

# GRIMAS JAKTEN

3-6 SPELARE • FRÅN 5 ÅR

**Det är kul att göra grimaser!  
I det här spelet ska du räcka ut  
tungan, stirra med ögonen, blåsa upp  
kinderna och göra en massa andra fula  
grimaser.**

**Det gäller för de andra att hitta  
grimaserna på spelplanen.**

**Vem är snabbast och hittar rätt  
grimas? Den som först har samlat ihop  
fem kort har vunnit!**



Art. nr. 38010-632

© BRIO AB 1994

© 1994 MEYER/GLASS DESIGN. All rights reserved.

Design: Bildgården AB

## **INNEHÅLL**

Spelplan  
32 Grimaskort  
1 spegel  
6 spelpjäser i olika färger

## **SPELFÖRBEREDELSE**

Lägg spelplanen på bordet. Blanda Grimaskorten och lägg dem med bildsidan ner i en hög bredvid spelplanen. Dra bort plasthöljet från spegeln. Välj ut var sin spelpjäs. Bestäm vem som skall börja.

## **SPELET KAN BÖRJA**

Den som börjar (vi säger att det blev du) tar spegeln och det översta Grimaskortet från högen. Kom ihåg att inte visa kortet för de andra! Titta nu på kortet och försök härma den grimas du ser där. Titta i spegeln så att det blir så likt som möjligt!

Håll spegeln så att ingen kan tjuvkika och säg till alla att blunda. Knacka i bordet när du är klar och ta bort spegeln från ansiktet.

Nu ska de andra spelarna titta på dig och försöka leta upp din grimas på spelplanen. De kommer säkert att skratta åt dig eftersom du ser så tokig ut när du gör grimasen - men vänta bara, snart är det deras tur!

När de andra har hittat den grimas de tror att du försöker göra, ställer de snabbt sin spel-

pjäs på den grimasen på spelplanen. Det får bara stå en spelpjäs på varje grimas och man får inte flytta sin spelpjäs när man väl har ställt ut den.

Om man är säker på att någon har lagt ut rätt, behöver de andra spelarna inte lägga ut.

## **VEM HADE RÄTT?**

Jämför nu Grimaskortet med grimaserna på spelplanen. Symbolerna på kortet och på spelplanen skall stämma överens. Den som står på den grimas som stämmer med Grimaskortet får som belöning Grimaskortet!

Om ingen gissar rätt lägger man Grimaskortet underst i högen och turen går vidare.

## **SPELET GÅR VIDARE**

Turen går medsoils. Nästa spelare får spegeln, tar ett nytt kort överst i högen och försöker göra sin grimas så likt kortet som möjligt. De andra håller sina spelpjäser beredda för att lägga dem på den rätta grimasen på spelplanen!

## **VEM VINNER?**

Den som först har samlat ihop fem Grimaskort har vunnit!

Som pris får du visa de andra den bästa grimas du kan komma på!!