

MIMO RIGOLO



Age : 5-9 ans



Nb de joueurs : 3-6



Nb de cartes : 48 cartes



But du jeu : Gagner 5 cartes en retrouvant le monstre mimé.



Les joueurs vont mimer des monstres, afin d'éviter tout malentendus entraînez-vous à mimer les différentes postures avant de jouer.

Mise en place : Mélangez les cartes puis placez en 7 faces visibles au centre de la table. Le reste des cartes constitue la pioche.

Déroulement du jeu : Le joueur le plus âgé commence et tire la première carte de la pioche. Il la pose face visible à côté des autres cartes du centre de la table, puis en tire une deuxième qu'il regarde secrètement.

- Si aucun monstre de la table ne correspond au monstre présent sur sa "carte secrète" : il pose cette carte face visible à côté des autres et pioche une nouvelle carte "secrète". (Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il pioche une carte avec un monstre déjà présent sur la table).

- S'il y a, sur la table, un monstre identique au monstre présent sur sa carte "secrète" : il mémorise la position des bras du monstre, puis repose cette carte face cachée devant lui.

Au top, il se lève et imite la posture de ce monstre afin de le faire deviner aux autres joueurs. Tous en même temps, les autres joueurs cherchent parmi les cartes de la table, le monstre du "mimeur".

Dès qu'un joueur reconnaît le monstre, il pose sa main sur la carte correspondant au monstre mimé.

NB : Le même monstre apparaît sur plusieurs cartes, il se peut qu'il y en ait plus d'un sur la table. Plusieurs joueurs peuvent donc taper sur une carte et un même joueur peut également taper sur 2 cartes.

Puis on vérifie :

- Si un joueur a tapé sur la bonne carte, il la gagne et la pose devant lui (un joueur peut gagner 2 cartes s'il a posé ses mains sur 2 cartes).

- Si un joueur a fait une erreur, il ne gagne rien et la carte "tapée" par erreur reste sur la table.

S'il reste des cartes correspondant au monstre mimé sur la table, elles sont laissées pour les prochains tours de jeu. La carte du "mimeur" est placée face visible à côté des autres sur la table.

Le joueur ayant gagné une (ou plusieurs) carte démarre un nouveau tour de jeu en piochant une nouvelle carte. Si plusieurs joueurs ont gagné une carte, c'est le joueur le plus âgé qui tire une nouvelle carte.

Fin de la partie : Le premier joueur à avoir gagné 5 cartes remporte la partie.

Variante pour les experts : Lorsque le "mimeur" imite le monstre il devra mimer la position des bras et celles des jambes. Les autres joueurs devront retrouver le monstre ayant la même posture.

Un jeu créé par Anja Wrede

MIMO RIGOLO



Age: 5 - 9 years



Number of players: 3-6



Contents: 48 cards



Object: To recognise the monsters being imitated.



To avoid any misunderstanding, practice imitating the different positions before playing.

Preparing to play: Shuffle the cards and lay seven of them face up in the middle of the table. The remaining cards form a draw pile.

How to play: The oldest player starts and takes the top card from the draw pile. He lays it face up next to the other cards in the middle of the table, then takes a second card that he looks at secretly.

- If none of the monsters on the table matches the monster on his "secret card", he lays this card face up next to the others and draws a new "secret" card. (And so on, until he draws a card featuring a monster already on the table.)

- If one of the monsters on the table is identical to the monster on his "secret" card, he memorises the position of the monster's arms, then lays the card face down on the table in front of him.

After checking that all the other players are ready, he counts to three, then stands up and imitates the monster's position for the other players to guess. All at the same time, the other players try to work out which of the monsters on the cards on the table the player is imitating.

As soon as a player recognises the monster, she covers the card corresponding to the monster being imitated with her hand.

NB: The monsters each feature on several cards, so the monster in question may be present on several of the cards on the table. In this case several players can therefore cover a card, and/or a single player may cover two cards.

Then everyone checks:

- If a player has covered a correct card, she wins the card and places it in front of her (a player can win two cards if she has her hands placed on two correct cards).
- If a player has made a mistake, he does not win the card. The card covered by mistake remains on the table. If other cards matching the imitated monster remain on the table, they are left there for the following rounds of the game.

The "imitator's" secret card is placed face up next to the others on the table.

The player who won one (or more) cards starts a new round by taking the top card from the draw pile. If several players won a card, it is the oldest player who takes the top card.

Winning: The first player to win 5 cards wins the game.

