

KIDIMIME



6-99 ans



4 à 6 joueurs, par équipes de 2.



56 cartes



Principe du jeu : Les cartes « personnage » présentent des personnages d'une couleur et chacun a un prénom :

Personnage **Rouge** = **Robert** • Personnage **Bleu** = **Betty**

Personnage **Jaune** = **Julie** • Personnage **Vert** = **Victor**

Les joueurs « **A** » tirent une carte « personnage » et doivent faire deviner à leur partenaire de qui il s'agit. Pour cela, ils vont se servir des cartes « mime » en mimant les gestes des personnages de la même couleur que celui de leur carte.

16 cartes « personnage »
dos à pois



40 cartes « mime »
dos à étoiles



Préparation du jeu : Constituez des équipes de 2 joueurs. Chaque équipe est composée d'un joueur **A** qui mime, et d'un joueur **B** qui devine. Mélangez les cartes « mime » puis étalez 10 cartes, face visible de tous, au centre de la table. Posez le reste des cartes en pile, face cachée, à côté. Mélangez les cartes « personnage » puis posez-les en pile, à côté.

Déroulement du jeu : Les joueurs A tirent chacun une carte «personnage». Ils la regardent, la mémorisent, et la posent à côté d'eux, face cachée. Les joueurs B doivent deviner quel personnage ils ont tiré.

Quand les équipes sont prêtes, les joueurs A miment les gestes des personnages des cartes «mime» de la table correspondant à la couleur de leur personnage.

Les joueurs A réalisent les mimes en même temps et en continu, jusqu'à ce que leur partenaire devine le prénom en ayant repéré quelles cartes correspondent à la série de mimes. Une seule réponse est possible.

Quand un joueur donne un prénom, le jeu s'arrête, la carte «personnage» du joueur A est retournée pour vérification.

- **Si la réponse est bonne**, l'équipe gagne la carte «personnage».

- **Si la réponse est fautive :**

- *Dans une partie avec 2 équipes :* La carte «personnage» de l'équipe qui s'est trompée est gagnée par l'autre équipe.

- *Dans une partie avec 3 équipes :* L'équipe qui s'est trompée s'arrête de jouer et le jeu reprend avec les 2 équipes restantes. Soit une des 2 équipes donne une bonne réponse, elle gagne sa carte.

- Soit une des 2 équipes donne une mauvaise réponse et elle donne sa carte «personnage» à l'équipe restante.

Les cartes «personnage» restantes sont défaussées. Les cartes «mime» sont retirées de la table et remplacées par 10 nouvelles cartes. Une nouvelle manche démarre en inversant les rôles des joueurs A et B.

Fin du jeu : Quand une équipe totalise 5 cartes «personnage», elle gagne la partie.

Un jeu Babayaga

Attention. Petits éléments.

KIDIMIME



6-99 years



4 to 6 players, in teams of 2.



56 cards



How the game works:

The “character” cards show different coloured characters, each with a name:

Red = Robert • Blue = Betty

Yellow = Yolanda • Green = Greg

The “A” players pick a “character” card and have to help their partners guess which character they have. To do this, they will use the “mime” cards to imitate the gestures of the characters that are the same colour as the character on their card.

16 polka dot-backed
“character” cards



40 star-backed
“mime” cards



Game set-up: Get into teams of 2 players. Each team has a player who mimes, player “A”, and a player who guesses, player “B”.

Shuffle the “mime” cards, then spread out 10 cards, face up in the centre of the table, where all the players can see them. Place the remaining cards in a face-down pile to one side.

Shuffle the “character” cards, then place them in a pile to one side.

How to play: The A players each pick a “character” card. Each player looks at their card, memorises it, and places it face-down next to them. Their partners (the B players) have to guess which character they have picked.

When all the teams are ready, all the A players mime the gestures made by the characters on the “mime” cards on the table that correspond to the colour of their character.

