



## Pantomime

Pantomima / Mimo / Пантомима / 哑剧

### Pantomime

Die Pantomime ist eine Darstellung durch Mimik und Gestik, also ohne Worte und Geräusche. Das goki-Spiel Pantomime ist also ein lustiges Spiel ohne Worte für vier bis unendlich viele Spieler.

#### Inhalt:

50 Vorlagenkärtchen

#### Ziel des Spiels:

Welches Team hat am Ende des Spiels die größere Anzahl an Kärtchen gesammelt?

#### Spielvorbereitung:

Bildet zwei möglichst gleich große Teams und eignet Euch darauf, mit wievielen Karten Ihr spielen möchtet, das heißt, wieviele Begriffe pantomimisch dargestellt werden sollen. Legt dann die Karten verdeckt in die Mitte, damit sie für jeden gut erreichbar sind.

Ein Team ist das Rateteam, das andere ist das Schiedsrichterteam. Die Rollen wechseln nach jeder Spielrunde.

Das Rateteam bestimmt den ersten Pantomimen, der sich die oberste Karte -für alle anderen verdeckt- anschaut und dann an das Schiedsrichterteam weitergibt.

### Pantomime

Mime is a performance using facial expressions and gestures, which means without words and sounds.

The goki game Mime is a fun game without words for four up to any number of players.

#### Contents:

50 template cards

#### Object of the game:

To see which team has collected the greater number of cards at the end of the game.

#### Preparation:

Form two teams of equal size and agree on how many cards you want to play with, i.e. how many terms are to be mimed.

Then place the cards face down in the middle so that everyone can reach them easily.

One team is the guessing team, the other is the judging team. The roles change after each round of the game.

The guessing team chooses the first mime who looks at the top card – hidden from everyone else – and then passes it on to the judging team.

### Pantomime

La pantomime est l'art de s'exprimer uniquement par les expressions du visage et par les gestes, c'est-à-dire sans un mot ni un son.

Pantomime est un jeu amusant de goki basé sur ce mode d'expression pour quatre jusqu'à un nombre infini de joueurs.

#### Contenu :

50 cartes modèle

#### But du jeu :

Quelle équipe collectera le plus de cartes à la fin de la partie ?

#### Préparation du jeu :

Formez deux équipes de la même taille (autant que possible) et convenez du nombre de cartes avec lesquelles vous voulez jouer, c'est-à-dire du nombre de mimes à réaliser. Ensuite, placez les cartes face cachée au milieu pour que tout le monde puisse les atteindre facilement.

Une équipe est l'équipe des mimes, l'autre est l'équipe des arbitres. Les rôles changent après chaque tour de jeu.

L'équipe des mimes désigne un premier joueur. Celui-ci soulève une carte modèle – sans la montrer à ses coéquipiers

### Pantomima

La pantomima es una representación a través de mímica y gestos, sin palabras ni sonidos.

La pantomima goki es un juego divertido sin palabras para cuatro a infinitos jugadores.

#### Contenido:

50 tarjetas con conceptos

#### Objetivo del juego:

Al final del juego, ¿qué equipo ha conseguido el mayor número de tarjetas?

#### Preparación para el juego:

Formad dos equipos con el mismo número de jugadores y decidid con cuántas tarjetas queréis jugar, es decir, cuántos conceptos vais a representar con pantomimas. A continuación, colocad las tarjetas boca abajo en el centro de la mesa, para que todos accedan a ellas fácilmente.

Un equipo advina, y el otro hace de árbitro. Los roles cambian después de cada turno.

El equipo que advina escoge al primer pantomimo. Este mira la tarjeta superior, sin que la vean los demás, y luego la pasa al equipo arbitral.

### Pantomime

Pantomime is een voorstelling met alleen mimiek en gebaren, dus zonder woorden en geluiden.

Het goki-spel Pantomime is dan ook een leuk spel zonder woorden voor vier tot oneindig veel spelers.

