Djeco kártyajáték Cikkszám: **DJ05067**

Mimico

Míg a „mimika” inkább gyors és ösztönös kifejezése az érzéseinknek, addig a „grimasz” szó egy erősebb, szándékosabb, sokszor eltúlzott arckifejezésre utal.

Ajánlott életkor: 5-99 éves korig
Játékosok száma: 2-6 játékos részére
A játék tartalma: 54 kártya – 3 nehézségi fokozat

A játék célja: A leggyorsabban megtalálni a legtöbbször előforduló karaktert és utánozni a mimikáját …vagy inkább a grimaszait?

Előkészületek:

- Különválogatjuk az eltérő nehézségi szintű kártyákat (zöld, narancssárga és piros).
- A kiválasztott paklit képpel lefelé az asztal közepére tesszük.
- Minden játékos a pakli körül ül és egyszerre játszik.

A játék menete:

1. Középre fordítunk egy kártyát.
2. A játékosok alaposan szemügyre veszik a képet – Ahogy egy játékos megtalálja a leggyakrabban előforduló grimaszt (karaktert), rácsap a kártyára és utánozza a grimaszt.
- Az a játékos, aki elsőként tippel és utánoz helyesen, megnyeri a kártyát.
- Ha a játékos hibázik, ebben a körben nem játszhat már. A többiek tovább játszanak, míg valaki megtalálja a helyes grimaszt.

A játék vége:
A játék akkor ér véget, ha az összes lap kijátszásra került. A legtöbb kártyát elnyerő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az érintett játékosok kijátszanak még 1 lapot, így eldőlhet a végeredmény.

Neta Siloni játéka, Design: Amandine Piu

Djeco kártyajáték Cikkszám: **DJ05067**

Mimico

Míg a „mimika” inkább gyors és ösztönös kifejezése az érzéseinknek, addig a „grimasz” szó egy erősebb, szándékosabb, sokszor eltúlzott arckifejezésre utal.

Ajánlott életkor: 5-99 éves korig
Játékosok száma: 2-6 játékos részére
A játék tartalma: 54 kártya – 3 nehézségi fokozat

A játék célja: A leggyorsabban megtalálni a legtöbbször előforduló karaktert és utánozni a mimikáját …vagy inkább a grimaszait?

Előkészületek:

- Különválogatjuk az eltérő nehézségi szintű kártyákat (zöld, narancssárga és piros).
- A kiválasztott paklit képpel lefelé az asztal közepére tesszük.
- Minden játékos a pakli körül ül és egyszerre játszik.

A játék menete:

3. Középre fordítunk egy kártyát.
4. A játékosok alaposan szemügyre veszik a képet – Ahogy egy játékos megtalálja a leggyakrabban előforduló grimaszt (karaktert), rácsap a kártyára és utánozza a grimaszt.
- Az a játékos, aki elsőként tippel és utánoz helyesen, megnyeri a kártyát.
- Ha a játékos hibázik, ebben a körben nem játszhat már. A többiek tovább játszanak, míg valaki megtalálja a helyes grimaszt.

A játék vége:
A játék akkor ér véget, ha az összes lap kijátszásra került. A legtöbb kártyát elnyerő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az érintett játékosok kijátszanak még 1 lapot, így eldőlhet a végeredmény.

Neta Siloni játéka, Design: Amandine Piu

Djeco kártyajáték Cikkszám: **DJ05067**

Mimico

Míg a „mimika” inkább gyors és ösztönös kifejezése az érzéseinknek, addig a „grimasz” szó egy erősebb, szándékosabb, sokszor eltúlzott arckifejezésre utal.

Ajánlott életkor: 5-99 éves korig
Játékosok száma: 2-6 játékos részére
A játék tartalma: 54 kártya – 3 nehézségi fokozat

A játék célja: A leggyorsabban megtalálni a legtöbbször előforduló karaktert és utánozni a mimikáját …vagy inkább a grimaszait?

Előkészületek:

- Különválogatjuk az eltérő nehézségi szintű kártyákat (zöld, narancssárga és piros).
- A kiválasztott paklit képpel lefelé az asztal közepére tesszük.
- Minden játékos a pakli körül ül és egyszerre játszik.

A játék menete:

5. Középre fordítunk egy kártyát.
6. A játékosok alaposan szemügyre veszik a képet – Ahogy egy játékos megtalálja a leggyakrabban előforduló grimaszt (karaktert), rácsap a kártyára és utánozza a grimaszt.
- Az a játékos, aki elsőként tippel és utánoz helyesen, megnyeri a kártyát.
- Ha a játékos hibázik, ebben a körben nem játszhat már. A többiek tovább játszanak, míg valaki megtalálja a helyes grimaszt.

A játék vége:
A játék akkor ér véget, ha az összes lap kijátszásra került. A legtöbb kártyát elnyerő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az érintett játékosok kijátszanak még 1 lapot, így eldőlhet a végeredmény.

Neta Siloni játéka, Design: Amandine Piu