

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu
Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Pantomime



Charades

Pantomime · Pantomime · Mímica · Pantomima

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014

Mímica

Un juego de comunicación no verbal para un mínimo de 4 jugadores, con edades comprendidas entre los 4 y 99 años.

Ilustraciones: Yayo Kawamura

Duración del juego: aprox. 10 - 15 minutos

¿Mímica? ¿Y qué es eso? La mímica es una descripción realizada exclusivamente mediante gestos, ademanes y movimientos corporales, pero sin utilizar palabras. A la persona que realiza mímica se le denomina mimo. Aquel que en este juego deba representar mediante mímica una vaca, p.ej., puede hacer muecas, mostrar los cuernos con los dedos y andar a cuatro patas; pero no deberá emitir ningún sonido. El objetivo del juego es adivinar tantos conceptos representados mímicamente como sea posible y tener al final el máximo número de tarjetas.

Contenido del juego

48 tarjetas con figuras, 7 tarjetas en blanco para rellenar, un reloj de arena (para la variante) y las instrucciones del juego.

Consejo: En las tarjetas en blanco podéis hacer dibujos vosotros mismos o escribir palabras, para lo que es preferible utilizar un rotulador permanente con el fin de evitar que la tinta se expanda. Las tarjetas en blanco sin utilizar deberán repartirse antes de comenzar a jugar.

Preparación del juego

Dividíos en dos grupos iguales (aproximadamente). Los grupos deberán turnarse para adivinar o hacer de árbitro. A continuación, poned todas las tarjetas boca abajo y mezcladlas bien; concretad el número de tarjetas con el que queréis jugar y determinad de esta forma la duración del juego. En la primera partida podéis comenzar, por ejemplo, con doce tarjetas. Por último, retirad el número correspondiente de tarjetas y ponedlas apiladas en un montón boca abajo. El resto de tarjetas se guardarán en la lata sin mirarse.

Desarrollo del juego

Los grupos juegan por turnos. El grupo con el participante más pequeño será el grupo que adivine y comience primero, mientras que los miembros del otro grupo serán los árbitros. A continuación, el grupo que comienza escoge un jugador que haga de mimo.

El mimo coge la primera tarjeta del montón, mira la ilustración sin que los demás participantes la vean y pasa la tarjeta al grupo árbitro.

Ahora, el objetivo del mimo es representar el concepto dibujado de forma que los demás miembros de su grupo puedan adivinarlo lo antes posible. Para ello, podrá hacer muecas, movimientos corporales, gestos con las manos, pero no podrá emitir absolutamente ningún sonido.

Atención:

El grupo árbitro debe vigilar que el mimo esté realmente callado, y si rompe la regla, el grupo árbitro se quedará inmediatamente con la tarjeta.

Los miembros del grupo que adivina pueden intentar acertar todos al mismo tiempo y expresar sus suposiciones en voz alta.

Consejo:

Se utilizan únicamente sustantivos, entre los que figuran nombres de animales, alimentos u objetos.

Si el grupo que adivina menciona el concepto, los participantes del grupo árbitro gritarán de inmediato «¡exactamente!», y el grupo que adivina recibirá la tarjeta como recompensa. Si, por el contrario y a pesar de todos sus esfuerzos, el grupo no puede adivinar la palabra, entonces el mimo puede interrumpir la representación. El grupo árbitro muestra a todos la carta y la deposita en la lata.

Por último, los grupos se intercambian los papeles y comienza una nueva mímica.

Importante:

Para poder hacer esto, tu carta debe mostrar un gato diferente pero del mismo color al de la pila de descarte o bien el mismo gato en un color diferente al de la pila de descarte (única excepción: el gato party, véanse las cartas especiales).



Finalización del juego

El juego termina cuando se haya utilizado todo el montón de tarjetas y gana el grupo que más tarjetas haya conseguido.

Variante

Se aplicarán las reglas básicas del juego introduciendo las siguientes variaciones:

- El tiempo de adivinanza se limita a 45 segundos y será controlado por el grupo árbitro con la ayuda del reloj de arena.
- Si el grupo no consigue adivinar el concepto en el tiempo dado, la tarjeta volverá a guardarse en la lata.
- Si el grupo adivina la palabra antes de que transcurra el tiempo, el mimo cogerá inmediatamente una nueva tarjeta y la representará hasta que finalicen los 45 segundos.