

Cartes "spéciales" • "Special" cards • "Spezial" Karten
 Cartas "especiales" • Carte speciali • "Speciale" kaarten
 Spezialkort • Spezialkort



- F** 1-Le prochain mime à 1 point vaudra 3 points. 2-Raconte une histoire drôle. 3-Fais une grimace. 4-Bon pour remplacer une carte mime. 5-Chante une chanson. 6-Avance d'une case. 7-Avance de deux cases. 8-Avance de trois cases. 9-Imite le singe en faisant le bruit du canard. 10-Imite le kangourou en faisant le bruit de la poule.
- GB** 1-The next 1 point mime will be worth 3 points. 2-Tell a funny story. 3-Pull a funny face. 4-Joker to replace a mime card. 5-Sing a song. 6-Go forward one space. 7-Go forward two spaces. 8-Go forward three spaces. 9-Imitate a monkey while making the noise of a duck. 10-Imitate a kangaroo while making the noise of a chicken.
- D** 1-Die nächste pantomimische Darstellung, die einen Punkt einbringt, ist drei Punkte wert. 2-Erzähl einen Witz! 3-Zieh eine Fratze! 4-Joker ersetzt die Pantomimenkarte. 5-Sing ein Lied. 6-Geh ein Feld weiter! 7-Geh zwei Felder weiter! 8-Geh drei Felder weiter! 9-Stell einen Affen pantomimisch dar und schnatter dabei wie eine Ente. 10-Stell ein Känguru pantomimisch dar und gackere dabei wie ein Huhn.
- E** 1-El próximo mimo de 1 punto valdrá 3 puntos. 2-Cuenta una historia divertida. 3-Pon cara fea. 4-Permite reemplazar una carta mimo. 5-Canta una canción. 6-Avanza una casilla. 7-Avanza dos casillas. 8-Avanza tres casillas. 9-Imita a un mono haciendo el ruido de un pato. 10-Imita un canguro haciendo el ruido de una gallina.
- I** 1-Il mimo successivo da 1 punto varrà 3 punti. 2-Racconta una storia buffa. 3-Fai una smorfia. 4-Permette di sostituire una carta mimo. 5-Canta una canzone. 6-Avanza di una casella. 7-Avanza di due caselle. 8-Avanza di tre caselle. 9-Imita una scimmia facendo il verso dell'anatra. 10-Imita un canguro facendo il verso del pollo.
- NL** 1-De volgende imitatie van 1 punt is 3 punten waard. 2-Vertel een grappig verhaal. 3-Maak een grimas. 4-Kan een imitatiekaart vervangen. 5-Zing een liedje. 6-Ga een hokje vooruit. 7-Ga twee hokjes vooruit. 8-Ga drie hokjes vooruit. 9-Doe een aap na terwijl je kwettert als een eend. 10-Doe een kangoeroe na terwijl je het geluid van een kip maakt.
- S** 1-Du får 3 poäng för nästa 1-poängsmim. 2-Berätta en rolig historia. 3-Gör en grimas. 4-Tillgodokvitto för ett mimkort. 5-Sjung en sång. 6-Gå ett steg framåt. 7-Gå två steg framåt. 8-Gå tre steg framåt. 9-Härma en apa och låt som en anka. 10-Härma en känguru och låt som en höna.
- DK** 1-Næste mimenummer til 1 point giver 3 point. 2-Fortæl en sjov historie. 3-Lav en grimasse. 4-Med dette kort kan du skifte mimekort. 5-Syng en sang. 6-Gå et felt frem. 7-Gå to felter frem. 8-Gå tre felter frem. 9-Imiter en abe, og lyd som en and. 10-Imiter en kænguru, og lyd som en kylling.

ΠΙΝΟΝΙΚΟ



Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
 Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold



x 210



Un jeu de mimes

Des chiens se sont perdus dans la ville. Pour retrouver au plus vite la niche de leur copain Mirko, ils demandent leur chemin et cherchent à se faire comprendre en mimant des situations, des personnes ou des objets.

Age : à partir de 5 ans

Nombre de joueurs : de 2 à 8

Ce jeu se joue individuellement ou par équipe.

Durée : environ 20 minutes

Contenu du jeu :

1 plateau, 4 pions, 190 cartes «mimes»

20 cartes «spéciales»

1 sablier

But du jeu :

Etre le premier à atteindre la niche de Mirko.

Préparation du jeu :

Mélanger toutes les cartes. Les disposer en pile à côté du plateau, face cachée. Les joueurs disposent leur pion sur la première case du parcours (case ronde, avec la flèche).

Les joueurs (ou les équipes) tirent une carte à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les différentes catégories des mimes sont indiquées sur la carte par la couleur des petits carrés. Les joueurs décident s'ils veulent annoncer de quelle catégorie il s'agit avant de faire un mime (sauf pour les cartes «MimoMirko, qui doivent être annoncées de toutes façons). La partie sera plus difficile si on ne l'annonce pas.

**Jeu individuel (à 2, 3 ou 4 joueurs) :**

Le joueur le plus jeune prend une carte, annonce ou non la catégorie du mime, tourne le sablier, et fait le mime demandé. Le premier adversaire à trouver la réponse avance d'une case et le mimeur avance d'autant de cases que de points marqués sur la carte (1, 2 ou 3 carrés de couleur). Le joueur suivant procède de la même façon, et ainsi de suite.