Variant for experts: When the "imitator" mimics the monster, she must imitate the position of its arms and legs. The other players will have to find the monster in the same position.

A game created by Anja Wrede

MIMO RIGOLO



Alter: 5-9 Jahre



Anzahl der Spieler: 3-6



Inhalt: 48 Karten



Ziel des Spiels: Die nachgeahmten Monster raten.



Üben Sie zuvor die verschiedenen Stellungen, um Missverständnisse zu vermeiden.

Vorbereitung: Mischen Sie die Karten und legen Sie sie 7 Karten aufgedeckt in die Tischmitte. Die restlichen Karten bilden den Stapel.

Spielablauf: Der älteste Spieler beginnt und zieht die oberste Karte des Stapels. Er legt sie aufgedeckt neben die anderen Karten in der Tischmitte und zieht dann eine zweite Karte, die er sich ansieht, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

- Wenn kein Monster vom Tisch dem Monster auf seiner „geheimen Karte“ entspricht, legt er diese Karte neben die anderen und zieht eine neue „geheime“ Karte. (Er zieht Karten nach, bis er eine Karte mit einem Monster bekommt, das schon auf dem Tisch liegt.)

- Liegt auf dem Tisch ein Monster, das identisch ist mit dem Monster seiner „geheimen Karte“, dann merkt er sich die Armstellung des Monsters und legt dann die Karte verdeckt vor sich hin.

Bei „Los“ steht er auf und ahmt die Stellung dieses Monsters nach, damit die anderen Spieler es erraten. Die anderen Spieler suchen gleichzeitig unter den Karten auf dem Tisch das dargestellte Monster.

Sobald ein Spieler das Monster erkennt, legt er seine Hand auf die Karte, die dem nachgeahmten Monster entspricht.

Anmerkung: Es gibt mehrere Karten für das gleiche Monster, es ist daher möglich, dass es mehrmals auf dem Tisch liegt. Mehrere Spieler können daher auf eine Karte und ein Spieler kann auch auf 2 Karten klopfen. Dann wird überprüft:

- Hat ein Spieler auf die richtige Karte geklopft, gewinnt er sie und legt sie vor sich hin (ein Spieler kann 2 Karten gewinnen, wenn er 2 Karten berührt hat).

- Irrt sich ein Spieler, gewinnt er nichts und die „irrtümlich geklopfte“ Karte bleibt auf dem Tisch. Liegen auf dem Tisch noch Karten, die dem nachgeahmten Monster entsprechen, bleiben sie dort für die nächsten Spielrunden.

Die Karte des „Mimen“ wird aufgedeckt und neben die anderen auf den Tisch gelegt.

Der Spieler, der eine oder mehrere Karte(n) gewonnen hat, beginnt die neue Spielrunde, indem er eine neue Karte zieht. Haben mehrere Spieler eine Karte gewonnen, zieht der ältere Spieler eine neue Karte.

Ende des Spiels: Der erste Spieler, der 5 Karten gewonnen hat, gewinnt die Partie.

Experten-Variante: Wenn der „Mime“ das Monster nachahmt, muss er die Arm- und Beinstellung darstellen. Die anderen Spieler müssen das Monster mit der gleichen Stellung finden.

Spiel entworfen von Anja Wrede

MIMO RIGOLO



Edad: de 5 a 9 años



Nº de jugadores: 3-6



Contenido: 48 cartas



Objetivo del juego: encontrar a los monstruos imitados.



Para evitar posibles malentendidos, conviene practicar las diferentes posturas antes de jugar.

Preparación: se barajan las cartas y se colocan 7 boca arriba en el centro de la mesa. Las demás cartas forman la pila.

Desarrollo del juego: empieza el jugador de mayor edad y coge la primera carta del montón. La coloca boca arriba junto a las demás cartas del centro de la mesa y, a continuación, coge una segunda carta que solo él mira.

- Si ningún monstruo de la mesa coincide con el monstruo representado en su "carta secreta": deja esta carta boca arriba junto a las otras y coge una nueva carta «secreta». (Y así sucesivamente hasta que coja una carta con un monstruo que ya esté presente en la mesa.)

- Si hay en la mesa un monstruo idéntico al que aparece en la carta "secreta": memoriza la posición de los brazos del monstruo y deja la carta boca abajo frente a él.

Cuando se dé la señal, se levanta e imita la postura de este monstruo para que los demás jugadores lo adivinen. Todos al mismo tiempo, los demás jugadores buscan entre las cartas de la mesa el monstruo del "mimo".

