



Varsta: 4-12 ani



Număr de jucători: 2-5



Conținut: 36 de cărți (2 x 18 cărți)



Scopul jocului: fii cel mai rapid jucător care găsește cartea cu silueta care conține aceleași obiecte ca și cartea cu imagine.



Configurarea jocului:

Separăți cele 18 cărți de siluetă de

18 cărți cu imagini și amestecați fiecare grămadă.

Așezați toate cele 18 cărți cu siluetă cu fața în sus pe masă și puneți cărțile cu imagini într-o grămadă cu fața în jos lângă ele.



Cum se joacă: Un jucător, de exemplu cel mai în vârstă, este numit lider de joc: acest jucător va întoarce cărțile din grămadă pe tot parcursul jocului.

Când toți jucătorii sunt pregătiți și sunt atenți, liderul jocului întoarce prima carte din teancul „cărți cu imagini” pentru ca toată lumea să o poată vedea.

Toți jucătorii joacă în același timp, uitându-se la cărțile cu siluetă de pe masă pentru a încerca să găsească cartea care se potrivește cu cartea ilustrată cu fața în sus: adică cartea care are siluetele tuturor acelorași obiecte ca și cartea cu imagine.

Primul jucător care crede că a găsit cartea cu silueta potrivită își pune degetul arătător pe carte și strigă „Similix!”.

Ceilalți jucători verifică:

- Dacă jucătorul a selectat cartea corectă, câștigă cartea ilustrată și o păstrează în fața sa. Cardul de siluetă rămâne la locul său. Începe o nouă rundă a jocului.

- Dacă jucătorul a greșit, runda continuă fără el: ceilalți jucători continuă să caute cartea cu silueta potrivită, iar jucătorul greșit nu va putea participa sau câștiga cartea cu imagine. De îndată ce un alt jucător găsește cartea silueta potrivită, câștigă cartea cu imagine și începe o nouă rundă a jocului.

NB: dacă niciunul dintre jucători nu reușește să găsească cartea potrivită, cartea cu imagine este plasată cu fața în jos sub teancul de cărți cu imagini.

Pentru a începe o nouă rundă, liderul jocului așteaptă până când toată lumea este gata și întoarce o nouă carte din teancul de cărți cu imagini... aceasta continuă până când toate cărțile cu imagini au fost câștigate de jucători.

NB: cărțile siluetă rămân la locul lor pe tot parcursul jocului.

Important: există o singură carte cu imagine pentru fiecare carte cu silueta.

Sfârșitul jocului: Jocul se termină când nu mai sunt cărți cu imagini rămase în teanc: jucătorul care a câștigat cele mai multe cărți este câștigătorul!

Varianta 2: jucați invers! Cărțile cu imagini sunt așezate cu fața în sus pe masă, iar cărțile cu siluetă sunt așezate într-o grămadă cu fața în jos. Jocul se desfășoară în același mod: jucătorii caută pe masă cartea cu imagine care se potrivește cu cartea siluetă întoarsă din teanc.

Un joc de Grégory Kirszbaum și Alex Sanders

DJECO