

Kukurikú – Kikiriko

Életkor: 5-99

A játékosok száma: 3-4

Játékidő: 20 perc

A készlet tartalma:

112 kártya 4 sorozatban. Az egy sorozathoz tartozó 28 kártyát azonos színű csigavonal jelzi. Minden sorozathoz 2x14 állat tartozik: szamár, kutya, ló, kakas, macska, béka, bárány, kacsa, tehén, disznó, kígyó, madár, pulyka, szúnyog.

A játék célja

A lehető leggyorsabban szabadulj meg a kártyáidtól

A játék menete

Minden játékos kap egy 28 azonos színű kártyából álló készletet, és jól összekeveri. Minden játékos véletlenszerűen kihúzza egy kártyát, és megmutatja a többieknek. A játék során 1 azt az állatot képviseli, ami a kártyáján van. A játékosok egymás után kiadják annak az állatnak a hangját, amelyik a kártyájukon van, és próbálják megjegyezni társaik állathangját. Két játékosnak nem lehet ugyanaz az állata. Ha egyezik két állat, mindketten újat húznak.

Ezután kártyájukat visszateszik a többi közé, és a paklit lefelé fordítva maguk elé rakják az asztalon.

Egy-egy forduló úgy kezdődik, hogy a játékosok egyszerre felemelik a legfelső kártyájukat. A legidősebb játékos számolhat: egy-kettő-háa-ROM!

Ha két játékos azonos kártyát emelt, mindketten utánozzák az ellenfél eredeti állathangját.

Aki hamarabb teszi ezt, az nyer, és az összes, azelött kihúzott kártyáját odaadja annak, aki késett, vagy téves állathangot hallatott.

Csak azoknak kell állathangot kiadni, akik egyforma állatot húztak! A már kihúzott kártyákat külön pakliba gyűjtik.

Ha valaki szamarat emel, új állatot húz, és attól kezdve az lesz az 1 állathangja.

Aki nem tudja ugyanúgy utánozni az állathangot, ahogy a játékos a játék kezdetén (mert elfelejtette, melyik állatról volt szó, vagy nem ugyanazon a hangon utánozta az állatot, mint a társa), kiesik a játékból.

Ha a két játékos egyszerre utánozza egymást, kicserélik már kihúzott kártyáik csomóját.

Az nyer, akinek elfogy az összes kártyája.