

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



Pantomime



Charades

Pantomime · Pantomime · Mímica · Pantomima

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

Pantomime

Ein kommunikatives Spiel ohne Worte für 4 und mehr Spieler von 4 - 99 Jahren.

Illustration: Yayo Kawamura

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Pan-to-mi-me? Was ist denn das?! Eine Pantomime ist eine Darstellung nur durch Gebärden, Mimik und Körperbewegungen – aber ohne Worte. Als Pantomime wird zudem auch die Person bezeichnet, die eine Pantomime macht. Wer in diesem Spiel z. B. eine Kuh pantomimisch darstellen soll, darf Grimassen schneiden, mit seinen Fingern Hörner anzeigen und auf allen vieren krabbeln. Er darf dabei aber keinen Laut von sich geben. Ziel des Spiels ist es, als Gruppe möglichst viele pantomimisch dargestellte Begriffe zu erraten und am Ende die meisten Karten zu haben.

Spielinhalt

48 Bildkarten, 7 Blankokarten zum Selbstbeschriften, 1 Sanduhr (für die Variante), 1 Spielanleitung

Tipp:

Auf die Blankokarten könnt ihr selbst Motive malen oder Begriffe schreiben. Verwendet dafür am besten einen wasserfesten Stift, damit nichts verschmiert. Unbeschriftete Blankokarten müsst ihr vor dem Spiel aussortieren.



Spielvorbereitung

Teilt euch in zwei (ungefähr) gleich große Gruppen auf. Jede Gruppe muss abwechselnd raten oder Schiedsrichter sein.

Verdeckt alle Karten und mischt sie gut durch.

Einigt euch, mit wie vielen Karten ihr spielen möchtet und bestimmt so die Spieldauer. In der ersten Partie könnt ihr z. B. mit zwölf Karten spielen. Zählt die entsprechende Anzahl an Karten ab und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Alle übrigen Karten kommen unbesehen zurück in die Dose.

Spielablauf

Ihr spielt abwechselnd. Die Gruppe mit der kleinsten Person beginnt und ist zuerst die Rategruppe. Die Mitglieder der anderen Gruppe sind die Schiedsrichter. Die Rategruppe wählt einen Spieler als Pantomimen aus.

Der Pantomime nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel, schaut sich die Abbildung geheim an und gibt sie dann an die Schiedsrichtergruppe weiter.

Die Aufgabe des Pantomimen ist es nun, den abgebildeten Begriff so darzustellen, dass ihn die anderen Mitglieder der Rategruppe möglichst schnell erraten. Er darf Grimassen schneiden, sich verrenken und mit seinen Händen Dinge beschreiben. Aber er darf dabei keinen Laut von sich geben!

Achtung:

Die Schiedsrichtergruppe passt auf, dass der Pantomime wirklich mucksmäuschenstill ist. Missachtet er diese Regel, bekommen sofort die Schiedsrichter die Karte.

Die Mitglieder der Rategruppe dürfen alle gleichzeitig raten und ihre Vermutungen laut rufen.

Tipp:

Es werden nur Hauptwörter gesucht. Dabei handelt es sich um Tiere, Nahrungsmittel oder Gegenstände.

Wird der dargestellte Begriff von der Rategruppe genannt, rufen die Schiedsrichter sofort „Stimmt genau!“ und die Rategruppe erhält zur Belohnung die Karte. Wird der Begriff trotz aller Bemühungen nicht erraten, darf der Pantomime seine Darstellung abbrechen. Der Schiedsrichter zeigt allen die Karte und legt sie dann in die Dose.

Anschließend tauschen die Gruppen die Rollen und eine neue Pantomime beginnt.

Wichtig:

Innerhalb der Gruppen sollte immer ein anderer Spieler der Pantomime sein.

**Spielende**

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist. Die Gruppe mit den meisten Karten gewinnt.

Variante

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Die Ratezeit wird auf 45 Sekunden begrenzt. Die Schiedsrichter kontrollieren die Zeit mit der Sanduhr.
- Schaffen es die Rätselrater nicht, den gesuchten Begriff innerhalb dieser Zeit zu erraten, kommt die Karte zurück in die Dose.
- Haben die Rätselrater den Begriff vor Ablauf der Zeit erraten, darf der Pantomime sofort eine neue Karte ziehen und darstellen usw. bis die 45 Sekunden vorbei sind.

Charades

A communicative game without words for 4 or more players ages 4 to 99 years old.

Illustrator: Yayo Kawamura

Length of the game: approx. 10 - 15 minutes

ENGLISH



Cha-rades? Hey, what's that? Charades is a way of describing things without using words and by using only gestures, facial expressions and body movements. Charades means the game and the person acting out the word is called the actor. An actor who is supposed to mimic a cow for example, can do so by making a face, making horns with their fingers and by crawling on all fours. However, they are not allowed to make a sound. The aim of the game is to correctly guess, as a group, the picture cards acted out during the game, and to have the highest number of cards at the end of the game.