#### Inhoud

50 opdrachtkarten

#### Doel van het spel

Welk team heeft aan het einde van het spel de meeste kaarten verzameld?

#### Spelvoorbereiding

Vorm twee teams van, indien mogelijk, gelijke grootte. Spreek af met hoeveel kaarten er wordt gespeeld, dit wil zeggen hoeveel begrippen jullie door pantomime moeten uitbeelden. Leg de kaarten met de afbeelding naar beneden in het midden, zodat iedereen er makkelijk bij kan.

Het ene team moet raden, het andere is scheidsrechter. Na elke speelronde worden de rollen omgedraaid.

Het radende team kiest de eerste mimespeler. Deze neemt de bovenste kaart, bekijkt de afbeelding zonder dat de anderen deze kunnen zien, en geeft de kaart daarna aan de scheidsrechters.

Nun versucht der Pantomime, seinem Team den vorgegebenen Begriff zu erklären - und zwar einzig durch Grimassen und Bewegungen, also ohne Worte und Geräusche!

Das Rateteam versucht nun so schnell wie möglich, den Begriff zu erraten, während das Schiedsrichterteam aufpasst, dass der Pantomime sich an die Vorgaben hält.

Kommt das Rateteam auf den Begriff, bekommt es die Karte. Stellt das Schiedsrichterteam einen Regelverstoß fest, wandert die Karte zu ihm.

Danach wechseln die Rollen, das Rateteam wird zum Schiedsrichterteam und umgekehrt.

Der Pantomime des jeweiligen Rateteams wechselt in jeder Runde.

Sind alle Vorlagenkärtchen aufgebraucht, werden sie gezählt. Wer die größere Anzahl in seinem Besitz hat, gewinnt das Spiel.

#### Variant

Ein Team ist das Rateteam, das andere ist das Schiedsrichterteam. Die Rollen wechseln nach jeder Runde. Das Schiedsrichterteam überwacht die Zeit mit Hilfe einer Uhr. Wird der Begriff in der vorgegebenen Zeit erraten, geht es gleich mit dem nächsten Begriff weiter. Wird der Begriff nicht erraten, geht die Karte an das Schiedsrichterteam.

Now the mime tries to explain the term to his team – using only grimaces and movements, i.e. without words or sounds!

The guessing team now tries to guess the term as quickly as possible, while the judging team makes sure that the mime sticks to the rules.

If the guessing team comes up with the term, they keep the card. If the judging team finds a rule violation, the card goes to them.

Then the roles change, the guessing team becomes the judging team and vice versa. The mime of the guessing team changes in each round.

When all the template cards are used up, they are counted. Whoever has the greater number wins the game.

#### Variant

Agree on a time in which a term must be guessed, e.g. one minute. The judging team monitors the time using a clock. If the term is guessed in the given time, move on to the next term. If the term is not guessed, the card goes to the judging team.

- puis la transmet à l'équipe des arbitres. Maintenant, le joueur essaie de faire deviner à son équipe le terme correspondant à la carte en utilisant uniquement des grimaces et des gestes, c'est-à-dire en mimant sans un mot ni un bruit !

L'équipe des mimes essaie de deviner le terme le plus rapidement possible, tandis que l'équipe des arbitres s'assure que le joueur respecte bien les consignes.

Si l'équipe des mimes a trouvé la réponse, elle obtient la carte. Si l'équipe des arbitres détecte une infraction des règles, la carte leur est remise.

Ensuite, les rôles changent, l'équipe des arbitres devient l'équipe des mimes et vice versa.

Le joueur de l'équipe des mimes doit faire deviner la carte doit changer à chaque tour.

Si toutes les cartes modèles ont été jouées, elles sont comptabilisées. L'équipe qui en a le plus grand nombre en sa possession remporte la partie.

#### Variant

Convenez d'un temps limité dans lequel la carte doit être devinée, par exemple une minute. L'équipe des arbitres surveille le chronomètre à l'aide d'une horloge ou d'une montre. Si la carte est devinée dans le temps imparti, on passe directement à la carte suivante. Si la carte n'est pas devinée, elle va alors à l'équipe des arbitres.