Cuando un jugador reconoce el monstruo, pone su mano sobre la carta correspondiente al monstruo imitado.

Nota: el mismo monstruo aparece en varias cartas, por lo que puede suceder que esté presente varias veces en la mesa. Por ello, varios jugadores pueden dar un manotazo sobre una carta y un mismo jugador puede también dar un golpe sobre dos cartas.

A continuación se comprueba:

- Si un jugador ha dado el manotazo sobre la carta correcta, la gana y la coloca delante de él (un jugador puede ganar dos cartas si ha puesto sus manos sobre dos cartas).
- Si un jugador ha cometido un error, no gana nada y la carta "golpeada" por error permanece en la mesa. Si quedan cartas que coinciden con el monstruo imitado sobre la mesa, se dejan para los siguientes turnos de juego.

La carta del "mimo" se coloca boca arriba junto a las demás sobre la mesa.

El jugador que haya ganado una o varias cartas comienza otro turno de juego cogiendo una nueva carta. Si varios jugadores han ganado una carta, es el jugador de mayor edad el que coge una nueva carta.

Final de la partida: Gana la partida el primer jugador que consiga cinco cartas.

Variante para los expertos: Cuando el «mimo» imita al monstruo, deberá imitar la posición de los brazos y de las piernas. Los demás jugadores deberán encontrar el monstruo que tenga la misma postura.

Juego creado por Anja Wrede

DJECO

¡Atención. Partes pequeñas.

MIMO RIGOLO



Età: 5-9 anni



Numero di giocatori: 3-6



Contenuto: 48 carte



Scopo del gioco: trovare i mostri che vengono mimati.



Per evitare equivoci, si consiglia di esercitarsi a mimare le diverse posture dei mostri prima di iniziare a giocare.

Preparazione del gioco: dopo aver mescolato le carte, disporne 7 al centro del tavolo e a faccia in su. Le carte rimanenti formano il mazzo.

Svolgimento del gioco: inizia il giocatore più grande che pesca la prima carta del mazzo, la mette a faccia in su accanto a quelle già disposte al centro del tavolo, quindi pesca un'altra carta e la guarda senza farla vedere agli avversari.

- Se sul tavolo non è presente nessun mostro corrispondente a quello raffigurato sulla sua carta "segreta", il giocatore la mette a faccia in su accanto alle altre e pesca una nuova carta "segreta". Si procede in questo modo fino a quando non ne pesca una con un mostro già presente sul tavolo.

- Se sul tavolo è presente un mostro identico a quello raffigurato sulla sua carta "segreta", il giocatore memorizza la posizione delle braccia del mostro, poi mette la carta davanti a sé e a faccia in giù.

Al via, si alza e imita la postura del mostro affinché, tutti quanti contemporaneamente, gli altri giocatori possano

indovinarlo e cercarlo tra le carte del tavolo. Appena un giocatore individua il mostro, appoggia la mano sulla carta corrispondente.

NB: Uno stesso mostro è raffigurato su più carte ed è quindi possibile che sia presente su diverse carte del tavolo. Più giocatori possono allora toccare una carta e uno stesso giocatore può anche toccarne due.

A questo punto si verificano le carte.

- Se un giocatore ha toccato la carta esatta, allora la vince e la mette davanti a sé (se ha appoggiato le mani su due carte, le vince entrambe).

- Se un giocatore ha toccato la carta errata, non vince nulla e la carta "toccata" per sbaglio resta sul tavolo.

Se rimangono ancora delle carte corrispondenti al mostro mimato, si lasciano sul tavolo per i turni di gioco successivi.

Si posiziona la carta del "mimo" a faccia in su accanto alle altre del tavolo.

Il giocatore che ha vinto una o più carte inizia un altro turno di gioco pescando una nuova carta dal mazzo. Se ad aver vinto una carta è più di un giocatore, sarà il più grande a pescare la nuova carta.

Fine della partita: Il giocatore che per primo vince 5 carte si aggiudica la partita.

Variante per i più esperti: Quando il "mimo" imita il mostro, oltre alla posizione delle braccia dovrà mimare anche quella delle gambe. Gli altri giocatori dovranno trovare il mostro che ha la stessa postura.

Gioco creato da Anja Wrede

MIMO RIGOLO



Idade: 5-9 anos



Número de jogadores: 3-6



Conteúdo: 48 cartas



Objetivo do jogo: identificar os monstros imitados.



A fim de evitar qualquer equívoco, ensaie a imitação das diferentes posturas antes de começar a jogar.