The A players keep miming the actions together until their partner guesses the name, having found cards that correspond to the series of mimes. There is only one right answer.

When a player gives a name, the game stops and player A’s “character” card is turned over and checked.

- **If it’s the right answer,** the team wins the “character” card.

- **If the answer is wrong:**

In a 2-team game: The mistaken team’s “character” card is won by the other team.

In a 3-team game: The team who gave the wrong answer stops playing and the game continues with the 2 remaining teams. If one of the 2 teams gives the right answer, they win the card. If one of the 2 teams gives the wrong answer, they give their “character” card to the remaining team.

The remaining “character” cards are discarded. The “mime” cards are taken off the table and replaced by 10 new cards. The A and B players swap roles and a new round begins.

End of the game: When a team totals 5 “character” cards, they win the game.

A game by Babayaga

Warning: Small parts.

KIDIMIME



6–99 Jahre



4 bis 6 Spieler, in 2er-Teams



56 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

KIDIMIME



6-99 años



De 4 a 6 jugadores, en equipos de 2.



56 cartas



Bases del juego:

Las cartas de personajes muestran unas figuras de distintos colores con un nombre:

Rojo = Roberto / Azul = Ana

Amarillo = Amaya / Verde = Víctor

Los jugadores **A** tiran una carta de personaje y deben lograr que su compañero de equipo adivine de quién se trata. Para ello, utilizarán las cartas de gestos y deberán imitar los del personaje del mismo color que el de la carta.

16 cartas de personajes con el reverso de topes



40 cartas de gestos con el reverso de estrellas



Preparación del juego: formar equipos de 2 jugadores. Cada equipo está compuesto por un jugador **A**, que hace de mimo, y un jugador **B**, que debe adivinar a quién imita el jugador **A**.

Barajar las cartas de gestos y disponer 10 cartas boca arriba en el centro de la mesa para que todos los jugadores las puedan ver.

Colocar el resto de las cartas boca abajo en una pila al lado.

Barajar las cartas de personajes y colocarlas en una pila al lado.

Desarrollo del juego: cada jugador A roba una carta de personaje, la mira, la memoriza y la coloca a su lado boca abajo. Su compañero de equipo (el jugador B) deberá adivinar qué personaje le ha tocado.

Cuando todos los equipos están listos, los jugadores A imitan los gestos de los personajes de las cartas de gestos de encima de la mesa que se corresponden con el color de su personaje.

Los jugadores A imitan los gestos al mismo tiempo y sin detenerse hasta que sus compañeros identifican las cartas correspondientes a la serie de gestos y adivinan el nombre del personaje. Solo es posible una respuesta.

Cuando un jugador pronuncia un nombre, la partida se para y la carta de personaje del jugador A se gira boca arriba para comprobarlo.

- **Si la respuesta es correcta**, el equipo gana la carta del personaje.

- **Si la respuesta es incorrecta:**

Cuando hay 2 equipos: el equipo contrario al que se ha equivocado es el que se queda con la carta de personaje.

Cuando hay 3 equipos: el equipo que se ha equivocado deja de jugar y los otros 2 equipos continúan jugando.

O uno de los 2 equipos acierta y gana su carta.

O bien uno de los 2 equipos se equivoca y entrega su carta de personaje al equipo que queda.

Las cartas de personaje que quedan se descartan. Las cartas de gestos se retiran de la mesa y se substituyen por 10 cartas nuevas. A continuación, se intercambian los roles de los jugadores A y B y empieza otra partida.

Final del juego: cuando un equipo consigue 5 cartas de personaje, gana el juego.

Un juego de Babayaga

KIDIMIME



6-99 anni



da 4 a 6 giocatori, in squadre da 2



56 carte



Principio del gioco:

Le carte personaggio presentano personaggi di un colore specifico, ciascuno dei quali ha un nome:

Rosso = Robert • Blu = Betty
Giallo = Giulia • Verde = Victor

I giocatori **A** pescano una carta personaggio e devono far indovinare al compagno di squadra di chi si tratta. Per farlo si servono delle carte mimo, mimando i gesti dei personaggi dello stesso colore di quello della loro carta.

