint egy játékos elismeri a szörnyeteget, lefedi azt a kártyát, amely a szörnyetegnek a kezével imitált.

Megjegyzés: A szörnyek mindegyike több kártyán van, így a szóban forgó szörny jelenhet meg az asztalon lévő több kártyán. Ebben az esetben több játékos is fedezhet egy kártyát, és / vagy egy játékos két kártyát is fedezhet.

Akkor mindenki ellenőrzi:

- Ha egy játékos lefedte a megfelelő kártyát, akkor nyeri meg a kártyát, és elé helyezi (egy játékos két kártyát nyerhet, ha a kezét két helyes kártyára helyezi).

- Ha egy játékos hibát követett el, nem nyeri meg a kártyát. A hibát fedező kártya az asztalon marad.

Ha az utánzó szörnyet használó egyéb kártyák az asztalon maradnak, ott maradnak a játék következő fordulóján.

Az "imitátor" titkos kártyáját az asztal mögött álló oldalukkal felfelé helyezzük. Az a játékos, aki egy (vagy több) lapot nyert, egy új fordulót indít, és a top kártyát a rajzfaltól elvásztja. Ha több játékos nyert egy kártyát, akkor ő a legidősebb játékos, aki a legjobb lapot kapja.

Nyertes: Az első játékos, aki 5 lapot gyűjtött, megnyeri a játékot.

Változat szakértők számára: Ha az "imitátor" utánozza a szörnyet, akkor utánozni kell karjait és lábát. A többi játékosnak ugyanabban a helyzetben kell megtalálnia a szörnyet.

Anja Wrede által létrehozott játék