

MIMIC®



Josep M. Allué
Dani Gómez
Dany Molero

cayro



¿Cómo se juega?

MI MIC es un delirante juego de mímica en el que tendréis que representar hasta tres palabras para que vuestros compañeros de equipo las adivinen y formen con ellas una frase, por absurda que sea.

Si lo conseguís, podéis arriesgaros a tirar el dado y seguir jugando para formar nuevas frases, pero cuidado, si se os acaba el tiempo antes de encontrar la solución correcta perderéis tantas cartas como marque el dado..

Preparados...



Mezclad y colocad las cartas formando tres pilas, una por cada categoría, y a su lado poned el dado y el reloj de arena.

Formad equipos con el mismo número de jugadores aproximadamente y sortead quién jugará primero. El jugador más joven de ese equipo será el primero en hacer mímica.

¡A jugar!

Cuando le toque jugar a vuestro equipo girad el reloj de arena y tirad el dado. El jugador que hará la mímica debe coger tantas cartas como le indique la tirada de las pilas que quiera pero sin repetir ninguna.

Después de leer las cartas deberá representarlas una a una. Para ello puede hacer sonidos o tararear canciones pero no puede hablar. Sus compañeros de equipo pueden dar tantas respuestas como quieran hasta que las adivinen todas o se acabe el tiempo.

Una vez adivinadas todas, el equipo debe formar una frase que las contenga para ganarlas definitivamente. No es necesario que las frases sean verosímiles, pero sí deben contener todas las palabras representadas y ser utilizadas de forma correcta. Debéis formar una frase incluso si solo teníais que adivinar una palabra.

Ejemplo de juego

Mónica ha tirado un tres, y las palabras de las tarjetas que ha cogido son “Supermán”, “Bailar” y “Copa”. Después de adivinarlas, su equipo ha de decir una frase formada con ellas como por ejemplo “A la que se toma una copa, Supermán se pone a bailar” o “Ganará la copa quién mejor baile con Supermán”.

Una vez adivinadas las palabras y formada la frase, el jugador que esté haciendo mímica mirará el reloj de arena y decidirá si vuelve a tirar el dado en función del tiempo que le quede. Si se retira, su equipo ganará todas las cartas que haya adivinado en ese turno. Si decide seguir jugando, tirará el dado de nuevo y continuará su turno.

Pero cuidado, en caso que se le acabe el tiempo antes de que sus compañeros adivinen las nuevas palabras y formen una nueva frase, el equipo perderá tantas cartas como marque el dado en ese momento.

¿Quién ha ganado?

Si jugáis dos o tres equipos, la partida acaba cuando se hayan jugado tres rondas. Si sois cuatro o más equipos se hacen dos rondas, aunque mientras tengáis ganas podéis seguir jugando tantas rondas como queráis.

Al final de la partida, el equipo que haya conseguido más cartas será el ganador. ¿Jugamos la revancha?



How to play

Mimic is a crazy game of mimicry in which you have to depict three words which your teammates must guess and form a sentence with, no matter how absurd.

If you manage this, you can risk throwing the die and continue playing and forming sentences, but be careful, if you run out of time before finding a right answer you could lose as many cards as the number shown on the die.

Preparation...



Shuffle and divide the cards into three piles, one for each category, and place the die and timer next to them.

Form teams with approximately the same number of players and decide who will go first. The youngest player in each team will be the first to mime.

Play!

When it is time for your team to play turn the timer and throw the die. The player who is miming must pick up as many cards as the number shown on the die, from any pile, without repeating.

After reading the cards they must mime them. To do so they can make sounds or hum songs, but they cannot speak. Their teammates can shout out as many answers as they want until they get it right or run out of time. Once they have guessed them all correctly, the team must form a sentence that contains all the words in order to win. The sentences do not have to be plausible, but must include all the words that were mimed and be used correctly. You must form a sentence, even if you have to guess a word.

Example

Monica has thrown a three and the words on the cards are “Superman”, “Dance” and “Drink”. After guessing the words, her team must form a sentence using them e.g. “Superman will dance for whoever downs a drink” or “If you dance with superman he will buy you a drink”.

Once the team has guessed the words and formed a sentence, the player who is miming will look at the timer and decide whether to throw the die again, depending on the time left. If they do not, their team wins the cards they have guessed. If they decide to play again, they must throw the die and continue.

However, if time runs out before your teammates have guessed the words and formed a phrase, you will lose as many cards as shown on the die.

Who wins?

If there are two or three teams the game will end when you have played three rounds each. Two rounds for four or more teams. Although you can play on as long as you want.

The team with the most cards at the end of the game wins. Do you want a rematch?



Comment y jouer ?

Mi MIC est un jeu délirant de mimique dans lequel vous devrez représenter jusqu'à trois mots pour que les membres de votre équipe les devinent et forment avec eux une phrase, même si elle est absurde.

Si vous y arrivez, vous pourrez essayer de lancer le dé et de continuer à jouer pour former de nouvelles phrases, mais attention, si le temps est écoulé avant que vous ayez trouvé la bonne solution, vous perdrez un nombre de cartes égal au nombre indiqué sur le dé.

Prêts...



Mélangez et placez les cartes en formant trois pioches, une par catégorie et posez le sablier à côté.

Formez des équipes avec approximativement le même nombre de joueurs et tirez au sort qui jouera en premier. Le joueur le plus jeune de cette équipe sera le premier à faire des mimiques.

Jouez !

Lorsque ce sera au tour de votre équipe de jouer, retournez le sablier et lancez le dé. Le joueur qui fera les mimiques doit prendre le nombre de cartes que lui indiquera le dé des pioches qu'il souhaitera mais sans en prendre deux d'une même pioche.

Après avoir lu les cartes, celui-ci devra les représenter une par une. Il peut faire des sons ou fredonner des chansons mais ne peut pas parler. Les membres de son équipe peuvent donner autant de réponses qu'ils veulent jusqu'à ce qu'ils devinent toutes ou que le temps soit écoulé.

Après avoir deviné tous les mots, l'équipe doit former une phrase les contenant tous pour les gagner définitivement. Il n'est pas nécessaire que les phrases soient vraisemblables, mais elles doivent contenir tous les mots représentés et ceux-ci doivent être utilisés correctement. Vous devez former une phrase même si vous n'aviez à trouver qu'un mot.

Exemple de jeu

Monica a lancé le dé et fait trois et les mots des cartes qu'elle a prises sont « Superman », « Danser » et « Verre ». Après les avoir devinés, son équipe doit dire une phrase formée avec ces mots, comme par exemple « Dès que Superman prend un verre, il se met à danser » ou « Le verre sera pour qui dansera le mieux avec Superman ».

Une fois que les mots ont été devinés et que la phrase a été formée, le joueur faisant des mimiques regardera le sablier et décidera ou non de relancer le dé en fonction du temps restant. S'il ne relance pas le dé, son équipe gagnera toutes les cartes qu'elle aura devinée dans ce tour. S'il décide de continuer à jouer, il lancera le dé et continuera son tour.

Mais attention, si le temps s'achève avant que les membres de votre équipe n'aient deviné les nouveaux mots et formé une nouvelle phrase, l'équipe perdra le nombre de cartes indiqué par le dé à ce moment-là.

Qui a gagné?

Si vous jouez à deux ou trois équipes, la partie s'achève au bout de trois tours. Si vous jouez à quatre équipes ou plus, il faut faire deux tours, mais vous pouvez quand même continuer à jouer autant de tours que vous aurez envie de jouer.

À la fin de la partie, l'équipe gagnante sera l'équipe qui aura obtenu le plus de cartes. On fait la revanche ?



Come si gioca?

MI MIC es un delirante gioco di mimica nel quale dovrai rappresentare fino a tre parole che i tuoi compagni di squadra dovranno indovinare e utilizzare per formare una frase, poco importa quanto assurda essa sia.

Se riuscirai, potrai decidere di rischiare e lanciare il dado per proseguire il gioco e formare nuove frasi. Attenzione, però, se scade il tempo prima di aver trovato la soluzione corretta, perderai tante carte quanti sono i punti ottenuti con il dado.

Preparativi...



Mischiare e collocare le carte in tre mazzi, uno per ciascuna categoria, e posizionare di lato il dado e la clessidra.

Formare squadre con un numero approssimativamente uguale di giocatori e tirare a sorte la squadra che comincia il gioco. Il giocatore più giovane della squadra sorteggiata sarà il primo a mimare.

Si gioca!

Una volta arrivato il proprio turno, voltare la clessidra e lanciare il dado. Il giocatore che mima deve pescare tante carte quante indicate dal lancio del dado dai mazzi desiderati, senza ripetizioni.

Dopo aver letto le carte, dovrà rappresentarle una a una. Per far ciò, potrà avvalersi di suoni o mormorare canzoni, senza parlare. I compagni di squadra possono tentare tante risposte quante desiderano, fino a indovinare tutte le carte o fino allo scadere del tempo.

Una volta indovinate tutte le carte, la squadra dovrà formare una frase che le contenga per guadagnarle definitivamente. Non è necessario formare frasi verosimili, ma occorre che contengano tutte le parole rappresentate e che queste siano utilizzate in maniera corretta. È necessario formare una frase anche se la parola da indovinare è una sola.

Esempio di gioco

Monica ha ottenuto un tre e le parole delle tessere pescate sono “Superman”, “Ballare” e “Coppa”. Dopo averle indovinate, la sua squadra deve dire una frase formata con queste parole, ad esempio “Per una coppa di gelato, Superman si mette a ballare” o “Vincerà la coppa chi ballerà meglio con Superman”.

Una volta indovinate le parole e formata la frase, il giocatore che ha mimato guarderà la clessidra e deciderà se rilanciare il dado a seconda del tempo rimanente. Se decide di terminare il turno, la squadra guadagnerà tutte le carte indovinate nella mano. Se, al contrario, decide di continuare a giocare, lancia nuovamente il dado e prosegue il turno.

Attenzione, però! Se il tempo scade prima che i compagni di squadra indovinino le nuove parole e formino una nuova frase, la squadra perderà tante carte quanti sono i punti ottenuti con il dado nell’ultimo lancio.

Chi ha vinto?

Se si gioca in due o tre squadre, la partita ha termine al completamento di tre mani. Se si gioca in quattro o più squadre, si completano due mani. Nulla vieta, però, se se ne ha voglia di continuare a giocare quante mani si desidera.

Alla fine della partita, vince la squadra che avrà guadagnato il maggior numero di carte.

Facciamo la rivincita?



Como se joga?

MI MIC é um jogo entusiasmante de mímica, no qual terás de representar até três palavras para que os teus colegas de equipa as adivinhem e formem com elas uma frase, por mais absurda que seja.

Se conseguirem, podem atirar o dado e continuar a jogar para formar novas frases, mas cuidado, se o tempo acabar antes de encontrarem a solução correta perderão tantas cartas quantas marcar o dado.

Preparados...



Mistura e coloca as cartas formando três pilhas, uma por cada categoria, e ao lado coloca o dado e a ampulheta.

Forma equipas com aproximadamente o mesmo número de jogadores e sorteia quem jogará primeiro. O jogador mais novo dessa equipa será o primeiro a fazer mímica.

Vamos jogar!

Quando chegar a vez da vossa equipa jogar, girem a ampulheta e atirem o dado. O jogador que fará a mímica deve recolher tantas cartas quantas as indicadas pela tiragem das pilhas que pretende mas sem repetir nenhuma.

Depois de ler as cartas deverá representá-las uma a uma. Para isso pode fazer sons ou cantarolar canções mas não pode falar. Os seus colegas de equipa podem dar tantas respostas quantas quiserem até que as adivinhem todas ou o tempo acabe.

Uma vez adivinhadas, a equipa deve formar uma frase que as contenha para ganhá-las definitivamente. As frases não têm de ser verosímeis, mas devem conter todas as palavras representadas e ser utilizadas de forma correta. Formar uma frase inclusive se apenas tiverem de adivinhar uma palavra.

Exemplo de jogo

A Mónica tirou um três e as palavras dos cartões que recolheu são “Super-homem”, “Dançar” e “Copo”. Depois de adivinhá-las, a sua equipa tem de dizer uma frase formada com elas, como por exemplo: “Para quem toma um copo, o Super-homem põe-se a dançar” ou “Ganhará o copo quem melhor dançar com o Super-homem”.

Uma vez adivinhadas as palavras e formada a frase, o jogador que estiver a fazer mímica verá a ampulheta e decidirá se volta a atirar o dado em função do tempo que lhe resta. Se se retirar, a sua equipa ganhará todas as cartas que tiver adivinhado nessa vez. Se decidir continuar a jogar, atirárá novamente o dado e continuará na sua vez.

Mas cuidado, se acabar o tempo antes de os companheiros adivinharem as palavras novas e formarem uma frase nova, a equipa perderá tantas cartas quantas marcar o dado nesse momento.

Quem ganhou?

Se jogarem duas ou três equipas, a partida acaba quando tiverem sido jogadas três rondas. Se forem quatro ou mais equipas, fazem-se duas rondas. No entanto, se tiverem vontade podem continuar a jogar tantas rondas quantas quiserem.

No final da partida a equipa que tiver conseguido mais cartas será o vencedor. Desforramo-nos?



Games
& Friends

Un juego de mímica disparatada para 4 o más jugadores a partir de 8 años

A crazy miming game for 4 or more players aged 8+

Un jeu de mimique farfelue pour 4 joueurs ou plus à partir de 8 ans

Un pazzo gioco di mimica per 4 o più giocatori a partire dagli 8 anni.

Um jogo de mímica disparatada para 4 ou mais jogadores, a partir dos 8 anos.

CONTENIDO / CONTENTS / CONTENU
/ CONTENUTO / CONTEÚDO



35 cartas de sujeto / 35 topic cards / 35 cartes de sujet / 35 carte di soggetto / 35 cartas de sujeito

35 cartas de acción / 35 action cards / 35 cartes d'action / 35 carte d'azione / 35 cartas de ação

35 cartas de objeto / 35 object cards / 35 cartes d'objet / 35 carte d'oggetto / 35 cartas de objeto

1 reloj de arena de 60" / 1 60" timer / 1 sablier de 60" / 1 clessidra da 60 secondi / 1 ampulheta de 60"

1 dado / 1 die / 1 dé / 1 clessidra da 60 secondi / 1 dado

© 2018 JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 DENIA (Alicante) ESPAÑA
www.cayro.es

cayro