Implementação: baralhe as cartas, colocando 7 delas, com as faces visíveis, no centro da mesa. O resto das cartas forma o monte.

Desenrolar do jogo: começa a jogador o jogador mais velho tirando a primeira carta do monte. Coloca-a com a face visível ao lado das outras cartas do centro da mesa, tirando, depois, uma segunda, que ele observa secretamente.

- Se nenhum monstro da mesa corresponder ao monstro representado na sua "carta secreta": coloca essa carta com a face visível ao lado das outras e tira uma nova carta "secreta". (E assim por diante até que tire uma carta com um monstro já presente na mesa.)

- Se na mesa houver um monstro igual ao monstro representado na sua carta "secreta": memoriza a posição dos braços do monstro, colocando, depois, essa carta à sua frente, com a face escondida.

Ao sinal de partida, levanta-se e imita a postura desse monstro para que os outros o consigam identificar. Todos ao mesmo tempo, os outros jogadores procuram entre as cartas da mesa o monstro do "imitador".

Assim que um jogador reconhecer o monstro, coloca a mão em cima da carta correspondente ao monstro imitado.

NB: O mesmo monstro aparece em diferentes cartas, podendo, por conseguinte, estar presente várias vezes em cima da mesa. Por isso, vários jogadores podem tocar na mesma carta e o mesmo jogador pode igualmente tocar em 2 cartas diferentes.

Seguidamente, é verificado:

- Se um jogador tocar na carta correta, ganha-a e coloca-a na sua frente (um jogador pode ganhar 2 cartas se tiver colocado as suas mãos em 2 cartas).
- Se um jogador cometer um erro, não ganha nada e a carta “tocada” erradamente é mantida na mesa.

Se, na mesa, restarem cartas que correspondam ao monstro imitado, estas são deixadas para as próximas jogadas.

A carta do “imitador” é colocada com a face visível ao lado das outras em cima da mesa.

O jogador que ganhar uma (ou várias) cartas começa uma nova jogada, tirando uma nova carta. Se vários jogadores ganharem uma carta, é o jogador mais velho que tira uma nova carta.

Fim da partida: Vence a partida o primeiro jogador que ganhar 5 cartas.

Variante para peritos: Quando o “imitador” imitar o monstro, deverá imitar a posição dos braços e das pernas. Os outros jogadores deverão identificar o monstro que tem a mesma postura.

Jogo concebido por Anja Wrede

MIMO RIGOLO



Leeftijd: 5 tot 9 jaar



Aantal spelers: 3-6



Inhoud: 48 kaarten.



Doel van het spel: het monster vinden dat wordt nagebootst.



Oefen van tevoren met het nabootsen van de verschillende houdingen om misverstanden te voorkomen.

Vorbereiding: schud de kaarten en leg er vervolgens 7 midden op tafel, met de plaatjes naar boven. De overige kaarten vormen de pot.

Verloop van het spel: de oudste speler begint en pakt de bovenste kaart van de pot. Hij legt deze kaart met het plaatje naar boven naast de andere kaarten die midden op tafel liggen, en pakt daarna een tweede kaart die hij verbergt.

- Als geen enkel monster op tafel overeenkomt met het monster van de 'geheime kaart', legt de speler deze kaart met het plaatje naar boven naast de andere en pakt een nieuwe 'geheime kaart'. Zo gaat het spel verder tot de speler een kaart pakt waarop een monster staat dat al op tafel ligt.

- Als op tafel een monster ligt dat identiek is aan het monster op de 'geheime kaart', onthoudt de speler de positie van de armen van het monster en legt de kaart vervolgens met het plaatje naar beneden voor zich neer. Daarna staat hij op en imiteert de houding van dit monster, zodat de andere spelers kunnen raden om welk monster het gaat. De andere spelers zoeken tegelijkertijd tussen de kaarten die op tafel liggen naar het monster van de 'nabootser'.

Zodra een speler het monster herkent, legt hij zijn hand op de kaart met het monster dat wordt geïmiteerd.

Opmerking: verscheidene kaarten bevatten hetzelfde monster. Het is dus mogelijk dat één monster meerdere keren op tafel aanwezig is. Het is dus eveneens mogelijk dat meerdere spelers hun hand op een juiste kaart leggen, en ook dat één speler zijn handen op 2 juiste kaarten legt.

Daarna wordt een controle uitgevoerd:

- Als een speler zijn hand op de juiste kaart heeft gelegd, wint hij deze kaart en legt die voor zich neer (een speler kan 2 kaarten winnen als hij zijn handen op 2 juiste kaarten heeft gelegd).