Contents

48 picture cards, 7 blank cards (you can write on these ones), 1 sand timer (this is used for the game variation), 1 set of instructions

Hint:

You can draw pictures or write down words on the blank cards. It is best to use a permanent marker, so that your words or drawings stay in tact. Remove any unlabelled blank cards before you start to play.

Preparation

Devide into two groups of roughly the same size. Each group must take turns to guess or referee. Place all of the cards face down and shuffle them well. Agree on the number of cards to be used for the game, and set the length of the game (i.e. the number of rounds for each team). You can play with twelve cards, for example, for the first game. Count out the appropriate number of cards and place them face down to form a deck. Put all of the other cards back into the box.

How to play

Take turns to play. The group with the shortest person begins and will be the first group to guess. The members of the other group will be the referees. The guessing group chooses one of their own players to act out the charades.

The actor takes the top card from the deck, looks at the picture in secret, and then gives it to the group of referees.

The actor's task is to act out the image so that the other members of the guessing group can figure out the answer as quickly as possible. The actor can make faces, move their body and describe things using their hands; However, they are not allowed to make a sound!

Warning:

The referee committee makes sure that the person acting out the charades is being as quiet as a mouse. If they fail in this regard, the card is immediately forfeited to the referee group.

The members of guessing group are allowed to guess and shout out their guesses at the same time.

Hint:

We are only looking for nouns such as animals, food or other objects.

When one of the guessing group guesses the right answer, the referees have to immediately call out "That's correct!" and the guessing group wins the card. If the guessing group fails to guess the word despite their best efforts, the actor can give up. The referee group then shows them the card and puts it back into the box.

Then the groups switch roles and a new round of charades begins.

Important:

The players in the group should take turns at being the actor.



End of the game

The game ends when the deck of cards runs out. The group with the most cards wins.

Timed Variation

The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- The guessing time is limited to 45 seconds. The referees check the time limit using the sand timer.
- If the guessing group doesn't guess the word within the time limit, then the card goes back into the box.
- If the guessing group guesses the word before the time runs out, then the actor can take a new card and act that one out, and even another one etc., until the time runs out.

Pantomime

Un jeu de communication muet pour quatre joueurs et plus de 4 à 99 ans.

Illustration : Yayo Kawamura

Durée du jeu : entre 10 et 15 minutes environ

FRANÇAIS

La pan-to-mi-me ? Qu'est-ce que c'est ?! La pantomime consiste à s'exprimer par des gestes, des mimiques et des mouvements du corps, le tout, sans prononcer le moindre mot. Le « mime », c'est celui qui fait de la pantomime. Si l'on doit faire deviner une vache, par exemple, on peut faire des grimaces, montrer des cornes avec ses doigts et marcher à quatre pattes. Par contre, il est interdit de faire le moindre bruit ! L'objectif du jeu est de réussir à deviner le plus de mots mimés possible et d'avoir le plus de cartes à la fin du jeu.

Contenu du jeu

48 cartes avec une image, 7 cartes vierges à compléter,
1 sablier (pour la deuxième variante), 1 règle du jeu

Conseil :

Vous pouvez dessiner un motif ou écrire un mot sur les cartes vierges. Utilisez un stylo indélébile pour éviter de faire des taches. Les cartes vierges doivent être retirées du jeu avant la partie.



Préparation du jeu

Répartissez-vous en deux équipes de la même taille (oupresque). Chacune des équipes doit deviner ou arbitrer tour à tour. Retournez les cartes pour qu'on ne les voie pas et mélangez-les bien. Décidez du nombre de cartes avec lesquelles vous voulez jouer et la durée du jeu. Vous pouvez jouer la première manche avec douze cartes, par exemple. Empilez, faces cachées, le nombre de cartes sur lequel vous vous êtes mis d'accord. Les cartes restantes peuvent être rangées dans la boîte sans avoir été vues.

Déroulement du jeu

Les équipes jouent à tour de rôle. L'équipe avec le joueur le plus jeune commence. Elle est la première à deviner. Les membres de l'autre équipe jouent le rôle d'arbitre. L'équipe chargée de deviner choisit un de ses joueurs. C'est lui qui va faire la pantomime en premier.

Le mime retourne la première carte de la pile, regarde l'illustration sans la montrer aux membres de son équipe et la donne aux arbitres.

Il doit alors mimer le mot représenté sur la carte de manière à ce que son équipe le devine le plus rapidement possible. Il a le droit de faire des grimaces, de faire des mouvements avec son corps et de décrire des choses avec les mains. Par contre, il n'a pas le droit de faire le moindre bruit !

