

ADIVINHA O QUE IMITO!

O JOGO DE MÍMICA MAIS LOUCO

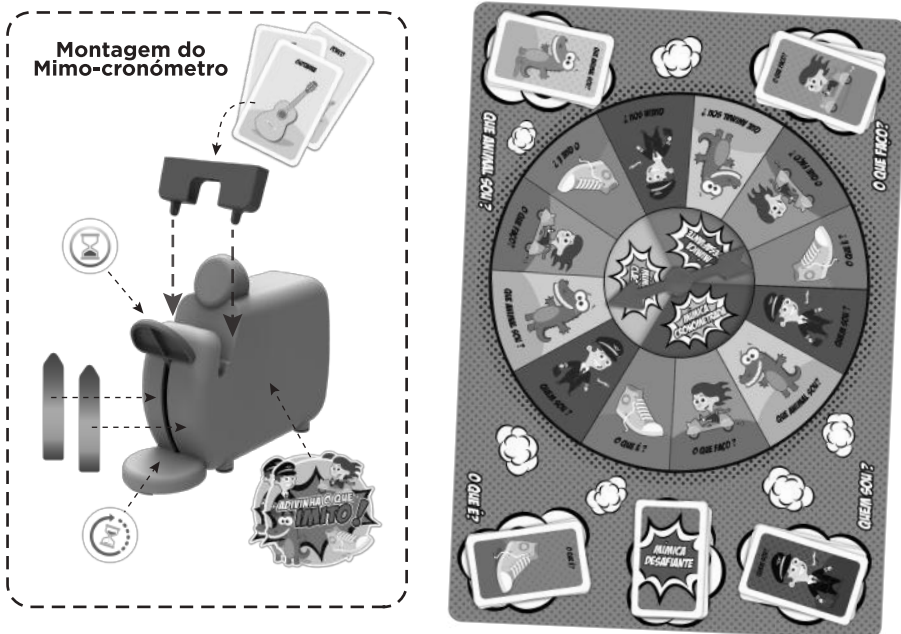
És um gato? Ou talvez uma tartaruga?... Espera, não será um alpinista?
Em ADIVINHA O QUE IMITO terás de imitar animais, profissões, objetos e ações. Se tiveres sorte, conseguirás fazê-lo à tua maneira, mas poderá ser o ponteiro a determinar se o farás ao pé-coxinho, com os olhos fechados ou em contrarrelógio, antes que as cartas saltem todas para o ar. Estás preparado para fazer mímica da maneira mais louca possível?

CONTEÚDO:

1 tabuleiro de jogo com um ponteiro, 135 cartas de mímica (30 animais, 30 objetos, 30 ações, 30 profissões, 15 reptos) e 9 cartas para personalizar a imitação que queiras, 1 Mimo-cronómetro.

Preparação do Jogo

Coloca o tabuleiro ao centro da mesa, divide as cartas por categorias (animais, objetos, ações, profissões e repto) e forma os respetivos baralhos, com a face voltada para baixo. Estes devem ser colocados nos espaços indicados e o Mimo-cronómetro ao lado do tabuleiro. Começa a partida o jogador mais novo.



Como Jogar?

No teu turno, gira o ponteiro para saberes o que vais imitar e de que forma o deves fazer. Quando este parar, a seta indicará que tipo de carta deves biscar nesse turno (animal, objeto, ação ou profissão) e a extremidade o tipo de mímica que deves fazer, das três seguintes possibilidades:

ADIVINHA O QUE IMITO!