16 carte personaggio con retro a pois



40 carte mimo con retro a stelle



Preparazione del gioco: formare squadre da 2 giocatori. Ogni squadra è composta da un giocatore che mima, il giocatore **A**, e da uno che indovina, il giocatore **B**.

Mischiare le carte mimo, poi posizionare 10 carte scoperte al centro del tavolo. Mettere le carte rimanenti in una pila a faccia in giù, a lato.

Mischiare le carte personaggio poi metterle in una pila, a lato.

Svolgimento del gioco: i giocatori A pescano ciascuno

una carta personaggio. La guardano, la memorizzano e la appoggiano a fianco a sé, a faccia in giù. I giocatori B devono indovinare il personaggio che hanno pescato.

Quando le squadre sono pronte, i giocatori A mimano i gesti dei personaggi delle carte mimo del tavolo che corrispondono al colore del proprio personaggio.

I giocatori A mimano contemporaneamente e continuamente, fino a quando il loro compagno di squadra indovina il nome, dopo aver capito quali carte corrispondono alla serie di mimo.

Esiste una sola risposta.

Quando un giocatore dice un nome, il gioco si ferma, la carta personaggio del giocatore A viene girata per procedere alla verifica.

- **Se la risposta è giusta**, la squadra vince la carta personaggio.

- **Se la risposta è sbagliata:**

- in una partita con 2 squadre:* la carta personaggio della squadra che si è sbagliata viene vinta dall'altra.

- in una partita con 3 squadre:* la squadra che si è sbagliata smette di giocare e il gioco ricomincia con le 2 squadre rimanenti.

- O una delle 2 squadre dà una risposta giusta e vince la propria carta.

- O una delle 2 squadre dà una risposta sbagliata e cede la propria carta personaggio alla squadra rimanente.

Le carte personaggio rimanenti sono scartate. Le carte mimo vengono tolte dal tavolo e sostituite con 10 carte nuove. Inizia una nuova manche invertendo i ruoli dei giocatori A e B.

Fine del gioco: quando una squadra accumula 5 carte personaggio, vince la partita.

Un gioco di Babayaga

KIDIMIME



6-99 anos



4 a 6 jogadores, em equipas de 2



56 cartas



Princípio do jogo: As cartas “personagens” apresentam personagens desenhados, cada um com um nome:

Vermelho = **Vitor** • Azul = **Ana**
Amarelo = **Aurora** • Verde = **Vicente**

Os jogadores “A” escolhem uma carta “personagem” e pedem ao respetivo parceiro para adivinhar quem é. Para isso utilizam as cartas “mímica” e imitam os gestos dos personagens com a mesma cor do representado na sua carta.

**16 cartas “personagem”
com pintas nas costas**



**40 cartas “mímica” com
estrelas nas costas**



Preparação do jogo: Formar equipas com 2 jogadores cada. Cada equipa é composta por um jogador que faz o mimo, o jogador “A”, e por um jogador que adivinha, o jogador “B”.

Misturar as cartas “mímica” e depois espalhar 10 cartas, voltadas para cima, no centro da mesa. Colocar o resto das cartas em monte, voltadas para baixo, à parte.

Misturar as cartas “personagem” e em seguida colocá-las em monte, à parte.

Como jogar: Os jogadores A escolhem uma carta “personagem”. Eles observam-na, memorizam-na e colocam-na ao lado deles voltada para baixo.

Os (os jogadores B) têm que adivinhar o personagem representado na carta tirada.

Quando todas as equipas estiverem prontas, os jogadores A mimam os gestos dos personagens representados nas cartas “mímica” sobre a mesa de cor idêntica à do respetivo personagem.

