



Master Mime



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco



- 24 cartes sports : cartes violettes
- 24 sport cards: purple cards
- 24 Sportkarten: violette Karten
- 24 sportkaarten: Paarse kaarten
- 24 cartas de deportes: cartas moradas
- 24 carte-sport: carte viola



- 24 cartes objets : cartes vertes
- 24 object cards: green cards
- 24 Objektkarten: grüne Karten
- 24 voorwerpenkaarten: Groene kaarten
- 24 cartas de objetos: cartas verdes
- 24 carte-oggetto: carte verdi



- 24 cartes métiers : cartes roses
- 24 job cards: pink cards
- 24 Berufskarten: rosa Karten
- 24 beroepenkaarten: Roze kaarten
- 24 cartas de profesiones: cartas rosas
- 24 carte-mestiere: carte rosa



- 24 cartes animaux : cartes jaunes
- 24 animal cards: yellow cards
- 24 Tierkarten: gelbe Karten
- 24 dierenkaarten: Gele kaarten
- 24 cartas de animales: cartas amarillas
- 24 carte-animale: carte gialle



- 24 cartes "surprise" : cartes bleues
- 24 "surprise" cards: blue cards
- 24 "Überraschungskarten": blaue Karten
- 24 verrassingskaarten: Blauwe kaarten
- 24 cartas "sorpresa": cartas azules
- 24 carte "sorpresa": carte blu

MASTER MIME

Jeu de Mime



De 6 à 12 ans

A partir de 4 joueurs

120 cartes

30 minutes

Contenu : - 120 cartes à thèmes

- Un plateau de jeu

- Un sablier de 30 secondes

- Quatre pions (1 par équipe)

***Le but du jeu est d'être la première équipe
à deviner 10 mots !***

• Jeu idéal pour stimuler

- La concentration
- La gestuelle/motricité
- La déduction
- La rapidité
- L'attention

• Préparation du jeu

Poser le plateau au milieu de la table. Poser les pions sur la case départ (blanche, dans le coin en bas à gauche). Séparer, par couleur, les 5 tas de cartes et les poser à côté du plateau, illustrations cachées.

• Déroulement du jeu

A. Composer les équipes. Un joueur mime et les autres devinent. Le joueur le plus jeune choisit le pion de son équipe.

B. Lancer les pions en l'air. Le pion qui atterrit le plus près du plateau sans tomber dessus désigne l'équipe qui commence.

C. L'équipe 1 désigne le joueur qui mime et bruite sur ce premier tour.

Il fait tourner la flèche. Si elle s'arrête sur le jaune, il devra faire deviner des animaux (cartes avec le dos jaune).

D. C'est l'équipe adverse qui retourne le sablier. En début de partie, vous pouvez choisir de doubler le temps de jeu en retournant 2 fois le sablier.

E. Lorsque l'équipe 1 reconnaît les cartes mimées, le joueur 1 passe à la carte suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Il peut cependant passer une carte (une seule par tour) si elle est trop difficile à mimer.

F. L'équipe 2 dit « STOP ! » lorsque le temps est épuisé.

G. Le joueur de l'équipe 1 compte les cartes qu'il a fait deviner et replace la ou les autres en-dessous du tas de cartes. **Attention** : il ne révèle pas la ou les cartes qu'il n'a pas réussi à faire deviner. Il avance ensuite le pion du même nombre de cases que de cartes devinées par l'équipe 1.

H. L'équipe 2 désigne à son tour le joueur qui mimera et bruitera sur le second tour. Ce sera ensuite à l'équipe 3 de jouer etc...

La partie se termine lorsqu'une équipe a atteint la case 10.

I. Les plus avertis peuvent jouer en mimant uniquement.



MASTER MIME

Miming Game



6 - 12 years
4 players and up
120 themed cards
30 minutes

Contents: - 120 themed cards
- One game board
- One 30-second hourglass timer
- Four tokens (1 per team)

Object of the Game: Be the first team to guess 10 words!