O JOGO DE MÍMICA MAIS LOUCO

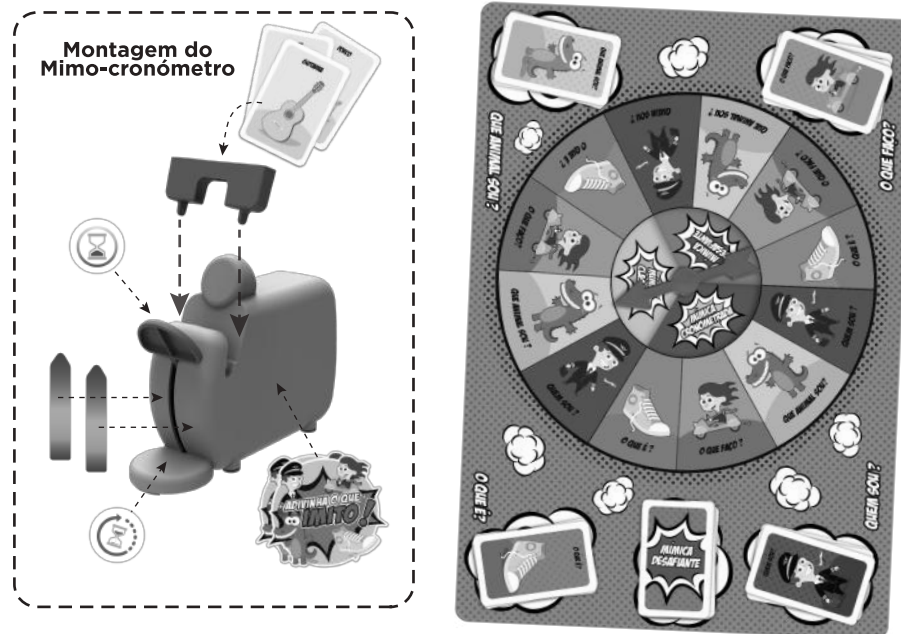
És um gato? Ou talvez uma tartaruga?... Espera, não será um alpinista?
Em ADIVINHA O QUE IMITO terás de imitar animais, profissões, objetos e ações. Se tiveres sorte, conseguirás fazê-lo à tua maneira, mas poderá ser o ponteiro a determinar se o farás ao pé-coxinho, com os olhos fechados ou em contrarrelógio, antes que as cartas saltem todas para o ar. Estás preparado para fazer mímica da maneira mais louca possível?

CONTEÚDO:

1 tabuleiro de jogo com um ponteiro, 135 cartas de mímica (30 animais, 30 objetos, 30 ações, 30 profissões, 15 reptos) e 9 cartas para personalizar a imitação que queiras, 1 Mimo-cronómetro.

Preparação do Jogo

Coloca o tabuleiro ao centro da mesa, divide as cartas por categorias (animais, objetos, ações, profissões e repto) e forma os respetivos baralhos, com a face voltada para baixo. Estes devem ser colocados nos espaços indicados e o Mimo-cronómetro ao lado do tabuleiro. Começa a partida o jogador mais novo.



Como Jogar?

No teu turno, gira o ponteiro para saberes o que vais imitar e de que forma o deves fazer. Quando este parar, a seta indicará que tipo de carta deves biscar nesse turno (animal, objeto, ação ou profissão) e a extremidade o tipo de mímica que deves fazer, das três seguintes possibilidades:



Mímica Clássica: Bisca uma carta do baralho da categoria indicada e imita-a, através de mímica, para que os restantes jogadores a adivinhem. Durante a imitação não é permitido fazer-se sons ou apontar-se para objetos que estejam em redor. O primeiro jogador a adivinhar o que estás a imitar ganhará a carta. Se ninguém for capaz de adivinhar, a carta deve ser descartada após 3 respostas de cada jogador e passa-se o turno ao jogador seguinte.



Mímica Desafiante: Se a extremidade do ponteiro parar nesta zona, para além da carta de categoria deverás biscar a primeira carta do baralho de Repto e fazer a mímica de acordo com o indicado. Se durante o jogo acabarem as cartas de Repto, devem-se embaralhar as da pilha de descarte e formar um novo baralho.



Mímica Cronometrada: Quando a extremidade do ponteiro indica esta zona, deves agarrar no Mimo-cronómetro e inserir 8 cartas, 2 de cada categoria.

Depois, deves dar início ao temporizador, baixando a alavanca, e iniciar a mímica das várias cartas, o mais rápido possível e antes que o tempo se esgote. As cartas que sobrem vão saltar todas para o ar! Sempre que um jogador adivinha uma carta, deves entregar-lha e imitar a próxima. Se conseguires que os jogadores adivinhem todas as tuas cartas antes do tempo terminar, deves biscar uma carta do baralho à tua escolha como ponto extra. Uma vez revelada a carta, ou esgotado o tempo numa Mímica Cronometrada, o turno passa para o jogador à esquerda, que deve girar o ponteiro para saber que nova carta biscar e como fazer a imitação.