Attention :

L'équipe des arbitres est là pour s'assurer que le mime reste muet comme une carpe. S'il enfreint cette règle, l'équipe des arbitres remporte la carte en question.

Les membres de l'équipe chargée de deviner ont le droit de proposer des mots à voix haute tous en même temps.

Conseil :

Les mots à deviner sont tous des noms.

Ils désignent des animaux, des aliments ou des objets.

Si l'un des membres de l'équipe chargée de deviner trouve le bon mot, les arbitres s'exclament immédiatement « Réponse correcte ! » et le groupe qui était en train de jouer remporte la carte. Si malgré les efforts du mime, personne ne parvient à deviner le mot, il a le droit d'arrêter de mimer. Les arbitres montrent alors la carte à tout le monde et la remettent dans la boîte.

Les groupes échangent les rôles et un nouveau mime fait deviner le prochain mot.

Important :

Chaque joueur de chaque équipe doit mimer un mot à tour de rôle.



Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que la pile de cartes est épuisée. Le jeu est gagné par l'équipe de joueurs qui a remporté le plus grand nombre de cartes.

Variante

Le jeu peut se jouer selon la règle de base, avec les différences suivantes :

- l'équipe n'a que 45 secondes pour deviner le mot. L'es arbitres sont chargés de surveiller le temps à l'aide du sablier.

- Si l'équipe chargée de deviner le mot ne trouve pas la solution dans le temps imparti, la carte est rangée dans la boîte.
- Si elle réussit à deviner le mot avant que le temps ne soit écoulé, le mime a le droit de tirer une nouvelle carte et de faire deviner un autre mot etc. jusqu'à ce que les 45 secondes soient écoulées.



Pantomime

Een communicatief spel zonder woorden voor 4 en meer spelers van 4 tot 99 jaar.

Illustraties: Yayo Kawamura

Duur van het spel: ca. 10 - 15 minuten

Pan-to-mi-me? Wat is dat? Een pantomime is het uitbeelden met enkel gebaren, mimiek en lichaamsbewegingen – maar zonder woorden. De persoon die een pantomime uitvoert, is een pantomimespeler. Wie in dit spel bijv. een koe pantomimisch moet uitbeelden, mag grimassen maken, met zijn vingers hoorns tonen en op handen en voeten kruipen. Hij mag echter geen geluid maken. Het doel van het spel is om als groep zoveel mogelijk pantomimisch uitgebeelde begrippen te raden en op het einde de meeste kaarten te bezitten.

NEDERLANDS

Inhoud van het spel

48 kaarten met afbeelding, 7 blanco kaarten om zelf iets op te schrijven, 1 zandloper (voor de variant), 1 handleiding

Tip:

Op de blanco kaarten kun je zelf motieven tekenen of begrippen schrijven. Gebruik daartoe best een watervaste stift, zodat er niets uitloopt. Blanco kaarten waarop niets staat, haal je er vóór het spel uit.

Vorbereiding van het spel

Verdeel jullie in twee (ongeveer) even grote groepen. Elke groep moet afwisselend raden of scheidsrechter zijn. Meng alle kaarten goed en laat ze niet zien. Spreek af met hoeveel kaarten wordt gespeeld en bepaal zo de duur van het spel. Je kunt bijv. eerst met twaalf kaarten spelen. Tel het overeengekomen aantal kaarten en leg deze op een stapel met de afbeelding naar beneden. Alle andere kaarten bekijk je niet en leg je weer in de doos.

Verloop van het spel

Jullie spelen om de beurt. De groep met de kleinste persoon begint en is eerst raadgroep. De leden van de andere groep zijn de scheidsrechters. De raadgroep kiest een speler voor de pantomime.

De pantomimespeler neemt de bovenste kaart van de stapel, alleen hij bekijkt de illustratie en geeft de kaart vervolgens aan de scheidsrechtergroep.

De pantomimespeler moet nu het weergegeven begrip zo uitbeelden dat de andere leden van de raadgroep het zo snel mogelijk raden. Hij mag grimassen maken, zich in allerlei bochten draaien en met zijn handen dingen beschrijven. Hij mag echter geen geluid maken!

Opgelet:

De scheidsrechtergroep let goed op of de pantomimespeler werkelijk muisstil is. Als dat niet het geval is, krijgt de scheidsrechtergroep meteen de kaart.

De leden van de raadgroep mogen allemaal samen raden en hun vermoedens luidop roepen.

Tip:

Er worden enkel zelfstandige naamwoorden gezocht. Het gaat daarbij om dieren, voedingsmiddelen of voorwerpen.

Als de raadgroep het weergegeven begrip raadt, roepen de scheidsrechters onmiddellijk "Helemaal juist!" en krijgt de raadgroep de kaart als beloning. Als het begrip ondanks alle inspanningen niet wordt geraden, mag de pantomimespeler stoppen met uitbeelden. De scheidsrechters tonen de kaart aan iedereen en leggen die dan in de doos.