• The ideal game to boost

- Concentration
- Develop gestural abilities/ motor skills
- Deductive reasoning
- Speed
- The sense of attention

• Getting Ready to Play

Set up the game board in the centre of the table. Place the tokens on the start space (white, lower left-hand corner). Separate the cards into five stacks according to colour and place them next to the game board, illustrations face down.

• Playing the Game

A. Divide the players into two teams: : one player mimes and the other players guess. The youngest player picks the team's token.

B. Throw tokens into the air. The team whose token lands closest to the game board without touching it plays first.

C. Team 1 chooses the player who will take the first turn miming and making sounds. He or she spins the arrow. If it lands on a yellow space, the player must make their teammates guess the animal (yellow-backed cards).

D. The opposing team turns over the hourglass timer. At the start of the game, you may choose to double playing time by flipping the hourglass timer over twice.

E. When Team 1 recognizes the card being mimed, Player 1 moves to the next card and so on until the time has elapsed. However, he or she can skip a card (one card per turn) if it proves to be too hard to mime.

F. Team 2 says "STOP!" once the allotted time has elapsed.

G. The player from Team 1 counts the cards that the other players have successfully guessed and places them under the stack of cards.

Take note: the player does not reveal the card or cards that their team was not able to guess. The player then advances the token by the same number of spaces as the number of cards guessed by Team 1.

H. Team 2 then chooses the player who will mime and make sounds on the second turn. It will then be team 3's turn to play, etc. The game is over when a team reaches the 10th space.

I. More experienced players may choose to play by exclusively miming.



MASTER MIME

Pantomime-Spiel



Von 6 bis 12 Jahren

Ab 4 Spieler

120 Themenkarten

30 Minuten

Inhalt: - 120 Themenkarten

- ein Spielbrett

- eine 30-Sekunden-Sanduhr

- vier Spielfiguren (1 pro Team)

Ziel des Spiels: als erstes Team 10 Worte erraten!

• Das Spiel fördert

- Konzentration
- Gestik/Motorik
- Schlussfolgern
- Schnelligkeit
- Aufmerksamkeit

• Spielvorbereitung

Spielbrett in die Mitte des Tisches legen. Spielfiguren auf das Startfeld (weiß, in der unteren linken Ecke) stellen. Die 5 Kartenstapel nach Farbe trennen und neben das Spielbrett verdeckt hinlegen.

• Spielablauf

A. Es werden Teams gebildet: Ein Spieler führt eine Pantomime vor und die anderen Spieler raten. Der jüngste Spieler wählt die Spielfigur seines Teams.

B. Dann werden die Spielfiguren in die Luft geworfen. Das Team mit der Spielfigur, die am nächsten zum Spielbrett liegen bleibt, ohne auf das Spielbrett zu fallen, beginnt.

C. Team 1 bestimmt einen Spieler, der Bewegungen und Geräusche

nachahmt, wenn das Team seine erste Spielrunde spielt. Der Pfeil muss gedreht werden. Wenn er auf Gelb stehenbleibt, müssen Tiere erraten werden (Karten mit gelber Rückseite).

D. Das gegnerische Team dreht die Sanduhr um. Zu Beginn der Runde könnt ihr wählen, ob ihr die Spielzeit verdoppeln und in diesem Fall die Sanduhr zweimal umdrehen wollt.

E. Wenn Team 1 die nachgeahmten Karten erkennt, nimmt Spieler 1 die nächste Karte und so weiter, bis die Zeit abgelaufen ist. Wenn eine Karte zu schwer nachzuahmen ist, darf man sie überspringen (jeweils nur eine pro Spielrunde).

F. Team 2 ruft „STOPP!“, wenn die Zeit abgelaufen ist.

G. Der Spieler von Team 1 zählt die Karten, die das Team erraten konnte, und legt die andere(n) unter den Kartenstapel. **Achtung:** Er zeigt nicht die andere(n) Karte(n), die nicht erraten wurden. Er setzt nun die Spielfigur so viele Felder, wie das Team 1 Karten erraten hat.

