

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

PUICK PUICK



5-99 Jahre



Für 2 bis 4 Spieler



Inhalt: 40 orange Karten (Mimik)
40 veilchen Karten (Laut)
40 grüne Karten (Mimik + Laut)



Ziel des Spiels: der Erste sein, der
10 Karten gewinnt.



Spielregeln: Alle Karten liegen mit der Vorderseite nach unten zwischen den Spielern. Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler zieht eine Karte und sieht sie heimlich an. Er muss die anderen raten lassen, was auf der Karte abgebildet ist. (Ein und dieselbe Zeichnung kann auf verschiedene Weise interpretiert werden.

Der Spieler, der die Mimik und die Laute macht, entscheidet, ob das von den anderen Spielern gefundene Wort dem Bild entspricht.)

Je nach Farbe der Karte muss der Spieler eine Mimik (orange Karten), einen Laut (veilchen Karten) oder eine Mimik und einen Laut (grüne Karten) machen. Wenn ein Spieler die Antwort findet, kann der, der die Vorstellung gemacht hat, seine Karte behalten. Wenn keiner die Antwort findet, legt er seine Karte wieder unter den Stapel. Und der nächste Spieler ist an der Reihe, eine Karte zu ziehen, usw.

Vor dem Spielen wird je nach Laune und Alter die Anzahl der Karten festgelegt, die Sie besitzen müssen, um eine Runde zu gewinnen.

(Zum Beispiel: 5 Karten für eine schnelle Runde, 20 für eine längere Runde...)



Design: Emma Yarlett

DJECO

PUICK PUICK



5-99 años



2-4 jugadores



Contenido: 40 cartas naranjas (mimos)
40 cartas violetas (gritos)
40 cartas verdes (mimos + gritos)



Objetivo del juego: ser el primero
en ganar 10 cartas.



Reglas del juego: Todas las cartas se colocan boca abajo en medio de los jugadores. Comienza la partida el jugador más joven. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador tira una carta y la mira discretamente.

Debe hacer adivinar a los demás jugadores lo que está representado sobre la carta (puede haber varias interpretaciones diferentes para un mismo dibujo. El jugador que hace el mimo o el sonido es quien debe decidir si el palabra encontrada por los demás jugadores corresponde a la imagen).

En función del color de la carta, el jugador deberá hacer un mimo (cartas naranjas), un grito (cartas violetas) o un mimo y un grito (cartas verdes). Si un jugador encuentra la respuesta, quien haya realizado el mimo o los gritos conservará la carta. Si nadie encuentra la respuesta, volverá a meter la carta en la pila.

Le tocará el turno al jugador siguiente de tirar una carta y luego al siguiente.

Según el humor y la edad de los jugadores, antes de jugar se fija el número de cartas que hay que conseguir para ganar la partida.

(Ej.: 5 cartas en una partida rápida, 20 en un partida más larga,...).



Design: Emma Yarlett

DJECO

PUICK PUICK



5-99 anni



2-4 giocatori



Contenuto: 40 carte arancione (gesti)
40 carte violette (versi)
40 carte verdi (gesti + versi)



Finalità del gioco: conquistare per primi
10 carte.



Regole del gioco: Tutte le carte sono disposte con la faccia nascosta al centro del gruppo dei giocatori. Inizia il giocatore più giovane. Si gioca seguendo il senso delle lancette dell'orologio.

Il primo giocatore estrae una carta e la osserva senza mostrarla agli altri. Deve far indovinare agli altri ciò che è raffigurato sulla carta (possono esserci diverse interpretazioni per la stessa figura, quindi spetta al giocatore che si esibisce nell'imitazione mimica o nel verso a decidere se la parola trovata dagli altri giocatori corrisponde all'immagine).

In funzione del colore della carta, il giocatore dovrà fare un'imitazione mimica (carte arancione), un verso (carte violette) o un'imitazione ed un verso (carte verdi). Se un giocatore trova la risposta esatta, il giocatore che si è esibito può conservare la sua carta. Se nessun dei giocatori è in grado di rispondere, egli rimette la sua carta sul mazzo. Spetta al giocatore seguente ad estrarre una carta, e così via.

Secondo l'umore e l'età dei giocatori, si stabilisce prima della partita il numero di carte che si devono conquistare per vincere la partita.

(Es: 5 carte per una partita veloce, 20 per una partita più lunga...)



Design: Emma Yarlett

DJECO

PUICK PUICK



5-99 anos



2-4 jogadores



Contém: 40 cartas laranja (mímica)
40 cartas violetas (ruído)
40 cartas verdes (mímica e ruído)



Objectivo do jogo: Ganhar o maior número de cartas possível.



Regras do Jogo: Todas as cartas estão voltadas para baixo diante dos jogadores. O mais novo começa. O jogo desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio. O primeiro jogador tira uma carta e olha discretamente para ela. Ele deverá fazer com que os restantes jogadores adivinhem o que está representado na carta (pode haver mais que uma interpretação para o mesmo desenho. Cabe ao jogador que emite o ruído ou faz a mímica, decidir se a palavra dita pelos restantes jogadores corresponde ou não à figura da carta). De acordo com a cor da carta, o jogador deverá fazer mímica (cartas laranja), ruído (cartas violetas) ou ambos (cartas verdes).

Se algum jogador acertar, então quem emitiu a mímica e/ou o ruído, fica com a carta. Se ninguém adivinhar, volta a colocar a carta ao centro. Cabe ao próximo jogador retirar uma carta.

No final da partida, cada jogador soma as cartas que ganhou.

Nota: Dependendo do temperamento e da idade dos jogadores, define-se no início o número de cartas que se colocam em jogo.

