

GRIMACES

 De 6 a 99 años

 3 a 5 jugadores

 Contenido: 72 cartas. 18 cartas grandes con el dorso rojo, 18 cartas pequeñas con el dorso rojo, 18 cartas grandes con el dorso verde, 18 cartas pequeñas con el dorso verde.

 Objetivo del juego: Memorizar gestos y hacer que el compañero de juego los adivine.

Reglas del juego para 4 jugadores

Se juega por equipos de 2. Una partida se juega en dos jugadas. Al comienzo de la partida se nombra un jugador A y un jugador B para cada equipo.

Los jugadores A deberán expresarse con mímica, y los jugadores B tendrán que adivinar los gestos de su compañero de juego A.

El equipo nº 1 coge las cartas rojas y el equipo nº 2 las cartas verdes.

Los jugadores A cogen las cartas grandes y los jugadores B las pequeñas.

Los jugadores B sacan al azar, sin mirarlas, 6 cartas de entre las cartas de su compañero.

Los jugadores A apartan de su juego las 12 cartas restantes y se quedan en la mano las 6 cartas que acaba de robar su compañero B.

Los jugadores A memorizan las cartas. El primero que esté listo dice "stop", y entonces los 2 jugadores A dejan sus cartas boca abajo.



A continuación, los jugadores B cogen sus 18 cartas e intentan adivinar los gestos que su compañero de juego les ha hecho con mímica.

Cuando un jugador B crea que ha reconocido un gesto, colocará la carta correspondiente delante de él boca abajo.

La partida se acaba cuando uno de los jugadores B ha colocado 6 cartas frente a él.

Entonces, todos los jugadores dan la vuelta a sus cartas.

Los jugadores A comparan sus 6 cartas grandes con las 6 pequeñas de su compañero B. Cada vez que una carta pequeña coincide con una grande, será que se ha adivinado el gesto.

En este caso, las cartas pequeñas se consideran ganadas por el equipo y valdrán cada una 1 punto.

Después, podrá comenzar la segunda jugada.

Cada equipo vuelve a coger las cartas restantes: las grandes cuyo gesto ha sido adivinado se quitan definitivamente de la partida, y las cartas de entre las 6 que no han sido adivinadas se vuelven a poner en juego.

En la segunda jugada, los papeles se cambian: los jugadores A adivinan los gestos de los jugadores B.

Al final de las dos partidas, se suman los puntos de cada equipo (las cartas pequeñas que se han ganado) en las dos jugadas. El equipo que tenga más puntos será el ganador de la partida.

Reglas del juego para 3 ó 5 jugadores

En estos dos casos, un sólo jugador interpreta, una tras otra, las 7 muecas sacadas al azar de un paquete de 18 grandes cartas. No necesita memorizarlas. Los otros 2 ó 4 jugadores tienen un juego de 18 cartas pequeñas extendidas delante de ellos, con las caras hacia arriba. El primero que reconoce cada mueca interpretada, localiza la carta la coge y ha ganado. ¡Hay que ser rápido! Se verifica inmediatamente. Si se ha equivocado, el o los otros jugadores siguen jugando sin él hasta la mueca siguiente.

Al final, se cuentan las cartas ganadas.

DJECO