H. Wenn Team 2 an der Reihe ist, bestimmt es den Spieler, der Bewegungen und Geräusche nachahmt. Dann ist Team 3 an der Reihe zu spielen usw. ...

Die Partie ist zu Ende, sobald ein Team das Feld 10 erreicht.

I. Wer das Spiel schon besser beherrscht, kann zum Spielen nur Bewegungen nachahmen.



MASTER MIME

Mimespel



Van 6 tot 12 jaar
Vanaf 4 spelers
120 themakaarten
30 minuten

Inhoud: - 120 themakaarten
- Een spelbord
- Een zandloper van 30 seconden
- Vier pionnen (1 per team)

Doel van het spel: Als eerste team 10 woorden raden!

Ideaal spel voor

- De concentratie
- Gebaren/fijne motoriek
- Afleiding
- Snelheid
- Aandacht stimuleren

Spelvoorbereiding

Leg het bord in het midden van de tafel. Plaats de pionnen op het startvak (wit, in de linkeronderhoek). Maak 5 stapels kaarten op kleur en plaats ze naast het bord met de bedrukte kant omlaag gericht.

Spelverloop

A. Maak 2 teams: één speler beeldt uit met gebaren en de andere spelers moeten raden. De jongste speler kiest de pion voor zijn team.

B. Gooi pionnen in de lucht. De pion die het dichtst bij het bord komt, zonder erop te vallen, start als eerste.

C. Het team 1 wijst een speler aan die als eerste gebaren en geluiden zal maken. Hij draait aan de pijl. Als de pijl op geel stopt, moet hij dieren (kaarten met de gele achterkant) raden.

D. Het ander team draait de zandloper om. Aan het begin van het spel kunt u beslissen om de speelduur te verdubbelen door de zandloper 2 keer om te draaien.

E. Zodra het team 1 de 'nagebootste' kaart herkent, neemt speler 1 de volgende kaart enzoverder totdat de tijd is verstreken. Hij kan een kaart (slechts één per beurt) overslaan als deze te moeilijk is om na te bootsen.

F. Team 2 roept "STOP!" zodra de tijd is verstreken.

G. De speler van team 1 telt de kaarten die zijn geraden en plaatst deze onderaan de stapel kaarten. **Opgelet:** hij onthult niet de kaarten die niet werden geraden. Hij zet vervolgens de pion hetzelfde aantal vakken vooruit als het aantal geraden kaarten door team 1.

H. Team 2 wijst vervolgens op haar beurt de speler aan die tijdens de tweede ronde gebaren en geluiden zal maken. Het is vervolgens aan team 3 om te spelen, etc.

Het spel is gespeeld zodra een team vak 10 heeft bereikt.

I. U kunt tevens beslissen om alleen gebaren (en geen geluiden) te gebruiken.



MASTER MIME

Juego de Mímica



De 6 a 12 años
A partir de 4 jugadores
120 cartas de temas
30 minutos

Contenido: - 120 cartas de temas
- Un tablero de juego
- Un reloj de arena de 30 segundos
- Cuatro peones (1 por equipo)

Objetivo del juego: ser el primer equipo en adivinar 10 palabras.

• Juego ideal para estimular

- La concentración
- La deducción
- La gesticulación/motricidad
- La rapidez
- La atención

• Preparación del juego

Deberá colocarse el tablero en medio de la mesa. Los peones se colocarán en la casilla de salida (blanca, en la esquina inferior izquierda). Deberán separarse, por colores, los 5 montones de cartas y colocarlos al lado del tablero, con las ilustraciones boca abajo.

• Desarrollo del juego

A. Habrán de hacerse los equipos: un jugador hará mímica y los demás jugadores deberán adivinar. El jugador más joven elegirá el peón de su equipo.