Os jogadores deverão adivinha o que está representado na carta através de ruídos ou mímica!

Um jogo ideal para as crianças mais pequenas que ainda não sabem ler. Garantia de grandes risadas!



Design: Emma Yarlett

DJECO

PUICK PUICK



5-99 jaar



2-4 spelers



Inhoud: 40 oranje kaarten (gebaren)
40 viooltjes kaarten (gillen)
40 groene kaarten (gebaren en gillen)



Doel van het spel: de eerste zijn om de 10 kaarten te winnen.



Spelregel: Alle kaarten worden omgekeerd in het midden neergelegd.

De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. De eerste speler trekt een kaart en kijkt er voorzichtig naar.

Hij moet de anderen laten raden wat er op de kaart staat (Een plaatje kan op meerdere manieren uitgelegd worden).

De speler die de gebaren of de gillen maakt, moet beslissen of het woord dat door de andere spelers is gevonden, overeenkomt met het plaatje).

Afhankelijk van de kleur van de kaart, moet de speler een gebaar maken (oranje kaarten), gillen (viooltjes kaarten) of een gebaar en een gil (groene kaarten).

Als een speler het antwoord vindt, mag degene die uitgebeeld heeft de kaart houden. Als niemand het gevonden heeft, moet hij de kaart weer onderop de stapel leggen. En dan moet de volgende speler een kaart pakken, en zo verder.

Voordat het spel begint, word er bepaald met hoeveel kaarten er gespeeld word. Dit hangt af van de stemming en leeftijd van de spelers.

(Voorbeeld: je gebruikt 5 kaarten voor een kort spel en 20 kaarten voor een lang spel)



Design: Emma Yarlett

DJECO

PUICK PUICK



5-99 år



2-4 spelare



Innehåll: 40 orange kort (mimer)
40 violer kort (låten)
40 gröna kort (mimer + låten)



Vad spelet går ut på: Att först vinna 10 kort.



Spelregler: Alla kort läggs fram mitt på bordet, upp och ner. Den yngste deltagaren börjar.

Man spelar i tur och ordning. Medsols.
Den första spelaren drar ett kort och tittar på det. Han ska få de andra att gissa vad kortet föreställer (det kan finnas flera olika sätt att tolka samma bild. Det är den som gör mimen eller låtet som bestämmer om ordet som de andra spelarna har gissat stämmer med bilden).

Beroende på kortets färg ska spelaren göra en mim (orange kort), ett läte (violer kort) eller en mim och ett läte (gröna kort).

Om en spelare gissar rätt, får den som gjorde mimen eller lätet behålla sitt kort.
Om ingen kan gissa lägger han kortet under högen.

Och sen är det näste speles tur att dra ett kort, och så vidare.

Man bestämmer i förväg hur många kort man ska ha för att ha vunnit. Det kan bero på hur länge man vill spela eller hur gamla man är.

(Ex : 5 kort för en snabb match, 20 för en längre...)



Design: Emma Yarlett

DJECO

PUICK PUICK



Fra 5 till 99 år



2 til 4 spillere



Indhold: 40 orange kort (mime)
40 violer kort (skrig)
40 grønne kort (mime + skrig)



Spillets formål: At være den første, der har vundet 10 kort.



Spilleregler: Alle kortene lægges i midten med billedsiden nedad. Den yngste spiller starter.

Der spilles med uret.

Den første spiller trækker et kort og kigger diskret på det. Han/hun skal nu få de andre til at gætte, hvad der er på kortet (der kan være flere forskellige fortolkninger af den samme tegning. Det er den spiller, der mimer eller skriger, som vurderer, om de andre spillere har fundet løsningen).

Afhængig af kortets farve skal spilleren enten mime (orange kort), skrive (violert kort) eller både mime og skrive (grønne kort).

Hvis en spiller gætter rigtigt, beholder den spiller, der har mimet/skreget, sit kort.

Hvis ingen gætter rigtigt, lægger spilleren sit kort nederst i bunken.

Nu er det næste spillers tur til at trække et kort osv.

Alt efter spillernes alder og humør bestemmer man, inden spillet går i gang, hvor mange kort der skal gættes for at vinde spillet. (f.eks.: 5 kort for et hurtigt spil, 20 kort for et længere spil osv.).



Design: Emma Yarlett

DJECO

PUICK PUICK



5–99 лет



Количество игроков: 2–4



Игровой комплект: 40 оранжевых карт (пантомимы), 40 Фиалки карт (звуки), 40 зеленых карт (пантомимы + звуки)



Цель игры: первым заполучить 10 карт.



Правила игры. Все карты кладутся в центре стола лицевой стороной вниз. Самый младший игрок начинает игру. Ход передается по часовой стрелке. Первый игрок берет одну карту и смотрит ее, не показывая другим игрокам. Он должен сделать так, чтобы другие игроки догадались, что изображено на карте. Сделать это он может одним или несколькими способами.

Он сам решает, соответствует ли слово, предложенное другими игроками, тому, что он хочет изобразить.

В зависимости от цвета карты, игрок использует пантомиму (мимику, жесты), если карта оранжевого цвета, либо звуки – если карта Фиалки цвета, либо и пантомиму, и звуки – если карта зеленого цвета.

Если другие игроки догадались, что он хочет изобразить, то он оставляет у себя карту. Если никто не догадался, то карта кладется в низ колоды. Затем следующий игрок берет карту, и так далее.

Перед началом игры, в зависимости от настроения и возраста игроков, определяется количество карт, которые нужно заполучить, чтобы выиграть партию. (Например: 5 карт для быстрой партии, 10 карт для более длинной партии).



Design: Emma Yarlett

DJECO