Vervolgens wisselen de groepen hun rol en begint een nieuwe pantomime.

Belangrijk: Binnen de groepen moet telkens een andere speler de pantomime uitvoeren.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen van zodra de stapel met kaarten opgebruikt is. De groep met de meeste kaarten wint.

Variant

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- de tijd om te raden bedraagt slechts 45 seconden. De scheidsrechters controleren die tijd met de zandloper.
- Als de raadgroep er niet in slaagt om het gezochte begrip binnen deze tijd te raden, wordt de kaart weer in de doos gelegd.

- Als de raadgroep het begrip voor het verstrijken van de tijd raadt, mag de pantomimespeler onmiddellijk een nieuwe kaart nemen en het begrip uitbeelden tot de 45 seconden voorbij zijn.



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.



Pantomima

Un gioco di comunicazione senza parole, per 4 o più giocatori da 4 a 99 anni.

Illustrazioni: Yayo Kawamura

Durata del gioco: 10-15 minuti circa

Pan-to-mi-ma? Che sarà mai?! Una pantomima è una rappresentazione eseguita solo con gesti, mimica e movimenti del corpo, ma senza pronunciare una parola. La persona che rappresenta una pantomima è detta pantomimo. Ad esempio, chi in questo gioco deve rappresentare una mucca potrà fare delle smorfie, fare le corna con le dita e mettersi a quattro zampe, ma non dovrà dire una parola (e quindi neppure dire „muu!“). Lo scopo del gioco è, per ogni gruppo, indovinare quanti più concetti possibili rappresentati con la pantomima e, alla fine, avere il maggior numero di carte.

Dotazione del gioco

48 carte illustrate, 7 carte bianche personalizzabili, 1 clessidra (per la variante), 1 istruzioni di gioco

Consiglio: sulle carte bianche potete voi stessi disegnare immagini o scrivere concetti, utilizzando un pennarello indelebile per evitare di sporcare. Prima di iniziare a giocare, togliete le carte bianche che non avete ancora personalizzato.

Preparazione del gioco

Formate due gruppi composti all'incirca dallo stesso numero di partecipanti. I gruppi dovranno a turno indovinare o fare

da arbitri. Coprite tutte le carte e mescolatele bene. Decidete quante carte usare e stabilite così la durata del gioco. Potete decidere ad esempio di giocare la prima partita con 12 carte. Contate un numero corrispondente di carte e formate con esse un mazzo coperto. Riponete tutte le altre carte nella scatola senza guardarle.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno. Il gruppo con il giocatore più giovane inizia ad indovinare. I giocatori dell'altro gruppo saranno gli arbitri. Il gruppo che deve indovinare sceglie tra i suoi giocatori il pantomimo, che prende la prima carta dal mazzo coperto, la guarda di nascosto e la passa poi al gruppo degli arbitri.

Il pantomimo ha ora il compito di rappresentare il concetto raffigurato, in modo che i suoi compagni di gruppo riescano a indovinarlo nel più breve tempo possibile. Può fare delle smorfie, muoversi con il corpo e indicare oggetti con le mani, ma non dovrà dire una parola.

Attenzione:

Il gruppo degli arbitri controlla che il pantomimo non apra bocca. Se trasgredisce questa regola, la carta viene assegnata immediatamente al gruppo degli arbitri.

I giocatori del gruppo che deve indovinare, allo stesso tempo, possono ragionare e fare ipotesi a voce alta.

Consiglio:

limitatevi a cercare solo sostantivi, ad esempio nomi di animali, cibi oppure oggetti.

Se il gruppo che deve indovinare azzecca la risposta, gli arbitri esclamano subito "esatto" e il gruppo riceve in premio la carta. Se, nonostante tutti gli sforzi, il gruppo non indovina il concetto, il pantomimo può interrompere la rappresentazione. Uno degli arbitri mostra la carta a tutti e la ripone poi nella scatola.

I gruppi si scambiano quindi i ruoli ed ha inizio una nuova pantomima.

Importante:

all'interno dei gruppi il ruolo del pantomimo va assegnato sempre ad un giocatore diverso.



Fine del gioco

Il gioco termina non appena il mazzo si esaurisce. Vince il gruppo che ha più carte.

Variante

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- viene fissato un tempo massimo di 45 secondi per indovinare. Gli arbitri controllano il tempo con la clessidra.
- Se allo scadere del tempo il gruppo di turno non ha indovinato il concetto, la carta viene rimessa nella scatola.
- Se si indovina il concetto prima dello scadere del tempo, il pantomimo può pescare subito un'altra carta e rappresentarne il contenuto fino allo scadere dei 45 secondi.

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de



**WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for
children under 3 years.

