KIDIMIME

6-99 Jahre

4 bis 6 Spieler, in 2er-Teams

6 Karten

Prinzip des Spiels: Auf den "Figurenkarten" finden sich Figuren in einer bestimmten Farbe und mit einem Vornamen:

> Rot = Robert • Blau = Beatrice Gelb = Greta • Grün = Gustav

Die Spieler "A" ziehen eine "Figurenkarte" und müssen ihren Partner erraten lassen, um wen es sich handelt. Sie ahmen dazu die Gesten der Figuren auf den "Pantomimekarten" nach, die die gleiche Farbe haben wie die auf ihrer Karte.

16 "Figurenkarten" (Rückseite mit Punkten)



40 "Pantomimekarten" (Rückseite mit Sternen)



Spielvorbereitung: Es werden Teams mit je 2 Spielern gebildet. Jedes Team besteht aus einem Spieler, der Figuren pantomimisch darstellt, Spieler "A", und einem Spieler, der die Figur erraten muss, Spieler "B". Die "Pantomimekarten" werden gemischt und 10 Karten für alle Spieler sichtbar in der Mitte des Tisches ausgelegt. Die restlichen Karten kommen verdeckt als Stapel daneben. Die "Figurenkarten" werden gemischt und als Stapel ebenfalls daneben gelegt. Spielablauf: Die Spieler "A" ziehen jeweils eine "Figurenkarte". Sie schauen sie sich an, merken sie sich und legen sie verdeckt ab. Ihre Partner (Spieler "B") müssen nun erraten, welche Figur sie gezogen haben.

Sind alle Teams bereit, ahmen die Spieler "A" die Gesten der Figuren auf den "Pantomimekarten" des Tisches nach, die der Farbe ihrer Figur entsprechen.

Die Spieler "A" mimen gemeinsam und fortlaufend, bis ihr Partner den Vornamen errät, indem er die Gesten der entsprechenden Karte zuordnet. Es ist nur eine Antwort möglich.

Nennt ein Spieler einen Vornamen, wird das Spiel angehalten und die "Figurenkarte" von Spieler "A" zur Überprüfung umgedreht.

• Ist die Antwort richtig, gewinnt das Team die erratene "Figurenkarte".

Ist die Antwort falsch:

Bei 2 Teams: Die "Figurenkarte" des Teams, das sich geirrt hat, wird von dem anderen Team gewonnen.

Bei 3 Teams: Das Team, das sich geirrt hat, scheidet aus. Das Spiel wird mit den 2 verbliebenen Teams fortgesetzt.

Entweder gibt eines der 2 Teams eine richtige Antwort. Es gewinnt die Karte.

Oder eines der 2 Teams gibt eine falsche Antwort. Es gibt seine "Figurenkarte" an das verbleibende Team ab.

Die restlichen "Figurenkarten" werden beiseitegelegt. Die "Pantomimekarten" werden vom Tisch genommen und

durch 10 neue Karten ersetzt. Eine neue Runde beginnt. Die Rollen von Spieler "A" und "B" werden getauscht.

Ende des Spiels: Hat ein Team 5 "Figurenkarten" gesammelt, gewinnt es das Spiel.

Ein Spiel von Babayaga