Os jogadores A realizam as mímicas em simultâneo e continuamente até que o respetivo parceiro adivinhe o nome do personagem identificado nas cartas que correspondem às mímicas. Só se aceita uma resposta.

Quando o jogador que deve adivinhar diz um nome, interrompe-se o jogo e o jogador B volta a carta do seu personagem para verificação.

- **Se a resposta está certa**, a equipa ganha a carta “personagem”.

- **Se a resposta está errada**,

- **Numa partida com 2 equipas:** A carta “personagem” da equipa que se enganou vai para a outra equipa.

- **Numa partida com 3 equipas:** A equipa que se enganou pára de jogar e a partida continua com as 2 equipas restantes.

Quando uma dessas 2 equipas dá uma resposta certa, ganha a sua carta.

Quando uma dessas 2 equipas dá uma resposta errada, ela deve dar a sua carta “personagem” à equipa restante.

As cartas “personagem” restantes são descartadas. As cartas “mímica” são retiradas da mesa e substituídas por 10 cartas ainda não jogadas. Começa uma nova jogada invertendo os papéis dos jogadores em cada equipa.

Fim do jogo: A primeira equipa a adivinhar 5 cartas “personagem”, ganha o jogo.

Um jogo Babayaga

Cuidado. Peças de pequenas dimensões.

KIDIMIME



6-99 jaar



4 tot 6 spelers, teams met 2 spelers



56 kaarten



Spelprincipe: Op de personagekaarten staat een personage in een kleur en elk personage heeft een voornaam:

Rood = Robert • Blauw = Betty

Geel = Gwen • Groen = Gerard

De A-spelers trekken een personagekaart en moeten hun medespeler laten raden wie het is. Daarvoor gebruiken zij de mimekaarten en doen de gebaren na van personages van dezelfde kleur als hun kaart.

16 personagekaarten met stippen op de achterkant



40 mimekaarten met sterren op de achterkant



Vorbereiding van het spel: Stel teams met 2 spelers samen. Elk team bestaat uit één speler die uitbeeldt, speler A, en één speler die moet raden, speler B.

Schud de mimekaarten en leg dan 10 kaarten, met het plaatje naar boven, in het midden van de tafel. Plaats de overige kaarten met het plaatje naar beneden op een stapel ernaast.

Schud de personagekaarten en plaats ze op een stapel ernaast.

Spelverloop:

De A-spelers trekken allemaal een personagekaart. Ze bekijken en onthouden de kaart en leggen hem met het plaatje naar

beneden naast hen. Hun medespelers (de B-spelers) moeten raden welke personage ze hebben getrokken.

Als de teams klaar zijn, imiteren de A-spelers de gebaren van de personages op de mimekaarten op de tafel die overeenkomen met de kleur van hun personage.

De A-spelers doen de imitaties tegelijkertijd en blijven ermee doorgaan, totdat hun medespeler de voornaam raadt, nadat die heeft vastgesteld welke kaarten overeenkomen met de reeks mimen. Ze mogen maar één antwoord geven.

Wanneer een speler een voornaam geeft, stopt het spel en wordt de personagekaart van speler A ter controle omgedraaid.

- **Als het antwoord juist is**, wint het team de geraden personagekaart.

- **Als het antwoord onjuist is:**

- Bij een spel met 2 teams:* De personagekaart van het team dat verkeerd geraden heeft, wordt gewonnen door het andere team.

- Bij een spel met 3 teams:* Het team dat een fout antwoord heeft gegeven, stopt en het spel gaat verder met de 2 overgebleven teams. Of een van de 2 teams geeft een juist antwoord en wint zijn kaart. Of een van de 2 teams geeft een onjuist antwoord en geeft zijn personagekaart aan het overgebleven team.

De overgebleven personagekaarten worden nu weggedaan. De mimekaarten worden van tafel genomen en vervangen door 10 nieuwe kaarten. Een nieuwe ronde begint en de rollen van spelers A en B worden omgedraaid.

