

SMIMANDO

Età: 6-99

Giocatori: 3-4

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Frankese*

Contenuto:

15 carte-soggetto;

15 carte-azione;

**1 spinner; 18 gettoni
punteggio**

Si gioca da 3 a 4 giocatori o squadre. Si mescolano le *carte-soggetto* e si mettono coperte a mazzetto al centro del tavolo. Lo stesso si fa con le *carte-azione*. Si tengono a portata di mano lo *spinner* e i *gettoni*.

Svolgimento

A turno, ciascun giocatore dovrà mimare e fare indovinare agli altri giocatori un soggetto che compie una azione.

Inizia il più giovane che pesca una carta-soggetto (senza farla vedere agli altri concorrenti) e gira lo spinner che determinerà il soggetto da mimare.

Se, ad esempio, esce il colore rosso, egli dovrà mimare la parola che nella carta è in corrispondenza del colore rosso.

Se esce la faccina può scegliere liberamente uno dei sei soggetti. Ripete il procedimento pescando una carta-azione.

A questo punto egli mima il soggetto e l'azione (ad esempio, IL LEONE DIPINGE) e gli altri concorrenti devono indovinare entro uno o due minuti di tempo, a scelta dei giocatori.

Il gioco si ferma o al termine del tempo o quando un concorrente indovina sia il soggetto sia l'azione. In quest'ultimo caso vincono un gettone sia il mimo di turno che il concorrente che ha indovinato per primo. Se nessuno indovina, non ci sono vincite. Il gioco prosegue allo stesso modo passando di turno. Vince chi guadagna per primo 5 gettoni. A parità, si procede con uno o più turni di spareggio.

Regole del mimo

Si possono usare solo gestualità e movimenti del corpo. Non è consentito usare la voce e nemmeno il labiale.