Si le mime n'est pas trouvé lorsque le sablier s'est écoulé, personne n'avance.

Cartes «MimoMirko» (petits carrés verts) : le joueur désigne l'adversaire qui doit trouver son mime. Si il le trouve, les 2 joueurs avancent d'autant de case que de points indiqués sur la carte. Sinon, personne n'avance.



Cartes «spéciales» (chances ou gages, contour orange) : le joueur suit les instructions expliquées dans le mémo, au début du livret.

Jeu par équipe de 2 (4, 6 ou 8 joueurs, 1 pion par équipe) :

A chaque tour, le mimeur d'une équipe est différent. Le premier joueur d'une équipe prend une carte et fait deviner le mime à son partenaire. Si son partenaire trouve le mime, l'équipe avance son pion d'autant de cases que de points indiqués sur la carte (1, 2 ou 3 cases). Sinon, elle n'avance pas. L'équipe suivante procède de la même façon, et ainsi de suite...

Cartes «MimoMirko» (petits carrés verts) : Quand un joueur tire une carte «MimoMirko», les joueurs désignés dans chaque équipe interprètent le même mime, en même temps. Le premier partenaire à trouver le mime en observant tous les mimeurs avance le pion de son équipe d'autant de cases que de points indiqués sur la carte.

Cartes «spéciales» (chances ou gages, contour orange) : le joueur suit les instructions expliquées dans le mémo, au début du livret.



Cases «MimoMirko» : Bonus de 1 point. L'équipe qui vient de faire un mime avance d'une case supplémentaire si le mime a été deviné (ex : pour un mime gagné de 3 points, l'équipe avance de 4 cases).



Cases «étoile» : Lorsqu'en avançant un pion, une équipe arrive sur une case «étoile», elle tire tout de suite une nouvelle carte.

Si c'est une carte «spéciale», elle la donne immédiatement à l'équipe suivante, qui suit les instructions correspondantes.

Si c'est une carte «mime», le joueur fait deviner le mime à tous les joueurs (adversaires et partenaire peuvent répondre). Celui qui a deviné avance le pion de son équipe d'autant de cases que de points indiqués sur la carte.

Qui gagne ?

Le joueur (ou l'équipe) qui atteint le premier la niche du chien Mirko.

Le «+» du jeu : Petits et grands peuvent jouer avec les mêmes chances de gagner. Entièrement illustré, ce jeu est accessible à ceux qui ne savent pas encore lire.

A miming game

The dogs are lost in the town. Now they find the quickest route to their friend Mirko's doghouse by means of miming situations, people or objects.

Age : 5 years and over

Number of players : from 2 to 8

This game is played individually or as a team.

Duration : about 20 minutes

Game contents :

1 board, 4 pieces, 190 miming cards

20 "special" cards

1 hourglass

Aim of the game:

Be the first to reach Mirko's doghouse.

Game preparation:

Mix up all the cards. Place them in a pile next to the board, face down.

The players place their game piece on the first space (round space, next to the arrow). The players (or teams) draw a card on their turn, in a clockwise direction. The different miming categories are indicated on the card by the colour of small squares. The players decide if they want to announce the category before doing a mime (except for "MimoMirko" cards which must be announced anyway). The game will be more difficult if nothing is announced.

**Individual game (from 2, 3 or 4 players)**

Mix up all the cards. Place them in a pile next to the board, face down.

The youngest player takes a card, does or does not announce the miming category, turns the hourglass, and carries out the mime asked. The first opponent

to find the answer moves forward one space and the player miming moves forward as many spaces as points marked on the card (1, 2 or 3 colour squares). The next player proceeds in the same way, and so on.

If the mime is not found out when the hourglass has run through, no one moves forward.



«MimoMirko» cards (little green squares): the player nominates the opponent who must guess his mime. If he guesses right, the 2 players move forward as many spaces as points indicated on the card. If not, no one moves forward.



“Special” cards (fortune or forfeit, orange outline): the player follows the instructions explained in the memo book, at the start of the booklet.

Team game of 2 (4, 6 or 8 players, 1 piece per team):

On each turn, the miming player of a team is different.

The first player of a team takes a card and makes his partner guess the mime. If his partner guesses the mime, the team moves its piece forward as many spaces as points indicated on the card (1, 2 or 3 spaces). Otherwise, no forward move is made. The next player proceeds in the same way, and so on...

“MimoMirko” cards (little green squares) : When a player draws a “MimoMirko” card, the players nominated in each team interpret the same mime, at the same time. The first opponent to guess the mime while observing all the players miming move forward the team piece as many spaces as points indicated on the card.

“Special” cards (fortune or forfeit, orange outline): the player follows the instructions explained in the memo book, at the start of the booklet.



“MimoMirko” spaces: 1 point bonus. The team that has just mimed advances one extra square if the mime has been guessed.



“STAR” spaces: When moving forward one piece, a team gets to a “star” space, the team immediately draws a new card.

If it is a «special» card, the team immediately gives it to the next team, who follow the corresponding instructions.

