

PUICK PUICK



5-99 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 40 cartes orange (mimes)
40 cartes violettes (cris)
40 cartes vertes (mimes + cris)



But du jeu : être le premier à gagner 10 cartes.



Règle du jeu : Toutes les cartes sont disposées face cachée au milieu des joueurs. Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur tire une carte et la regarde discrètement.

Il doit faire deviner aux autres ce qui est représenté sur la carte (il peut y avoir plusieurs, interprétations différentes pour un même dessin. C'est au joueur qui fait le mime ou le cri de décider si le mot trouvé par les autres joueurs correspond à l'image).

En fonction de la couleur de la carte, le joueur devra faire un mime (cartes orange), un cri (cartes violettes) ou un mime et un cri (cartes vertes).

Si un joueur trouve la réponse, celui qui a réalisé la performance peut conserver sa carte. Si personne ne l'a trouvée, il remet sa carte sous la pile. Et c'est au joueur suivant de tirer une carte, et ainsi de suite.

Suivant l'humeur et l'âge des joueurs, on détermine avant de jouer le nombre de cartes à gagner pour remporter la partie. (Ex : 5 cartes pour une partie rapide, 20 pour une partie plus longue...)



Design : Emma Yarlett

DJECO

PUICK PUICK



5-99 years



From 2 to 4 players



Contents: 40 orange cards (mime)
40 purple cards (shout)
40 green cards (mime + shout)



Aim of the game: to be the first to win 10 cards.



Rules of the game: All cards are arranged hidden face down in the middle of the players. The youngest player begins. You play clockwise. The first player draws a card and looks at it discreetly. He must make the others guess what is on the card (there may be several different interpretations for a same drawing. It is up to the player doing the miming or shouting to decide if the word found by the other players corresponds to the picture).

According to the colour of the card, the player must do a mime (orange cards), a shout (purple cards) or a mime and a shout (green cards).

If a player finds the answer, whoever did the performance can keep his card. If no one finds it, he puts his card back under the pile. And it is the next player's turn to draw a card, and so on.

Before playing you must determine the number of cards needed to win the game according to the mood and age of the players,
(E.g. 5 cards for a quick game, 20 for a longer game...)



Design: Emma Yarlett

DJECO