




GRIMACES

 Dos 6 aos 99 anos

 3 a 5 jogadores

 Conteúdo: 72 cartas. 18 cartas grandes com o verso vermelho, 18 cartas pequenas com o verso vermelho, 18 cartas grandes com o verso verde e 18 cartas pequenas com o verso verde.

 Objectivo do jogo: Memorizar as caretas e fazer com que o seu parceiro as adivinhe.

 **Regra do jogo para 4 jogadores :** Joga-se com equipas de 2. Uma partida joga-se em 2 jogadas. No início da partida designa-se um jogador A e um jogador B para cada equipa.

Os jogadores A deverão imitar, enquanto que os jogadores B adivinharão a mímica do seu parceiro A.

A equipa nº 1 fica com as cartas vermelhas e a equipa nº 2 com as cartas verdes. Os jogadores A ficam com as cartas grandes e os jogadores B com as pequenas.

Os jogadores B tiram ao acaso, sem ver, 6 cartas do jogo do seu parceiro.

Os jogadores A retiram do jogo as 12 cartas restantes e ficam na mão com as 6 cartas que acaba de retirar o seu parceiro B.

Os jogadores A memorizam as cartas, o primeiro que se sinta preparado diz “stop” e os dois jogadores A pousam as suas cartas com a face escondida.



Os jogadores B pegam nas suas 18 cartas e tentam adivinhar as caretas imitadas pelo seu companheiro.

Se um jogador B julga reconhecer uma careta, ele pousa à sua frente, a carta correspondente, com a face virada para baixo.

A partida termina logo que um dos jogadores B tenha colocado 6 cartas à sua frente.

Todos os jogadores viram as suas cartas.

Os jogadores A comparam as suas 6 cartas grandes com as 6 pequenas do seu parceiro B. Cada vez que uma carta pequena seja comum a uma carta grande, significa que a careta foi descoberta. Neste caso, as cartas pequenas ganhas são guardadas pela equipa e valem 1 ponto cada uma.

Depois a jogada seguinte pode começar.

Cada uma das equipas retoma as suas restantes cartas: as cartas grandes cujas caretas foram adivinhadas, são retiradas definitivamente da partida, enquanto que as que não foram adivinhadas são repostas no jogo.

As regras invertem-se: os jogadores A passam a ser os jogadores B.

No final destas duas jogadas, somam-se os pontos (as cartas pequenas ganhas) por cada equipa e no decorrer das duas partidas. A equipa que tiver maior número de pontos vence a partida.

Regra do jogo para 3 ou 5 jogadores

Nestes 2 casos, um só jogador imita alternadamente 7 caretas tiradas ao acaso de um maço de 18 cartas grandes. Ele não tem necessidade de as memorizar. Os outros 2 ou 4 jogadores têm em jogo 18 cartas pequenas expostas à sua frente, com as faces descobertas. Por cada careta imitada, o primeiro que a reconheça, assinala a carta e retira-a. É preciso ser rápido! Confere-se imediatamente. Se ele se enganou, o outro ou outros jogadores continuam a jogar sem ele até à careta seguinte. No final contam-se as cartas ganhas.