B. Habrán de lanzarse los peones al aire. El peón que caiga más cerca

del tablero (pero no encima del mismo), indicará el equipo que comenzará.

C. El equipo 1 designará al jugador que realizará las imitaciones y hará los sonidos en este primer turno. Éste hará girar la flecha. Si la flecha se para en el color amarillo, deberá hacer que se adivinen animales (cartas con el reverso amarillo).

D. El equipo contrario dará la vuelta al reloj de arena. Al principio de la partida, se podrá elegir doblar el tiempo de juego dando la vuelta al reloj de arena 2 veces.

E. Cuando el equipo 1 reconozca las cartas representadas mediante mímica, el jugador 1 pasará a la carta siguiente y así sucesivamente hasta el final del tiempo del reloj de arena. No obstante, podrá pasar una carta (una sola por turno) si fuera muy difícil de representar mimicamente.

F. El equipo 2 dirá «STOP» cuando se haya agotado el tiempo.

G. El jugador del equipo 1 contará las cartas que ha conseguido que se adivinen y volverá a colocar la o las demás debajo del montón de cartas. **Atención:** no podrá revelar la o las cartas que no haya conseguido adivinar a los demás. A continuación, hará avanzar el peón el mismo número de casillas que las cartas adivinadas por el equipo 1.

H. El equipo 2 designará a su vez al jugador que realizará la mímica y los sonidos en el segundo turno. A continuación, será el turno del equipo 3, etc...

La partida terminará cuando un equipo haya alcanzado la casilla 10.

I. Los más expertos podrán jugar empleando la mímica únicamente.



MASTER MIME

Gioco dei Mimi



Da 6 a 12 anni
Dai 4 giocatori in su
120 carte tematiche
30 minuti

Contenuto: - 120 carte tematiche
- Un tabellone di gioco
- Una clessidra da 30 secondi
- Quattro pedine (1 per squadra)

Scopo del gioco: indovinare per primi 10 parole!

• Gioco ideale per stimolare

- Concentrazione
- Gestualità/motricità
- Deduzione
- Rapidità
- Attenzione

• Preparazione del gioco

Posizionare il tabellone al centro del tavolo. Posizionare le pedine sulla casella di partenza (bianca, nell'angolo inferiore sinistro). Formare 5 mazzi di carte in base al colore e posizzionarle di fianco al tabellone, con le illustrazioni nascoste.

• Svolgimento del gioco

A. Formare due squadre: un joueur mime et les autres joueurs devinent. Il giocatore più giovane sceglie la pedina della propria squadra.

B. Lanciare in aria le pedine. La pedina che atterra più vicino al tabellone senza cadervi sopra designa la squadra che inizia.

C. La squadra 1 designa il giocatore che farà il mimo al primo turno.

Fa ruotare la freccia. Se si ferma sul giallo, dovrà far indovinare un animale (carte con il retro giallo).

D. Ora la squadra avversaria capovolge la clessidra. Prima di iniziare la partita è possibile scegliere di raddoppiare il tempo di gioco capovolgendo la clessidra 2 volte.

E. Se la squadra 1 indovina la carta mimata, il giocatore 1 passa alla carta successiva, e così via fino allo scadere del tempo. Il giocatore può scartare una carta (solo una per turno) se è troppo difficile da mimare.

F. La squadra 2 dice: "STOP!" quando il tempo è scaduto.

G. Il giocatore della squadra 1 conta le carte che ha fatto indovinare e le posiziona sotto il mazzo di carte. **Attenzione!** Il giocatore non deve rivelare la carta o le carte che non sono state indovinate. La pedina avanza del numero di caselle corrispondente al numero di carte indovinate dalla squadra 1.

H. La squadra 2 designa a sua volta il giocatore che farà il mimo al secondo turno. Toccherà poi alla squadra 3 giocare ecc.

La partita termina quando una squadra ha raggiunto la casella 10.

I. I più esperti possono giocare mimando con i soli gesti (senza fare rumori).





JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE

© 2016

www.janod.com