If it is a “mime” card, the player makes all the players guess the mime (opponents and partner can answer). The one who guessed moves the team piece forward as many spaces as points indicated on the card.

Who wins ?

The player (or the team) who reaches the doghouse of Mirko the dog first.

The + of the game: Young and old can play with the same fortunes to be won. Entirely illustrated, this game is accessible to those who do not know how to read yet.

Pantomimenspiel

Die Hunde haben sich in der Stadt verlaufen! Nun müssen sie sich mit Hilfe von pantomimischen Darstellungen von Situationen, Personen und Gegenständen nach dem schnellsten Weg zu der Hundehütte ihres Freundes Mirko erkundigen.

Alter: ab 5 Jahre

Spieleranzahl: 2 bis 8

Dieses Spiel kann individuell oder in Gruppen gespielt werden.

Dauer: circa 20 Minuten

Inhalt des Spiels:

1 Spielbrett, 4 Spielfiguren, 190 "Pantomime" Karten, 20 "Speziale" Karten
1 Sanduhr

Ziel des Spiels:

Der Erste sein, der Mirkos Hundehütte erreicht.

Vorbereitung des Spiels:

Alle Karten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel neben dem Spielbrett niedergelegt. Die Spieler stellen ihre Spielfigur auf dem ersten Feld des Parcours hin (rundes Feld, neben dem Pfeil). Die Spieler (oder Gruppen) ziehen nacheinander und im Uhrzeigersinn eine Karte.

Die verschiedenen Kategorien werden durch die Farbe des kleinen Viereckes auf den Karten angedeutet. Die Spieler können, vordem sie etwas pantomimisch darstellen, aussuchen, ob Sie ihre Kategorie ansagen wollen oder nicht. (Außer bei den "MimoMirko" Karten. Da ist es Pflicht seine Kategorie anzusagen.) Die Runde wird übrigens schwieriger, wenn man seine Kategorie nicht ansagt.

**Individuelles Spiel (mit 2, 3 oder 4 Spielern):**

Der jüngste Spieler zieht eine Karte, kündigt seine Kategorie an oder nicht, dreht die Sanduhr um und beginnt mit der gefragten pantomimischen Darstellung. Der erste Gegner, der raus gefunden hat, was dargestellt wurde, geht ein Feld mit seiner Figur voran und der Pantomimenspieler kommt so viele Felder voran, wie



auf der Karte durch 1, 2 oder 3 farbige Vierecke angegeben wird. Der nächste Spieler setzt das Spiel auf der gleichen Art und Weise fort usw. Wenn die Sanduhr abgelaufen ist und noch keiner die Lösung gefunden hat, kommt niemand voran.

"MimoMirko" Karten (kleine grüne Vierecke): Der Spieler sucht denjenigen aus, der als Gegner die Pantomimische Darstellung erraten soll. Wird es erraten, können beide Spieler die auf den Karten angegebene Anzahl an Feldern vorankommen. Wird es nicht erraten, kommt niemand voran.



"Spezial" Karten (Glück oder Pfand, orange Umrandung): Der Spieler folgt den Anweisungen auf dem Merkblatt am Anfang des Büchleins.

Spiel mit zweier Gruppen (4, 6 oder 8 Spieler, 1 Spielfigur pro Gruppe):

In einer Gruppe wechseln sich die Spieler bei jeder Runde ab, um die Rolle des Pantomimenspielers zu übernehmen. Der erste Spieler aus einer Gruppe zieht eine Karte und lässt seinen Mitspieler die pantomimische Darstellung erraten. Erratet der Spielpartner die Darstellung, kommt die Gruppe die auf den Karten angegebene Anzahl an Feldern voran (1, 2 oder 3 Felder). Wird es jedoch nicht erraten, kommt die Gruppe auch nicht voran. Die folgende Gruppe setzt die Runde auf der gleichen Art und Weise fort usw.

"MimoMirko" Karten (kleines grünes Viereck): Wenn ein Spieler eine "MimoMirko" Karte zieht, müssen alle Pantomimenspieler aus den verschiedenen Gruppen dieselbe pantomimische Darstellung gleichzeitig versuchen darzustellen. Der erste Spielpartner, der es durch beobachten aller Pantomimenspieler erraten konnte, kommt mit seiner Gruppe die auf den Karten angegebene Anzahl an Feldern voran.

"Spezial" Karten (Glück oder Pfand, orange Umrandung): Der Spieler folgt den Anweisungen auf dem Merkblatt am Anfang des Büchleins.



"MimoMirko" Feld: 1 Bonuspunkt. Wenn die Pantomimische Darstellung erraten wurde, darf die Gruppe der Pantomimenspieler ein Feld weiterziehen.



"STERN" Felder: Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem "Stern" Feld, so darf er noch eine Karte ziehen. Ist diese Karte eine "Spezial" Karte, muss diese an der folgenden Gruppe weitergegeben werden, die dann wiederum den angegebenen Anweisungen folgt.

Ist es eine "Pantomime" Karte, muss der Pantomimenspieler seine Darstellung vor jeden Spieler darstellen (Sowohl Spielpartner als auch Gegner dürfen mit raten). Derjenige, der es erraten konnte, darf mit seiner Gruppe die auf den Karten angegebene Anzahl an Feldern vorankommen.