Einde van het spel: Als een team 5 personagekaarten heeft, wint dat team het spel.

Een Babayaga-spel

Opgepast. Kleine onderdelen.

KIDIMIME



6–99 år



4 till 6 spelare, 2 per lag



56 kort



Spelprinciper:

Figurkorten visar figurer i olika färger och med ett namn för varje färg:

Röd = Robert • Blå = Betty

Gu = Gret • Grön = Gustav

Spelarna "A" tar ett figurkort och ska sedan få sin medspelare att gissa vilken figur det är. För att göra det använder man mimkortet och härmar gesterna som de figurer utför som är i samma färg som deras kort.

16 figurkort med prickig
baksida



40 mimkort med
stjärnprydd baksida



Spelförberedelse: Ta fram lag med 2 spelare i varje lag. Varje lag består av en som mimar, spelare "A", och en som gissar, spelare "B". Blanda mimkortet och lägg ut 10 kort på bordet, med framsidan synlig för alla spelarna. De resterande korten läggs på hög bredvid, med framsidan dold.

Blanda figurkortet och lägg dem på hög bredvid.

Spelets gång: Spelarna "A" drar var sitt figurkort. De tittar på sitt kort, memorerar det och lägger det åt sidan, med framsidan dold. Deras medspelare (spelarna B) ska nu gissa vilken figur de har dragit.

När alla lag är klara tittar spelarna A på mimkorten på bordet och mimar gesterna som motsvarar deras figurs färg.

Spelarna A utför alla mimerna i sin helhet och fortsätter tills deras medspelare gissar namnet genom att ha hittat vilka kort som motsvarar mimserien.

Endast ett svar är möjligt.

När en spelare säger ett namn stoppar spelet, och man vänder på spelare A:s figurkort för att kontrollera.

- **Om medspelaren har rätt,** vinner laget figurkortet.

- **Om medspelaren har fel:**

- *I ett spel med 2 lag:* Figurkortet i laget som svarade fel vinnas av det andra laget.

- *I ett spel med 3 lag:* Spelomgången är över för laget som hade fel. De två andra lagen fortsätter spelomgången.

- Antingen ger ett av de 2 resterande lagen ett rätt svar och de vinner kortet.

- Eller så ger ett av de 2 resterande lagen ett felaktigt svar och får då ge sitt figurkort till det andra laget.

De resterande figurkorterna sakas. Man tar upp mimkorten från bordet och ersätter med 10 nya. En ny spelomgång påbörjas och spelarna byter roller.

Spelets slut: Det lag som först får ihop 5 figurkort har vunnit.

Ett spel av Babayaga

KIDIMIME



6-99 år



4-6 spillere i hold med 2 spillere på hvert hold



56 kort



Spillets princip: Personkortene viser personer i forskellige farver, og de har alle et navn:

Rød = Robert • Blå = Betty
Gul = Grethe • Grøn = Gustav

A-spillerne trækker et personkort og skal få deres partner til at gætte, hvem det drejer sig om. Det skal de bruge mimekortene til ved at mime bevægelserne på personerne med samme farve, som det trukne kort.

16 personkort med prikker
bagpå



40 mimekort med stjerner
bagpå



Forberedelse af spillet: Lav hold med 2 spillere på hvert hold.

Hvert hold består af en A-spiller, som mimer og en B-spiller, som skal gætte.

Bland mimekortene, og læg 10 kort med billedsiden opad midt på bordet, så alle kan se dem. Resten af kortene lægges i en bunke med billedsiden nedad ved siden af. Bland personkortene, og læg dem i en bunke ved siden af.

Sådan foregår spillet: A-spillerne trækker hver især et personkort. De kigger på kortet, husker det og lægger det ved siden af sig med billedsiden nedad. B-spillerne skal nu gætte, hvilken person de har trukket.