Fim do Jogo

Cada partida decorre ao longo de três rondas. Quando todos os jogadores tiverem feito mímica em três ocasiões diferentes, o jogo termina e quem conseguiu adivinhar mais cartas é declarado o vencedor.

Variantes do Jogo

- **Pequenos jogadores:**
Os jogadores mais novos podem girar o ponteiro apenas para lhes indicar qual a categoria das cartas que têm de imitar no seu turno. Podem fazer mímica livre e com sons.
- **Mímica muito louca:**
Se gostam de grandes desafios e de loucuras, adicionem uma carta de repto quando o desafio for uma mímica desafiante. Será uma grande loucura!
- **Mímica em equipas:**
Se forem muitos, poderão jogar em equipas. Neste caso, apenas os teus colegas de equipa poderão tentar adivinhar aquilo que estás a imitar, tendo um máximo de três oportunidades, no total, para chegarem à resposta certa.

EP899/00/17471



Fabricado em Espanha por:
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallés
Espanha
www.educaborras.com



ATENÇÃO!
Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências. Os conteúdos deste jogo podem variar do que aparece nas fotografias.

Ref. 17471



Mímica Clássica: Bisca uma carta do baralho da categoria indicada e imita-a, através de mímica, para que os restantes jogadores a adivinhem. Durante a imitação não é permitido fazer-se sons ou apontar-se para objetos que estejam em redor. O primeiro jogador a adivinhar o que estás a imitar ganhará a carta. Se ninguém for capaz de adivinhar, a carta deve ser descartada após 3 respostas de cada jogador e passa-se o turno ao jogador seguinte.



Mímica Desafiante: Se a extremidade do ponteiro parar nesta zona, para além da carta de categoria deverás biscar a primeira carta do baralho de Repto e fazer a mímica de acordo com o indicado. Se durante o jogo acabarem as cartas de Repto, devem-se embaralhar as da pilha de descarte e formar um novo baralho.



Mímica Cronometrada: Quando a extremidade do ponteiro indica esta zona, deves agarrar no Mimo-cronómetro e inserir 8 cartas, 2 de cada categoria.

Depois, deves dar início ao temporizador, baixando a alavanca, e iniciar a mímica das várias cartas, o mais rápido possível e antes que o tempo se esgote. As cartas que sobrem vão saltar todas para o ar! Sempre que um jogador adivinha uma carta, deves entregar-lha e imitar a próxima. Se conseguires que os jogadores adivinhem todas as tuas cartas antes do tempo terminar, deves biscar uma carta do baralho à tua escolha como ponto extra. Uma vez revelada a carta, ou esgotado o tempo numa Mímica Cronometrada, o turno passa para o jogador à esquerda, que deve girar o ponteiro para saber que nova carta biscar e como fazer a imitação.

Fim do Jogo

Cada partida decorre ao longo de três rondas. Quando todos os jogadores tiverem feito mímica em três ocasiões diferentes, o jogo termina e quem conseguiu adivinhar mais cartas é declarado o vencedor.

Variantes do Jogo

- **Pequenos jogadores:**
Os jogadores mais novos podem girar o ponteiro apenas para lhes indicar qual a categoria das cartas que têm de imitar no seu turno. Podem fazer mímica livre e com sons.
- **Mímica muito louca:**
Se gostam de grandes desafios e de loucuras, adicionem uma carta de repto quando o desafio for uma mímica desafiante. Será uma grande loucura!
- **Mímica em equipas:**
Se forem muitos, poderão jogar em equipas. Neste caso, apenas os teus colegas de equipa poderão tentar adivinhar aquilo que estás a imitar, tendo um máximo de três oportunidades, no total, para chegarem à resposta certa.

EP899/00/17471



Fabricado em Espanha por:
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallés
Espanha
www.educaborras.com



ATENÇÃO!
Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências. Os conteúdos deste jogo podem variar do que aparece nas fotografias.

Ref. 17471