Wer gewinnt?

Der Spieler oder die Gruppe, die als Erstes Mirkos Hundehütte erreicht.

Der Bonus im Spiel: Groß und Klein können miteinander spielen und haben die gleichen Gewinnchancen. Da dieses Spiel vollkommen illustriert ist, ist es auch bestens geeignet für Menschen, die noch nicht lesen können.

Un juego de mímica

Unos perros se han perdido en la ciudad. Para encontrar lo más rápido posible la caseta de su amigo Mirko, van preguntando el camino e intentan hacerse entender representando con mímica situaciones, personas u objetos.

Edad: a partir de 5 años

Número de jugadores: de 2 a 8

Este juego se puede jugar individualmente o por equipos.

Duración: aprox. 20 minutos

Contenido del juego:

1 tablero, 4 peones, 190 cartas "mimo", 20 cartas "especiales", 1 reloj de arena

Objetivo del juego:

Ser el primero en llegar a la caseta de Mirko.

Preparación del juego:

Se mezclan todas las cartas. Se ponen en un montón al lado del tablero, boca abajo.

Los jugadores colocan su peón en la primera casilla del recorrido (casilla redonda, al lado de la flecha).

Los jugadores (o los equipos) cogen una carta cuando sea su turno, jugando en el sentido de las agujas del reloj.

En las cartas se indican las diferentes categorías de los mimos mediante el color de los cuadraditos. Los jugadores decidirán si quieren decir de qué categoría es cada carta antes de hacer un mimo (excepto para las cartas "MimoMirko", que hay que decirlas de todas formas). La partida será más difícil si no se dice antes el tipo de categoría.

**Juego individual (2, 3 ó 4 jugadores):**

El jugador más joven coge una carta, dice o no la categoría del mimo, da la vuelta al reloj de arena y hace la mímica que le corresponda. El primer adversario que sepa la respuesta avanza una casilla y el que ha hecho el mimo avanza tantas casillas como puntos indique la carta (1, 2 ó 3 cuadrados de un color). El jugador siguiente procede de la misma forma y así sucesivamente. Si no se ha adivinado el mimo cuando se acabe el tiempo, nadie avanza.



Cartas "MimoMirko" (cuadraditos verdes): el jugador elige el adversario que debe adivinar el mimo. Si lo adivina, los 2 jugadores avanzan tantas casillas como indique la carta. Si no, nadie avanza.



Cartas "especiales" (suerte o prendas, contorno naranja): el jugador sigue las instrucciones que se dan en la memo, al principio del librito.

**Juego por equipos de 2 (4, 6 ó 8 jugadores, 1 peón por equipo):**

En cada turno el jugador del equipo que hace el mimo será diferente.

El primer jugador de un equipo coge una carta y su compañero debe adivinar el mimo. Si su compañero adivina el mimo, el equipo avanza su peón tantas casillas como puntos indique la carta (1, 2 ó 3 casillas). Si no, no avanza. El equipo siguiente procede de la misma forma y así sucesivamente...

Cartas "MimoMirko" (cuadraditos verdes): Cuando un jugador coge una carta "MimoMirko", los jugadores de cada equipo a los que les toque hacer el mimo representan el mismo mimo al mismo tiempo. El primer compañero que adivine el mimo observando a los que lo representan avanza el peón de su equipo tantas casillas como puntos indique la carta.

Cartas "especiales" (suerte o prendas, contorno naranja): el jugador sigue las instrucciones que se dan en la memo, al principio del librito.



Casillas «MimoMirko»: 1 punto extra. El equipo que acaba de hacer el mimo avanza una casilla más si el mimo ha sido adivinado.



Casillas "ESTRELLA": Si al avanzar un peón, un equipo llega a una casilla "estrella", vuelve a coger otra carta. Si es una carta "especial", se la da inmediatamente al equipo siguiente, que seguirá las instrucciones correspondientes. Si es una carta "mimo", el jugador hace que todos los jugadores adivinen el mimo (pueden responder los adversarios y el compañero). El que lo adivine avanza el peón de su equipo tantas casillas como puntos indique la carta.

¿Quién gana?

El jugador (o el equipo) que llegue el primero a la caseta del perro Mirko.

Lo «+» del juego: Pueden jugar pequeños y grandes con las mismas oportunidades de ganar. Este juego, totalmente ilustrado, puede ser jugado también por aquellos que aún no saben leer.

Un gioco di mimi

Alcuni cani si sono perduti nella città. Per ritrovare prima possibile la cuccia del loro amico Mirko, chiedono la strada e cercano di farsi capire mimando delle situazioni, dei personaggi o degli oggetti.

Età : A partire dai 5 anni

Numero dei giocatori : da 2 a 8

Questo gioco si gioca individualmente o in squadra.

Durata : circa 20 minuti

Contenuto del gioco :

1 tabella, 4 pedine, 190 carte «mimi», 20 carte «speciali», 1 clessidra

Finalità del gioco :

Raggiungere per primi la cuccia di Mirko.