- Als een speler een fout maakt, wint hij niets en blijft de kaart waarop hij per ongeluk zijn hand heeft gelegd op tafel liggen.

Als er nog kaarten op tafel liggen die overeenkomen met het nagebootste monster, blijven deze liggen voor de volgende spelrondes.

De kaart van de 'nabootser' wordt met het plaatje naar boven op tafel gelegd, naast de andere kaarten.

De speler die één of meer kaarten heeft gewonnen, begint een nieuwe spelronde door een nieuwe kaart te trekken. Als meerdere spelers een kaart hebben gewonnen, trekt de oudste van hen een nieuwe kaart.

Einde van het spel: De eerste speler die 5 kaarten heeft gewonnen, is de winnaar.

Variant voor gevorderde spelers: Bij het imiteren van het monster moet de 'nabootser' de positie van de armen en de benen nadoen. De andere spelers moeten het monster met dezelfde lichaamshouding proberen te vinden.

Een spel van Anja Wrede

DJECO

Opgepast. Kleine onderdelen.

MIMO RIGOLO



Ålder: 5-9 år



Antal spelare: 3-6



Innehåll: 48 kort.



Spelets mål: hitta monstren som de andra spelarna imiterar.



För att undvika missförstånd är det bra om ni går igenom och härmar monstrens olika ställningar innan spelet börjar.

Förberedelser: Blanda korten och lägg ut sju av dem, med framsidan uppåt, mitt på bordet. Övriga kort läggs i en hög bredvid.

Så går spelet till: Den äldsta spelaren börjar genom att dra det översta kortet i högen. Kortet läggs med framsidan uppåt bredvid övriga uppvända kort. Spelaren drar sedan ett andra kort och tittar på det utan att visa det för de andra.

Om inget monster bland de uppvända korten på bordet är likadant som monstret på det dragna kortet lägger spelaren kortet med framsidan uppåt bredvid de övriga och drar ett nytt kort från högen. Spelaren fortsätter sedan att dra kort tills hen får upp ett med ett monster som redan ligger på bordet.

När spelaren får upp ett kort med ett monster som är identiskt med ett av de som ligger på bordet memorerar hen hur monstret håller armarna och lägger sedan kortet med framsidan nedåt framför sig.

Sedan ställer sig spelaren upp och imiterar monstrets ställning så att de andra spelarna kan gissa vilket monster det handlar om. Alla övriga spelare söker efter rätt monster bland korten på bordet.

Så fort en spelare hittar monstret lägger hen handen på kortet. Ibland kan samma monster finnas på flera kort. Flera spelare kan då lägga sina händer på de rätta korten och en spelare kan även lägga händerna på två kort.

Sedan kontrolleras korten:

- Om en spelare lagt handen på rätt kort vinner hen kortet och lägger det framför sig (en spelare kan vinna två kort om hen lagt händerna på båda).

- Om en spelare lagt handen på fel kort vinner hen ingenting och kortet får ligga kvar mitt på bordet.

Om det finns kort kvar som föreställer det härmade monstret får de också ligga kvar på bordet till nästa omgång. "Mimarens" kort läggs med framsidan uppåt bredvid övriga kort mitt på bordet.

Den spelare som vunnit ett (eller flera) kort fortsätter spelet genom att dra ett nytt kort från högen. Om flera spelare vunnit är det den äldsta spelaren som får dra ett kort.

Spelets slut: Den spelare som är först med att vinna 5 kort vinner partiet.

Expertversion:

"Mimaren" ska härma hur monstret håller både armar och ben. Övriga spelare ska hitta rätt monster bland de uppvända korten.

Ett spel skapat av Anja Wrede

MIMO RIGOLO



Alder: 5-9 år



Antal spillere: 3-6



Indhold: 48 kort



Spillets formål: At finde ud af, hvilket monster, der efterlignes.



For at undgå misforståelser, så øv jer i at efterligne de forskellige stillinger, før spillet begynder.

Forberedelse: Bland kortene og læg 7 kort med billedsiden opad midt på bordet. Resten af kortene lægges i en bunke.

Spillets forløb: Den ældste spiller begynder og trækker det første kort i bunken. Han eller hun lægger det med billedsiden opad ved siden af de andre kort på bordet og trækker derefter et nyt kort, som holdes hemmeligt.

- Hvis der ikke er et monster på bordet, som svarer til monstret på det "hemmelige kort", lægges kortet med billedsiden opad ved siden af de andre, og spilleren trækker et nyt "hemmeligt" kort. Sådan fortsætter man, til man trækker et kort i bunken, der svarer til et monster på bordet.

- Hvis der er et monster på bordet, som er identisk med monstret på det "hemmelige" kort, skal spilleren forsøge at huske hvordan monstret holder sine arme og lægger derefter kortet med billedsiden nedad foran sig. Herefter rejser han eller hun sig og efterligner monstrets stilling med det formål, at de andre spillere skal gætte, hvilket monster, der er tale om. Alle de andre spillere kigger på kortene på bordet på samme tid og forsøger at finde ud af, hvilket monster, spilleren efterligner.

Når en spiller finder ud af, hvilket møster det er, lægger han eller hun en hånd på kortet.

NB: Hvert møster findes på flere forskellige kort, så det kan godt forekomme, at der er flere af det samme møster på bordet. På den måde kan flere spillere lægge hånden på et kort, og én enkelt spiller kan også lægge hænderne på to kort.

Herefter kontrollerer man:

- Hvis man har lagt hånden på det rigtige kort, vinder man det og lægger det foran sig (én enkelt spiller kan godt vinde 2 kort, hvis han eller hun har lagt hånden på dem begge).

- Hvis man har taget fejl, vinder man ingenting, og kortet, man lagde hånden på ved en fejl, forbliver på bordet.

Hvis der er kort med det efterlignede møster tilbage på bordet, bliver de bare liggende til næste omgang. Kortet, som blev efterlignet, lægges ved siden af de andre med billedsiden opad.

Hvis man har vundet et (eller flere) kort, må man starte næste omgang ved at trække et nyt kort. Hvis flere spillere har vundet et kort, er det den ældste spiller, som trækker et nyt kort.

Spillet afslutning: Spilleren, som først har 5 kort, vinder.

Variant til eksperter: Her skal både monstrets arme og ben efterlignes! De andre spillere skal finde monstret med præcis denne stilling.

Et spil af Anja Wrede

MIMO RIGOLO



Возраст: 5-9 лет



Количество игроков: 3-6



В комплекте: 48 карточек.



Цель игры: найти монстров, показанных с помощью жестов.



Чтобы лучше понимать друг друга, потренируйтесь показывать разные позы до начала игры.

Подготовка: перемешайте карточки и выложите 7 карточек лицевой стороной вверх в центре стола. Остальные карточки выложите стопкой.

Ход игры: Начинает самый старший игрок. Он берет первую карточку из стопки и кладет ее лицевой стороной вверх рядом с другими карточками в центре стола. Затем он берет вторую карточку и не показывает ее.

- Если среди монстров на столе нет монстра, изображенного на его «секретной» карточке, он кладет эту карточку лицевой стороной вверх рядом с остальными и берет следующую «секретную» карточку. (И так далее, пока он не возьмет карточку с монстром, который уже лежит на столе.)

- Если на столе есть монстр, изображенный на его «секретной» карточке, он запоминает положение рук монстра и кладет эту карточку лицевой стороной вниз перед собой.

Затем он встает и показывает, в какой позе стоит этот монстр, чтобы другие игроки догадались, о каком монстре идет речь. Остальные игроки стараются найти показанного монстра среди открытых карточек на столе.

Если игрок нашел показанного монстра, он кладет руку на соответствующую карточку.

Примечание: Один и тот же монстр изображен на нескольких карточках, то есть на столе может оказаться несколько одинаковых монстров.

Несколько игроков могут ударить по одной и той же карточке. Один игрок может ударить по двум карточкам.

Затем игроки проверяют результат:

- Если игрок ударил по правильной карточке, он зарабатывает ее и кладет перед собой (игрок может заработать 2 карточки, если он положил руки на 2 карточки).

- Если игрок ошибся, он ничего не получает, а карточка, по которой он ударил, остается на столе. Если карточки с показанным монстром не были убраны со стола, они остаются на следующие раунды игры.

Карточку ходившего игрока выложите на стол лицевой стороной вверх рядом с другими.

Игрок, заработавший карточку (карточки), ходит следующим, то есть берет новую карточку из стопки. Если карточки заработало несколько игроков, новую карточку берет самый старший из них.

Конец партии: Партию выигрывает тот, кто первым набрал 5 карточек.

Вариант для мастеров: При показе монстра игрок изображает не только положение рук, но и положение ног. Другие игроки должны найти монстра, стоящего в этой позе.

Автор игры: *Anja Wrede*

DJECO

Осторожно. Маленькие части.