



Djeco kártyajáték

Cikkszám: **DJ05071**

## Puick! Puick!

**Ajánlott életkor:** 5-99 éves korig

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**Játékidő:** 15 perc

**A játék tartalma:** 40 narancs kártya (mutogatás), 40 lila kártya (hangadás), 40 zöld kártya (mutogatás és hangadás)

**A játék célja:** elsőként megnyerni 10 kártyát

**Előkészületek:** A megkevert kártyapaklit az asztal közepére tesszük képpel lefelé.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A játékos húz egy lapot és megnézi óvatosan, hogy a többiek ne lássák. A kártya színétől függően a játékosnak pantomimmal (narancs kártya), hangot adva, mely értelmes szó nem lehet (lila kártya) vagy pantomimmal és hanghatással együtt (zöld kártya) kell előadnia a kártyán látható képet. A többi játékosnak ki kell találnia, hogy mit ábrázol a kártya. Egy adott kártyának több értelmezése is lehet: a kártyát bemutató játékos dönti el, hogy elfogadja-e a megoldást.

Ha egy játékos kitalálja a feladványt, elnyeri a kártyát. Ha senki sem találja ki a megoldást, a kártyát vissza kell rakni a pakli aljára. A következő játékos jön.

A játékosok életkora és kedve alapján határozzuk meg a játék elején, hány kártyát kell összegyűjteni a nyereshez. (pl. 5 kártyát egy gyors, 20 kártyát egy hosszú játéknál...)

**A játék vége:** Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjti össze a megbeszélte mennyiségű kártyát.



Design: Emma Yarlett



Djeco kártyajáték

Cikkszám: **DJ05071**

## Puick! Puick!

**Ajánlott életkor:** 5-99 éves korig

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**Játékidő:** 15 perc

**A játék tartalma:** 40 narancs kártya (mutogatás), 40 lila kártya (hangadás), 40 zöld kártya (mutogatás és hangadás)

**A játék célja:** elsőként megnyerni 10 kártyát

**Előkészületek:** A megkevert kártyapaklit az asztal közepére tesszük képpel lefelé.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A játékos húz egy lapot és megnézi óvatosan, hogy a többiek ne lássák. A kártya színétől függően a játékosnak pantomimmal (narancs kártya), hangot adva, mely értelmes szó nem lehet (lila kártya) vagy pantomimmal és hanghatással együtt (zöld kártya) kell előadnia a kártyán látható képet. A többi játékosnak ki kell találnia, hogy mit ábrázol a kártya. Egy adott kártyának több értelmezése is lehet: a kártyát bemutató játékos dönti el, hogy elfogadja-e a megoldást.

Ha egy játékos kitalálja a feladványt, elnyeri a kártyát. Ha senki sem találja ki a megoldást, a kártyát vissza kell rakni a pakli aljára. A következő játékos jön.

A játékosok életkora és kedve alapján határozzuk meg a játék elején, hány kártyát kell összegyűjteni a nyereshez. (pl. 5 kártyát egy gyors, 20 kártyát egy hosszú játéknál...)

**A játék vége:** Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjti össze a megbeszélte mennyiségű kártyát.



Design: Emma Yarlett



Djeco kártyajáték

Cikkszám: **DJ05071**

## Puick! Puick!

**Ajánlott életkor:** 5-99 éves korig

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**Játékidő:** 15 perc

**A játék tartalma:** 40 narancs kártya (mutogatás), 40 lila kártya (hangadás), 40 zöld kártya (mutogatás és hangadás)

**A játék célja:** elsőként megnyerni 10 kártyát

**Előkészületek:** A megkevert kártyapaklit az asztal közepére tesszük képpel lefelé.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A játékos húz egy lapot és megnézi óvatosan, hogy a többiek ne lássák. A kártya színétől függően a játékosnak pantomimmal (narancs kártya), hangot adva, mely értelmes szó nem lehet (lila kártya) vagy pantomimmal és hanghatással együtt (zöld kártya) kell előadnia a kártyán látható képet. A többi játékosnak ki kell találnia, hogy mit ábrázol a kártya. Egy adott kártyának több értelmezése is lehet: a kártyát bemutató játékos dönti el, hogy elfogadja-e a megoldást.

Ha egy játékos kitalálja a feladványt, elnyeri a kártyát. Ha senki sem találja ki a megoldást, a kártyát vissza kell rakni a pakli aljára. A következő játékos jön.

A játékosok életkora és kedve alapján határozzuk meg a játék elején, hány kártyát kell összegyűjteni a nyereshez. (pl. 5 kártyát egy gyors, 20 kártyát egy hosszú játéknál...)

**A játék vége:** Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjti össze a megbeszélte mennyiségű kártyát.



Design: Emma Yarlett