Preparazione del gioco :

Mischiare tutte le carte. Sistemarle su una pila al lato della tavola, con la faccia nascosta.

I giocatori devono disporre la loro pedina sulla prima casella del percorso (casella rotonda, affianco alla freccia).

I giocatori (o le squadre) estraggono a turno una carta, seguendo il senso delle lancette dell'orologio.

Le diverse categorie di mimi sono indicate sulla carta dal colore dei quadratini. I giocatori devono decidere se vogliono annunciare di quale categoria si tratta, prima di iniziare a mimare (salvo che per le carte «MimoMirko» che devono essere annunciate comunque). La partita sarà più difficile se i giocatori non annunciano la categoria.

**Gioco individuale (per 2, 3 o 4 giocatori) :**

Il giocatore più giovane prende una carta, e dichiara o no la categoria del mimo, gira la clessidra ed esegue il mimo richiesto. I primo avversario che riesce ad indovinare la risposta giusta, avanza di una casella, e l'imitatore avanza di un numero di caselle pari a quelle riportate sulla carta (1, 2 o 3 quadratini colorati). Il giocatore successivo procede allo stesso modo, e così via. Se il mimo non è stato risolto prima che la clessidra si svuoti, nessuno dei giocatori avanza.



Carte «MimoMirko» (quadratini verdi) : il giocatore deve designare l'avversario che deve indovinare il suo mimo. Se riesce ad indovinare, i 2 giocatori avanzano di un numero di caselle pari ai punti indicati sulla carta. Se non riesce ad indovinare, nessuno avanza.



Carte «speciali» (possibilità o pegni, contorno arancione) :

il giocatore segue le istruzioni indicate nel memorandum all'inizio del libretto.

Gioco per squadre di 2 (4, 6 o 8 giocatori, 1 pedina per squadra) :

Ad ogni turno di gioco, cambia il mimo di ogni squadra. Il primo giocatore prende una carta e cerca di far indovinare il mimo al suo compagno. Se il compagno trova la risposta, la squadra fa avanzare la propria pedina di un numero di caselle pari a quello dei punti indicati sulla carta (1, 2 o 3 caselle). In caso contrario, non avanza. La squadra seguente procede nello stesso modo, e così via...

Carte «MimoMirko» (quadratini verdi) : Quando un giocatore estrae una carta «MimoMirko», i giocatori designati nella propria squadra, interpretano contemporaneamente lo stesso mimo. Il primo compagno di squadra che trova la soluzione osservando tutti gli imitatori, fa avanzare la sua pedina di un numero di caselle pari a quello dei punti indicati sulla carta.

Carte «speciali» (possibilità o pegni, contorno arancione): il giocatore segue le istruzioni indicate nel memorandum all'inizio del libretto.



Caselle «MimoMirko»: Premio di 1 punto,. La squadra che ha appena eseguito un mimo avanza di una casella supplementare se il mimo è stato indovinato.



Caselle «STELLA» : Se facendo avanzare la pedina, una squadra arriva su una casella «stella», può estrarre un'altra carta. Se questa è una carta «speciale», la passa immediatamente alla squadra seguente, che deve seguire le istruzioni raccomandate. Se invece si tratta di una carta «mimo», il giocatore deve far indovinare il mimo a tutti i giocatori (possono rispondere sia gli avversari che i compagni di squadra). Chi indovina, fa avanzare la pedina di un numero di caselle pari a quello dei punti indicati sulla carta.

Chi vince ?

Il giocatore (o la squadra) che raggiunge per primo la cuccia del cane Mirko.

Il «+» del gioco : Piccoli e grandi possono giocare con le stesse chance di vittoria. Interamente illustrato, questo gioco è accessibile anche a chi non sa ancora leggere.

Een imitatiespel

Er zijn honden verdwaald in de stad. Om zo snel mogelijk het hok van hun vriend Mirko terug te vinden, vragen ze de weg en proberen zich verstaanbaar te maken door situaties, mensen of onderwerpen te imiteren.

Leeftijd: vanaf 5 jaar

Aantal spelers: 2 tot 8

Dit spel kan alleen of met teams worden gespeeld.

Duur: ongeveer 20 minuten

Inhoud van het spel:

1 bord, 4 pionnen, 190 imitatiekaarten, 20 «speciale» kaarten, 1 zandloper

Doel van het spel:

Als eerste het hok van Mirko bereiken.

Vorbereiding van het spel:

Alle kaarten worden gemengd. De kaarten op een stapel met de zichtbare kant naar beneden naast het bord leggen. De spelers zetten hun pion op het eerste hokje van het parcours (rond hokje, naast de pijl).

De spelers (of de teams) pakken omstebeurt een kaart, met de klok mee.

De verschillende imitatiecategorieën worden op de kaart aangegeven door de kleur van de kleine hokjes. De spelers beslissen of ze de categorie aan willen geven als ze een imitatie moeten doen (behalve voor de kaarten «MimoMirko» die altijd aangegeven moeten worden). Het partijtje is moeilijker als het niet aangegeven wordt.

