



Od 5 lat



2 do 4 graczy



Zawartość: 2 poduszki do stempli (czarny i czerwony), 5 stempli (nos, usta, oko, ucho, plamka), 4 książeczki z twarzami do stemplowania, 62 karty



Cel gry: Jak najszybciej ukończyć całą twarz (2 oczu, nos, usta oraz 2 uszu)



Przygotowanie:

Poduszki z tuszem i stemple należy ułożyć pomiędzy graczami. Każdy z uczestników wybiera kartkę z twarzą do stemplowania i kładzie przed sobą. Następnie każdy otrzymuje po 5 kart, a pozostałe tworzą talię. Pierwszą kartę z talii należy odwrócić obrazkiem do góry i położyć na środku stołu.

Zasady gry:

Rozpoczyna najmłodszy uczestnik. Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej kolejki, gracz wyklada na środek jedną ze swoich kart. Aby móc wyłożyć kartę, musi ona mieć przynajmniej jedną wspólną cechę z ostatnią kartą, która została położona na środku (kolorowa część twarzy lub sam kolor)

Np.: jeżeli na karcie ze środka stołu znajduje się zielony nos, wtedy gracz może zagrać kartą na której jest kolorowy nos (niekoniecznie zielony) lub jakiś inny element w kolorze zielonym.

- Kiedy gracz wyłoży już kartę, wtedy dobiera kolejną z talii (uczestnicy zawsze muszą mieć 5 kart w ręce. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

- Jeżeli gracz nie może wyłożyć żadnej karty, opuszcza kolejkę.

Jeżeli gracz posiada kartę z identycznym elementem jak ten znajdujący się na karcie pośrodku, wtedy może użyć czarnego stempla z tym elementem, na swojej kartce z twarzą.

Np.: Na obu kartach jest zielony nos, gracz może użyć stempla z nosem na swojej kartce.

Uwaga 1: Jeżeli wspólnymi elementami są oczy lub uszy, można postawić stempel tylko jednego oka lub jednego ucha

Uwaga 2: Jeżeli jest więcej niż jeden wspólny element, gracz musi wybrać jeden z nich

Karty specjalne:



Podwójne elementy

Gracz wybiera jeden wspólny element, który go interesuje. Wykłada kartę, a następnie używa odpowiedniego stempla.



Joker

Tę kartę można wyłożyć na każdą kartę i na odwrot. Jeżeli dwie karty mają wspólny element (np. zielony nos), gracz może użyć odpowiedniego stempla.



"Mrugająca" karta

Tej karty można użyć jeżeli posiada przynajmniej jeden wspólny element o tym kolorze (tutaj niebieski). W tym wypadku gracz może wybrać dowolny stempel do umieszczenia na swojej kartce. Z drugiej strony, pozostali gracze mogą również użyć tego samego stempla podczas tej kolejki (jeżeli jeszcze go nie posiadają). Np. gracz kładzie "mrugającą" kartę na kartę z niebieskimi uszami. Może wybrać dowolny stempel (oczy, usta, uszy lub nos)



Karta "Plamy"

Tej karty można użyć jeżeli posiada ona przynajmniej jeden wspólny element o tym kolorze (tutaj zielony). W tym wypadku gracz może użyć stempla plamki oraz czerwonego tuszu na wybranej przez siebie twarzy (swojej lub innych graczy)... tak dla zabawy :)

Kto wygrywa? Zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza ukończy całą twarz (2 oczu, 2 uszu, usta oraz nos)