

Grimassimix ^{CZ}

Veselá hra na zlepšení obratnosti mluvidel a jazyka,
pro 2 – 4 hráče od 4 let.

Od Elisabeth Draxler, Katharina Poteranski, Herta Strehl a Sonja Trausmuth
Hra fy. Piatnik č. 783043

© 2008 Piatnik Wien, printed in Austria

Ve škole klaunů Grimassimix to pěkně vře. Protože hlavním předmětem nejsou psaní a počty, ale „grimasy“! Sedí tady ti nejlepší vyplazovači jazyků, nafukovači tváří a akrobati se rty. Ale pozor: jen ten, kdo bude dobře dávat pozor a správně rozezná všechny grimasy, bude opravdovým klaunem.

Obsah hry:

1 hrací deska



1 zrcátko, 4 hrací kameny

30 destiček s grimasami v 6 barvách k umístění na hrací desku



55 karet s grimasami (žluté, modré, zelené, oranžové a fialové karty v dvojité sadě a červené karty v jedné sadě)



Cíl hry:

Hráči se snaží co nejrychleji najít na hrací desce grimasy, které předvádí spoluhráč. Kdo jako první správně rozpozná 5 grimas, vyhrává.



Příprava hry:

Každý hráč si vybere jeden hrací kámen. Vybereme 15 destiček s grimasami a v libovolném pořadí je položíme obrázkem nahoru na hrací desku. Vybereme karty se stejnými grimasami, jako jsou na vyložených destičkách, a zamíchané je položíme obrázky dolů vedle hrací desky. Zbývající destičky a karty vrátíme zpět do krabičky.

Příklad: vybereme destičky s grimasami s červeným, modrým a zeleným rámečkem a položíme je na okénka hrací desky. Ke hře budeme teď potřebovat jen shodné karty s červeným, modrým a zeleným rámečkem.

Průběh hry:

Začíná ten hráč, který dokáže nejdéle pískat a v tomto kole je učitelem klaunů.

Tento hráč dostane zrcátko a z balíčku sejme horní kartu s grimasou, aniž by ji spoluhráčům ukázal. Nyní se pokusí co nejpřesněji napodobit obličej, který je na kartě vyobrazen. V zrcátku si klaun může zkontrolovat, zda dělá všechno správně.

Nyní musí spoluhráči jednat rychle: kde leží stejná grimasa na hrací desce? Kdo si myslí, že našel správnou destičku, položí na ni rychle svůj hrací kámen. Hráč, který položil svůj kámen jako první na správnou destičku, dostává kartu s grimasou a všichni hráči si zase svůj hrací kámen vezmou zpět.

Jestliže správnou grimasu nenašel nikdo, vrátí se kartička zpět na konec balíčku.

Na řadě je další hráč, dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

Konec hry:

Vítězem se stává hráč, který jako první nasbíral 5 karet a stává se tak opravdovým klaunem.

Varianta hry:

Hrají-li mladší děti, nebo má-li hra trvat kratší dobu, můžete část okének vynechat, takže na hrací desce leží méně než 15 destiček. Připravíme odpovídající karty s grimasami. Další průběh hry zůstává stejný.



Máte-li ke hře "Grimassimix" nějaké otázky nebo připomínky, prosím, napište nám:
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz