

# ¡ADIVINA QUÉ IMITO!

## EL JUEGO DE MÍMICA MÁS ALOCADO

¿Es un gato? ¿O quizás una tortuga?... Espera, ¿no será un escalador?

En *Adivina qué imito* tendrás que representar animales, profesiones, objetos y acciones. Si tienes suerte podrás hacerlo a tu manera pero según indique la ruleta igual te toca hacerlo a la pata coja, con los ojos cerrados o contra el tiempo, antes de que salten las tarjetas por los aires.

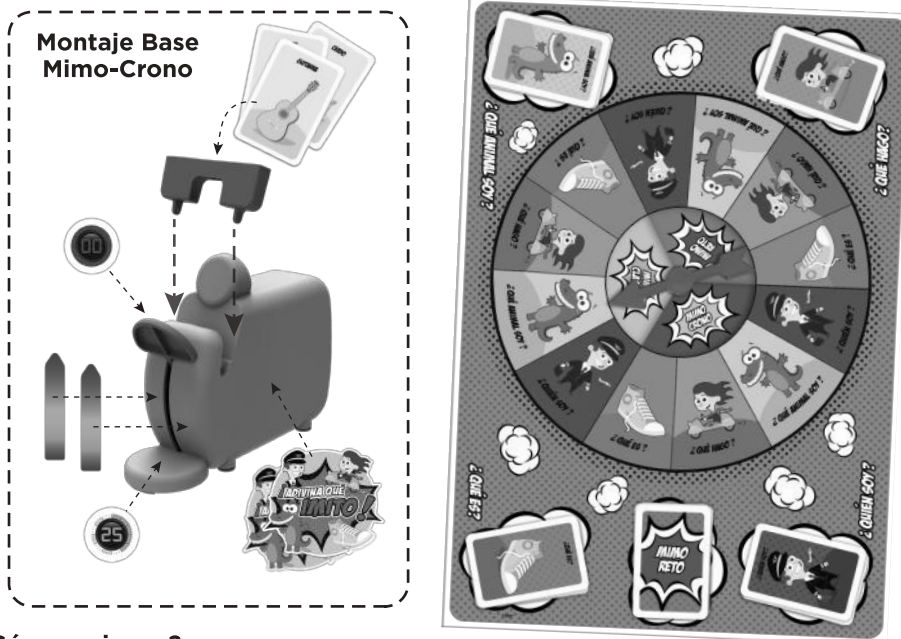
¿Estás preparado para hacer mímica de la manera más loca posible?

### CONTENIDO:

1 tablero de juego con una ruleta, 144 tarjetas para imitar (30 animales, 30 objetos, 30 acciones, 30 profesiones, 15 cartas Mimo Reto) y 9 cartas para personalizar la imitación que quieras, 1 base Mimo-Crono.

### Preparación del juego

Coloca el tablero en el centro de la mesa, separa las tarjetas por categorías (animales, objetos, acciones, profesiones y Mimo Retos) y pon las de cada tipo formando una pila bocabajo en el espacio correspondiente. Deja el temporizador al lado del tablero y el jugador más joven empieza la partida.



### ¿Cómo se juega?

En tu turno, haz girar la ruleta para ver qué debes representar y cómo debes hacerlo. Cuando la flecha se pare, la punta indicará qué tipo de tarjeta debes jugar ese turno (animal, objeto, acción o profesión) y su cola marcará cómo debes hacer la mímica entre estas tres opciones:

# ¡ADIVINA QUÉ IMITO!

## EL JUEGO DE MÍMICA MÁS ALOCADO

¿Es un gato? ¿O quizás una tortuga?... Espera, ¿no será un escalador?

En *Adivina qué imito* tendrás que representar animales, profesiones, objetos y acciones. Si tienes suerte podrás hacerlo a tu manera pero según indique la ruleta igual te toca hacerlo a la pata coja, con los ojos cerrados o contra el tiempo, antes de que salten las tarjetas por los aires.

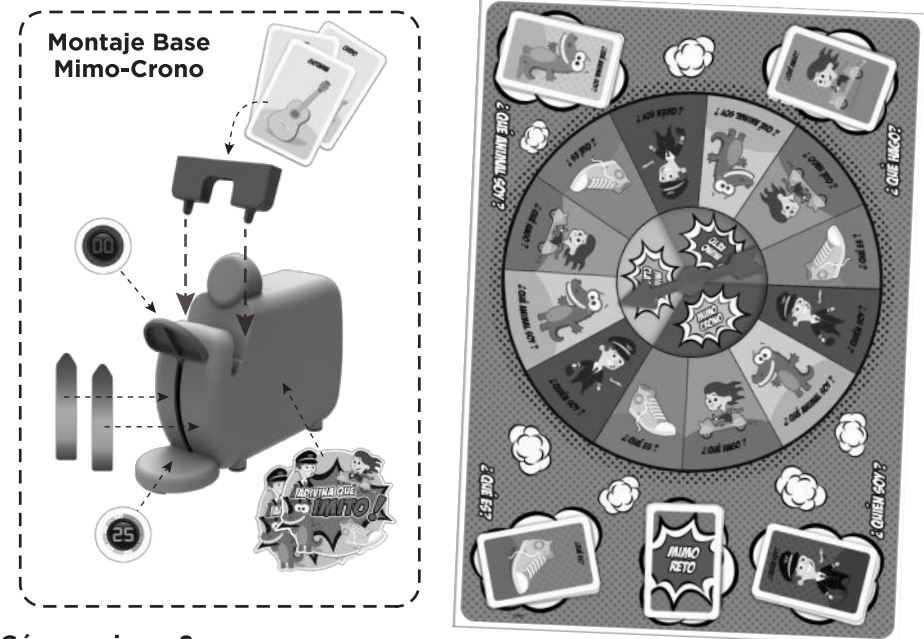
¿Estás preparado para hacer mímica de la manera más loca posible?

### CONTENIDO:

1 tablero de juego con una ruleta, 144 tarjetas para imitar (30 animales, 30 objetos, 30 acciones, 30 profesiones, 15 cartas Mimo Reto) y 9 cartas para personalizar la imitación que quieras, 1 base Mimo-Crono.

### Preparación del juego

Coloca el tablero en el centro de la mesa, separa las tarjetas por categorías (animales, objetos, acciones, profesiones y Mimo Retos) y pon las de cada tipo formando una pila bocabajo en el espacio correspondiente. Deja el temporizador al lado del tablero y el jugador más joven empieza la partida.



### ¿Cómo se juega?

En tu turno, haz girar la ruleta para ver qué debes representar y cómo debes hacerlo. Cuando la flecha se pare, la punta indicará qué tipo de tarjeta debes jugar ese turno (animal, objeto, acción o profesión) y su cola marcará cómo debes hacer la mímica entre estas tres opciones:



**Mimo Clásico:** toma una carta de la pila de la categoría indicada y representáala haciendo mímica para que los demás jugadores la adivinen. Durante la representación no está permitido hacer sonidos ni tampoco señalar el objeto si se encuentra a la vista. El primer jugador que adivine qué estás representando ganará la carta. Si nadie es capaz de adivinarlo, se descartará la tarjeta cuando cada jugador haya dado 3 respuestas y el turno pasará al siguiente.



**Mimo Reto:** si la cola de la flecha cae en esta zona además de la tarjeta de la categoría correspondiente deberás coger la primera tarjeta de la pila de Mimo Reto y realizar la mímica tal como ésta te indique. Si durante el juego se acaban las tarjetas de Mimo Reto, se vuelven a barajar todas y se forma de nuevo la pila.



**Mimo Crono:** cuando la cola indica Mimo Crono, debes coger el temporizador y colocar en él 8 tarjetas en total, 2 de cada categoría.



A continuación, debes accionar el tiempo bajando la palanca y representarlas una a una tan rápido como puedas antes de que se agote el tiempo, ya que las tarjetas que queden por adivinar isaltarán por los aires! Cada vez que alguien adivine una tarjeta, el jugador que está haciendo mímica se la dará y representará la siguiente. Si consigues que los demás adivinen todas las tarjetas antes de que acabe el tiempo, podrás coger una tarjeta de la pila que quieras para ti como punto extra. Una vez jugada la tarjeta correspondiente, o agotado el tiempo si era una Mimo Crono, el turno pasa al jugador de la izquierda, que hará girar la ruleta para saber qué tipo de tarjeta debe coger y cómo la ha de representar.

### Fin del juego

Cada partida consta de tres rondas de juego. Cuando todos los jugadores han hecho mímica en tres ocasiones, quién haya conseguido adivinar más tarjetas habrá ganado el juego.

### Variantes de juego

- **Pequeños jugadores**  
Los jugadores más jóvenes pueden jugar utilizando la ruleta únicamente para determinar la categoría de las tarjetas en cada turno y representarlas con mímica libre y sonidos.
- **¡Mímica súper loca!**  
Si os gustan los grandes retos y las locuras añadid una tarjeta de Mimo Reto cuando la ruleta marque Mimo Crono. ¡Más difícil todavía!
- **Mímica por equipos**  
Si sois muchos también podéis jugar por equipos. En este caso, sólo tus compañeros de equipo podrán intentar adivinar qué estás representando y sólo tendrán tres oportunidades para dar la respuesta correcta.



**Mimo Clásico:** toma una carta de la pila de la categoría indicada y representáala haciendo mímica para que los demás jugadores la adivinen. Durante la representación no está permitido hacer sonidos ni tampoco señalar el objeto si se encuentra a la vista. El primer jugador que adivine qué estás representando ganará la carta. Si nadie es capaz de adivinarlo, se descartará la tarjeta cuando cada jugador haya dado 3 respuestas y el turno pasará al siguiente.



**Mimo Reto:** si la cola de la flecha cae en esta zona además de la tarjeta de la categoría correspondiente deberás coger la primera tarjeta de la pila de Mimo Reto y realizar la mímica tal como ésta te indique. Si durante el juego se acaban las tarjetas de Mimo Reto, se vuelven a barajar todas y se forma de nuevo la pila.



**Mimo Crono:** cuando la cola indica Mimo Crono, debes coger el temporizador y colocar en él 8 tarjetas en total, 2 de cada categoría.



A continuación, debes accionar el tiempo bajando la palanca y representarlas una a una tan rápido como puedas antes de que se agote el tiempo, ya que las tarjetas que queden por adivinar isaltarán por los aires! Cada vez que alguien adivine una tarjeta, el jugador que está haciendo mímica se la dará y representará la siguiente. Si consigues que los demás adivinen todas las tarjetas antes de que acabe el tiempo, podrás coger una tarjeta de la pila que quieras para ti como punto extra. Una vez jugada la tarjeta correspondiente, o agotado el tiempo si era una Mimo Crono, el turno pasa al jugador de la izquierda, que hará girar la ruleta para saber qué tipo de tarjeta debe coger y cómo la ha de representar.

### Fin del juego

Cada partida consta de tres rondas de juego. Cuando todos los jugadores han hecho mímica en tres ocasiones, quién haya conseguido adivinar más tarjetas habrá ganado el juego.

### Variantes de juego

- **Pequeños jugadores**  
Los jugadores más jóvenes pueden jugar utilizando la ruleta únicamente para determinar la categoría de las tarjetas en cada turno y representarlas con mímica libre y sonidos.
- **¡Mímica súper loca!**  
Si os gustan los grandes retos y las locuras añadid una tarjeta de Mimo Reto cuando la ruleta marque Mimo Crono. ¡Más difícil todavía!
- **Mímica por equipos**  
Si sois muchos también podéis jugar por equipos. En este caso, sólo tus compañeros de equipo podrán intentar adivinar qué estás representando y sólo tendrán tres oportunidades para dar la respuesta correcta.

