

Grimassimix H

Egy vidám készségfejlesztő társasjáték, ami a nyelv és a szájmozgatást gyakoroltatja a gyerekekkel.

2-4 játékos részére 4 éves kortól.

Tervezte: Elisabeth Draxler, Katharina Poteranski, Herta Strehl és Sonja Trausmuth

Piatnik játékszám: **783043**

© 2009 Piatnik Wien, printed in Austria

A Grimassimix bohóciskolában vidám órákat töltenek a gyerekek. Ebben az iskolában nem az írás, olvasás, vagy a számolás a fő tantárgy, hanem a grimaszvágás. Itt tanulnak a legjobb nyelvforgató és arcmozgató akrobaták. De nagyon kell ám figyelni, mert csak a legjobb grimaszvágókból lehet profi bohóc!

A játék tartalma

1 játéktábla



1 játékszabály

4 színes fa korong

30 kartonlap 6 színben, különböző grimaszokkal



55 kártya 6 színben, különböző grimaszokkal (2x sárga, , kék, zöld, narancs és lila; 1x piros)



A játék célja

A játékosok megpróbálják egy játékosársuk által vágott grimasz képét a játéktáblán minél gyorsabban megtalálni. A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként helyesen azonosítja be 5 grimaszt.

A játék előkészítése

Minden játékos választ magának egy színes fa korongot. A játékosok tetszésszerűen kiválasztanak 15 kartonlapot, amiket véletlenszerű sorrendbe a játéktábla ablakaira tesznek. A kiválasztott kartonlapokhoz tartozó kártyákat kiválogatják a játékosok, majd összekeverik, és egy lefordított pakliba rendezve az asztalra teszik. A játékosok a maradék kartonlapokat és kártyákat félreteszik.

Példa: A játékosok a piros, kék és zöld keretes kartonlapokat választották. Ezért a piros, kék és zöld kártyákat használják a játékban.

A játék menete

A játékot az a játékos kezdi, akinek leghosszabb a nyelve. Ebben a körben ő lesz a bohóciskola tanára. Megkapja a tükröt, majd felhúzza a pakli legfelső lapját úgy, hogy játéktársai ne láthassák a kártyán lévő képet. Ekkor megpróbálja a felhúzott kártyán lévő grimaszt minél pontosabban utánozni. A grimasz ellenőrzéséhez használhatja a tükröt. A játéktársaknak gyorsan meg kell keresniük, hogy hol van a játéktáblán az a grimasz, amit a játékos vágott. Az a játékos, aki elsőként megtalálni véli a helyes kartonlapot, villámgyorsan rárakja korongját. Akinek ez elsőként sikerül, megkapja a kártyát. Ezek után a játékosok visszaveszik korongjaikat. Abban az esetben, ha egyik játékosnak sem sikerül megtalálnia a keresett grimaszt, akkor a kártyát a pakli alá kell tenni. A játékot, a grimaszt bemutató játékos baloldali szomszédja folytatja.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékosnak sikerül 5 kártyát összegyűjtenie. Ez a játékos lesz a játék nyertese.

Játékvariáció

Ha a játékban kisebb gyermekek is részt vesznek, lerövidíthetjük a játék idejét úgy, hogy a játéktáblán lévő egyik ház ablakait üresen hagyjuk. A játék alapszabályai változatlanul megmaradnak.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: Ausztria