**Individueel spel (2, 3 of 4 spelers):**

De jongste speler pakt een kaart, zegt wel of niet de categorie van de imitatie, draait de zandloper om en doet de gevraagde imitatie. De eerste tegenstander die het antwoord vindt, gaat een hokje vooruit en de imitator gaat net zoveel hokjes vooruit als er op zijn kaart aangegeven staan (1, 2 of 3 gekleurde hokjes). De volgende speler pakt vervolgens een kaart, en zo verder. Als de imitatie niet gevonden is binnen de tijd van de zandloper, gaat niemand vooruit.



Kaarten «MimoMirko» (kleine groene hokjes): de speler wijst de tegenstander aan die zijn imitatie moet vinden. Als hij de oplossing vindt, gaan de 2 spelers net zoveel hokjes vooruit als het aantal punten dat op de kaart staat. Zo niet, gaat niemand vooruit.



«Speciale» kaarten (kansen of borg, oranje rand): de speler volgt de instructies op die in de memo uitgelegd staan, in het begin van het boekje.

Spel per team van 2 (4, 6 of 8 spelers, 1 pion per team):

Bij iedere beurt moet iemand anders van het team de imitatie uitbeelden. De eerste speler van het team pakt een kaart en zijn partner moet de imitatie raden. Als zijn partner de imitatie raadt, zet het team zijn pion net zoveel hokjes vooruit als er op de kaart staan (1, 2 of 3 hokjes). Zo niet, dan gaat het team niet vooruit. Het volgende team speelt op dezelfde manier, en zo verder...

Kaarten «MimoMirko» (kleine groene hokjes): Als een speler een «MimoMirko» kaart pakt, moeten de aangewezen spelers van ieder team dezelfde imitatie uitbeelden en tegelijkertijd. De eerste partner die de imitatie vindt van één van imiterende spelers, gaat met de pion van het team net zoveel hokjes vooruit als het aantal punten dat op de kaart staat.

«Speciale» kaarten (kansen of borg, oranje rand): de speler volgt de instructies op die in de memo uitgelegd staan, in het begin van het boekje.



Hokje «MimoMirko»: Bonus 1 punt. Het team dat net een imitatie gedaan heeft, gaat een extra hokje vooruit als de imitatie geraden is.



«STER» hokjes: Als een team op een «ster» hokje terechtkomt bij het vooruitzetten van de pion, mag ze meteen nieuwe kaart pakken. Als het een «speciale» kaart is, moet ze deze meteen aan het volgende team geven, die de overeenkomstige instructies opvolgt. Als het een «imitatie» kaart is, moet de speler de imitatie door iedereen laten raden (tegenstanders en partners kunnen antwoorden). Degene die het als eerste raadt, zet de pion van zijn team net zoveel hokjes vooruit als er op de kaart staan.

Wie wint?

De speler (of het team) die als eerste bij het hok van de hond Mirko aankomt.

Voordelen van het spel: De kleine en grote kinderen spelen met dezelfde kansen om te winnen. Dit spel is toegankelijk voor degenen die nog niet kunnen lezen aangezien het volledig geïllustreerd is.

Ett minspel

Hundarna har gått vilse i staden. För att hitta deras kompis Mirkos hundkoja så frågar de efter vägen och försöker göra sig förstådda genom att mima situationer, personer eller saker.

Ålder: från 5 år

Antal spelare: från 2 till 8

Man kan spela individuellt eller i lag.

Tid: ungefär 20 minuter

Innehåll:

1 spelplan, 4 spelpjäser, 190 «mimkort»

20 «specialkort»

1 timglas

Vad spelet går ut på:

Att komma först till Mirkos hundkoja.

Förberedelse:

Blanda alla korten. Lägg dem i en hög bredvid spelplanen, upp och ner.

Varje spelare ställer sin spelpjäs på den första rutan (den runda rutan, bredvid pilen).

Spelarna (eller lagen) drar ett kort i tur och ordning. Man går medsols runt bordet.

De olika sorternas mimer framgår av färgen på den lilla rutan på kortet.

Spelarna bestämmer om de vill avslöja vilken sorts mim det är innan de börjar mima (utom för MimoMirko-korten, där man måste avslöja sorten i alla fall).

Det blir svårare om man inte avslöjar mimsorterna i förväg.

**Individuellt spel (med 2, 3 eller 4 spelare):**

Den yngste spelaren tar ett kort, avslöjar vilken sorts mim det ska bli, vänder på timglasets, och gör mimen som visas på kortet. Den första motspelaren som svarar rätt får gå ett steg framåt och mimaren går så många steg som det finns rutor på kortet (1, 2 eller tre färgade rutor). Nästa spelare gör samma sak och så fortsätter spelet. Om ingen har gissat mimen när timglasets är tomt, går ingen framåt.

MimoMirko-kort (små gröna rutor): spelaren utser vilken motspelare som ska gissa hans mim. Om han kan gissa den, får båda spelarna gå framåt lika många steg som det finns rutor på kortet.

Om inte, går ingen framåt.



Specialkort (tur eller panter, orange ram): spelaren gör som vi förklarade i Memo, i början av spelreglerna.

**Lagspel för 2 (4,6 eller 8 spelare, 1 spelpjäs per lag):**

Efter varje omgång byter lagen mimare.

Den första spelaren i ett lag tar ett kort och låter sin lagkamrat gissa mimen.

Om lagkamraten gissar rätt, går laget framåt med så många steg som det finns rutor på kortet (1, 2 eller 3 steg). Om inte, får de stå kvar. Nästa lag gör samma sak och så vidare...

MimoMirko-kort (små gröna rutor): När en spelare drar ett MimoMirko-kort, får en spelare i varje lag (den som var på tur att mima) göra samma mim på samma gång. Den första som gissar mimen (man får titta på de andra lagens mimare) får flytta fram sitt lags spelpjäs så många steg som det finns rutor på kortet.

Specialkort (tur eller panter, orange ram): spelaren gör som vi förklarade i Memo, i början av spelreglerna.



MimoMirko-rutan: Ett bonuspoäng. Det lag som har gjort en mim får gå ett steg extra om man kunde gissa vad den skulle föreställa.



STJÄRN-rutor: När ett lags spelpjäs kommer till en stjärnruta, får de dra ett nytt kort direkt.

Om det är ett specialkort, ger de det omedelbart vidare till nästa lag, som gör så här: Om det är ett mimkort, gör spelaren mimen och alla spelare (i alla lag) får svara. Den som har gissat rätt flyttar fram sitt lags spelpjäs så många steg som det är rutor på kortet.

Vem vinner?

Spelaren (eller laget) som kommer först till Mirkos hundkoja.

Det bästa med det här spelet: Små och stora har lika stora möjligheter att vinna. Det är så mycket bilder att de som inte kan läsa också kan spela.

Mimespil

Hundene er faret vild i byen. For hurtigst muligt at finde frem til deres gode ven Mirkos hundehus spørger de om vej og forsøger at gøre sig forståelige ved at mime situationer, personer eller genstande.

Alder: Fra 5 år

Antal spillere: Fra 2 til 8

Man kan spille individuelt eller i hold.

Spillets varighed: Ca. 20 minutter

Spillets indhold:

1 spilleplade, 4 brikker, 190 mimekort, 20 specialkort, 1 timeglas

Spillets formål:

At være den første, der finder frem til Mirkos hundehus.

Spillets forberedelse:

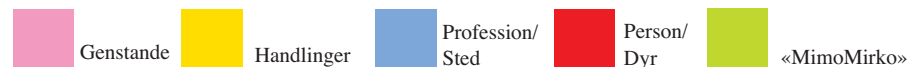
Bland alle kortene. Læg dem i en bunke ved siden af spillepladen, med billedsiden nedad.

Spillerne placerer deres brikker på det første felt på pladen (det runde felt ved siden af pilen).

Spillerne (eller holdene) trækker et kort på skift med uret.

De forskellige mimekategorier fremgår af de farvede firkanter på kortet.

Spillerne kan vælge, om de ønsker at afsløre, hvilken kategori de har trukket, inden de begynder at mime (undtaget «MimoMirko-kortene», som altid skal afsløres). Spillet er sværere, hvis man ikke afslører kategorien.

**Individuelt spil (med 2, 3 eller 4 spillere):**

Den yngste spiller trækker et kort, afslører (eller ej) hvilken mimekategori der er trukket, vender timeglasset og begynder at mime. Den første modspiller, der gætter svaret, rykker et felt frem, og den der mimer rykker det antal felter frem, som der er point på kortet (1, 2 eller 3 farvede firkanter). Næste spiller fortsætter på samme måde og så videre.

Hvis kortet ikke bliver gættet, inden sandet er løbet ud, er der ingen, der rykker frem.



«MimoMirko-kort» (små grønne firkanter): Spilleren udpeger hvilken modspiller, der skal gætte motivet på kortet. Hvis modspilleren gætter motivet, rykker begge spillere frem det antal felter, som der er point på kortet. Hvis ikke motivet bliver gættet, er der ingen der rykker frem.



Specialkort (chancekort med orange kant): Spilleren følger instruktionerne i Memo, som gives i begyndelsen af spillereglerne.

Spil med hold på 2 spillere (4, 6 eller 8 spillere, 1 brik pr. hold):

For hver tur er det en ny person, der skal mime. Den første spiller på et hold trækker et kort og prøver at få sin medspiller til at gætte det motiv, han/hun mimer. Hvis medspilleren gætter motivet, rykker holdet deres brik frem det antal felter, som der er point på kortet (1, 2 eller 3 felter). Hvis ikke motivet bliver gættet, rykker holdet ikke frem. Næste hold fortsætter på samme måde og så videre...

«MimoMirko-kort» (små grønne firkanter): Når en spiller trækker et «MimoMirko-kort», skal de udvalgte spillere på alle hold mime det samme motiv på samme tid. Den medspiller, der først gætter motivet ved at observere alle dem der mimer, rykker sit holds brik frem det antal felter, som der er point på kortet.

Specialkort (chancekort med orange kant): Spilleren følger instruktionerne i Memo, som gives i begyndelsen af spillereglerne.



Feltet «MimoMirko»: 1 bonuspoint. Det hold, der lige har mimet, rykker et ekstra felt frem, hvis svaret bliver gættet.



Feltet «STJERNE»: Når et hold rykker en brik frem og rammer et «stjernefelt», må de trække et nyt kort med det samme.

Hvis det er et specialkort, giver de det straks videre til næste hold, som følger instruktionerne på kortet. Hvis det er et «mimekort», skal spilleren mime og få alle de andre spillere til at gætte motivet (modspillere og medspillere kan gætte). Den som gætter motivet må rykke sit holds brik frem det antal felter, som der er point på kortet.

Hvem vinder?

Den spiller (eller det hold), som først finder frem til hunden Mirkos hundehus.

Det bedste ved spillet: Små og store har lige store chancer for at vinde.

Takket være illustrationerne er dette spil let at spille for dem, der endnu ikke har lært at læse.

Π:ΗΘΗΙRΚΟ



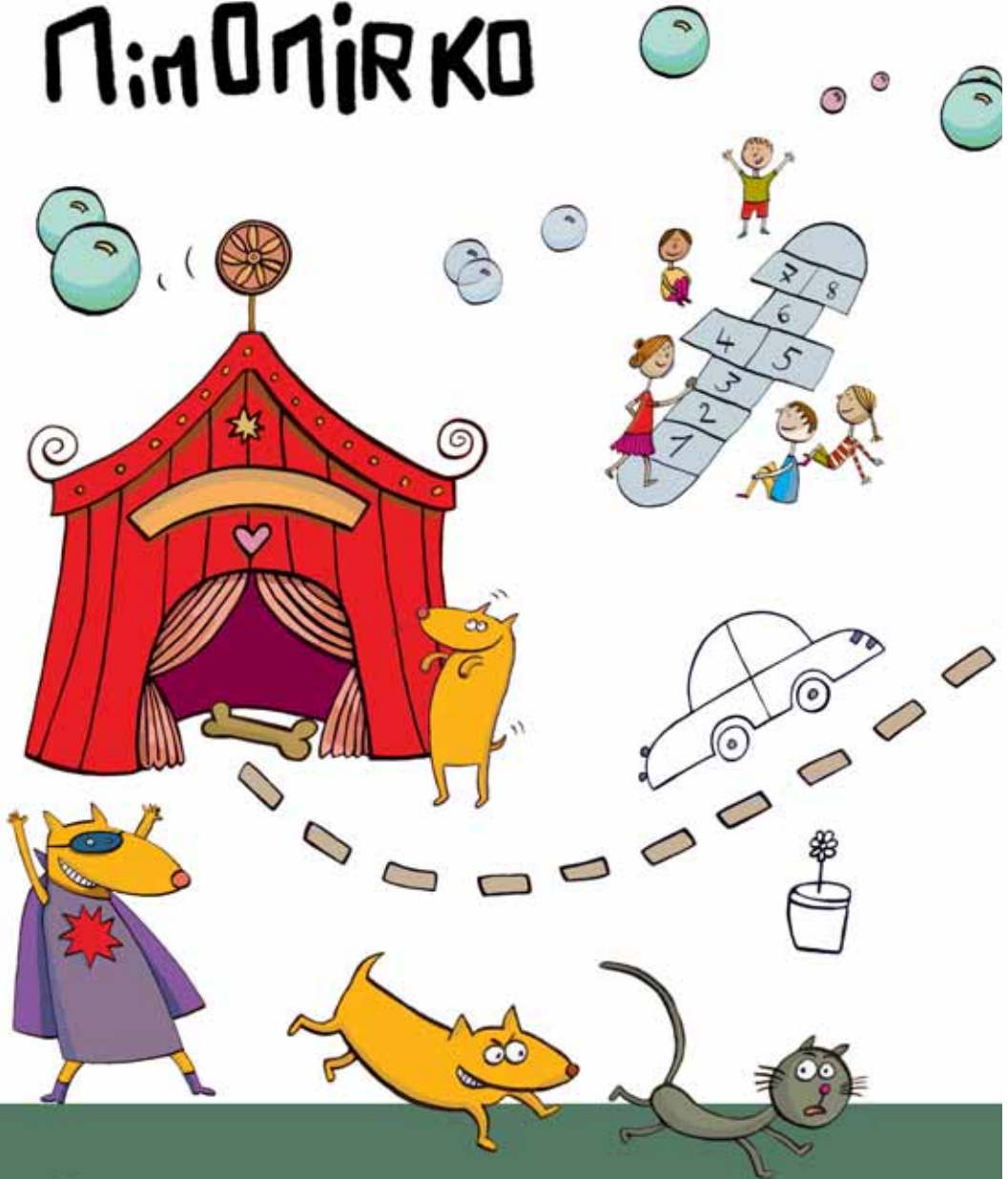
Contient de petites pièces pouvant être ingérées - Contains small parts which are dangerous to small children - Enthält kleine Teile, die verschluckt werden können - Contiene dei pezzi minuti che possono essere ingeriti - Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas - Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden - Innehåller smådelar som kan sväljas - Inneholder små dele, der kan sluges.

Conserver la référence du fabricant - Retain address - Anschrift aufbewahren - Guarda la dirección - Adres bewaren - Spara adressen - Conservare l'indirizzo. Made in China.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris
France
www.djeco.com

Π:ΗΘΗΙRΚΟ



5_99

FR GB D E
I NL S D