Når alle hold er klar, mimer alle A-spillerne bevægelserne på personerne på mimekortene på bordet, som har samme farve som farven på den person, de har trukket.

A-spillerne mimer bevægelserne på samme tid, og bliver ved til deres partnere gætter navnet ved at finde kortene, der svarer til mimeserien.

Der er kun 1 svar.

Når en spiller siger et navn, stopper spillet, A-spillerens personkort vendes om, og kontrolleres.

- **Hvis svaret er rigtigt,** vinder holdet personkortet.

- **Hvis svaret er forkert :**

- **Hvis der er 2 hold:** Personkortet tilhørende holdet, som har taget fejl, gives til det andet hold.

- **Hvis der er 3 hold:** Holdet, som har taget fejl, stopper med at spille, og spillet fortsætter med de 2 hold, som er tilbage.

- Enten finder et af de 2 hold det rigtige svar, og holdet vinder kortet.

- Eller også finder et af de 2 hold det forkerte svar, hvorefter kortet gives videre til det andet hold.

De resterende personkort lægges væk. Mimekortene fjernes fra bordet og erstattes af 10 nye kort. En ny omgang går igang, og A- og B-spillerne bytter roller.

Spillets slutning: Det hold, som først får 5 personkort, vinder spillet.

Et Babayaga-spil

KIDTIME



6–99 лет



4–6 игроков, команды по 2 человека



56 карт



Принцип игры: На картах «персонаж» представлены персонажи, у каждого из которых свой цвет и свое имя:

Красный = Костя • **Синий = Света**

Желтый = Жанна • **Зеленый = Захар**

Игроки **А** вытягивают карту «персонаж» и должны помочь своему напарнику угадать, кто на ней изображен. Для этого они используют карты «пантомима», повторяя жесты персонажей одного цвета с персонажем на их карте.

**16 карт «персонаж»,
рубашка в горошек**



**40 карт «пантомима»,
рубашка в звездочку**



Перед началом игры: Разбейтесь на команды по 2 игрока. В каждой команде один игрок изображает – игрок **А**, один игрок отгадывает – игрок **Б**.

Перетасуйте карты «пантомима», затем разложите 10 карт в центре стола лицевой стороной вверх, чтобы они были видны всем игрокам. Колода оставшихся карт кладется рядом рубашкой вверх. Перетасуйте карты «персонаж» и положите колоду рядом на стол.

Ход игры: Все игроки А вытягивают по одной карте «персонаж». Они смотрят карту, запоминают и кладут рядом с собой рубашкой вверх. Их напарники (игроки Б) должны угадать имя вытянутого ими персонажа.

Когда все команды готовы, все игроки А изображают жесты персонажей на карточках «пантомима», соответствующих цвету их персонажа.

Игроки А имитируют жесты одновременно и без остановки до тех пор, пока их напарник не угадает имя персонажа, чьи жесты они повторяют.

У каждого игрока есть только одна попытка.

Как только игрок называет имя, игра прекращается, карта «персонаж» игрока А переворачивается для проверки.

- **Если ответ правильный,** команда выигрывает карту с отгаданным персонажем.

- **Если ответ неверный:**

Игра с 2 командами: Карту «персонаж» команды, которая ошиблась, выигрывает другая команда.

Игра с 3 командами: Команда, которая ошиблась, выбывает из игры, 2 остальные команды продолжают игру. Если одна из 2-х команд дает правильный ответ, она выигрывает свою карту.

Если одна из 2-х команд дает неправильный ответ, она отдает свою карту «персонаж» оставшейся команде.

Остальные карты «персонаж» откладываются в сторону. Карты «пантомима» убираются со стола и заменяются 10 новыми картами. Игроки А и Б меняются ролями, начинается новый раунд.

Конец игры: Победителем игры становится команда, набравшая 5 карт «персонаж».

Автор игры: Babayaga

Осторожно. Внимание: Маленькие части.