El pantomimo intenta representar el concepto correspondiente ante su equipo, pero solo con muecas y movimientos, es decir, sin palabras ni sonidos.

Su equipo intenta adivinar el concepto tan pronto como sea posible. Mientras, el equipo arbitral controla que el pantomimo siga las normas del juego.

Si el equipo adivina el concepto, obtiene la tarjeta. Si el equipo arbitral detecta una infracción de las reglas, se queda con la tarjeta.

Después se cambian los roles, el equipo que adivina pasa a arbitrar, y a la inversa.

El pantomimo del equipo que adivina cambia en cada turno.

Cuando ya se han usado todas las tarjetas, se cuentan. Gana el juego el equipo con más tarjetas.

#### Alternativa

Acordad el tiempo límite para adivinar cada concepto, por ejemplo, un minuto. El equipo arbitral controla el tiempo con la ayuda de un reloj. Si el concepto se adivina en el tiempo asignado, continúa el juego con el siguiente concepto. Si el concepto no se adivina, el equipo arbitral se queda con la tarjeta.

Nu probeert de mimespeler aan zijn team uit te leggen welk begrip er op de kaart stond. Hierbij mag hij alleen gezichtsuitdrukkingen en bewegingen gebruiken, dus geen woorden en geluiden!

Het radende team probeert zo snel mogelijk het begrip te raden, terwijl de scheidsrechters goed in het oog houden of de mimespeler zich wel aan de regels houdt.

Als het radende team het begrip kan raden, krijgen ze de kaart. Als de scheidsrechters een overtreding vaststellen, is de kaart voor hen.

Daarna worden de rollen omgedraaid: het radende team wordt nu scheidsrechters en vice versa.

Het radende team kiest elke ronde een andere mimespeler.

Wanneer alle opdrachtkarten zijn opgebruikt, worden ze geteld. Wie het grootste aantal in zijn bezit heeft, wint het spel.

#### Variant

Spreekt af binnen welke tijd het begrip moet worden geraden, bijv. één minuut. Het team van scheidsrechters houdt met een klok de tijd in de gaten. Als het begrip binnen de opgegeven tijd wordt geraden, wordt direct verder gespeeld met het volgende begrip. Als het begrip niet wordt geraden, is de kaart voor de scheidsrechters.



## Pantomime

I en pantomime viser en person et begreb eller en hændelse ved hjælp af mimik og håndbevægelser, altså uden at bruge ord eller lyde.

goki-spillet Pantomime er altså et sjovt spil uden ord for fire eller flere spillere. Der er ingen øvre grænse for antal spillere.

### Indhold:

50 kort

### Formål med spillet:

Hvilket team ender med det højeste antal kort?

### Forberedelse af spillet:

I skal danne to teams, der så vidt muligt er lige store, og I skal blive enige om, hvor mange kort I vil spille med, altså hvor mange begreb der skal vises som pantomime. Læg derefter kortene i midten af bordet med bagsiden opad, så alle har let adgang til dem.

Det ene team er gætteteamet, det andet team er dommerteamet. Teamene bytter roller efter hver runde.

Gætteteamet udvælger den første person, der skal opræde. Personen vælger det øverste kort, læser begrebet udten at vise det til sit team, og giver kortet til dommerteamet.

Nu skal personen forsøge at mime begrebet for sit team ved udelukkende at bruge mimik og håndbevægelser, altså uden ord og lyde!

Gætteteamet skal så hurtigt som muligt gætte begrebet, mens dommerteamet skal være opmærksom på, at personen overholder reglerne.

Når gætteteamet gætter begrebet, får teamet kortet. Hvis dommerteamet opdager, at reglerne bliver brutt, går kortet til dommerteamet.

Derefter byttes rollerne om: Gætteteamet bliver til dommerteam og omvendt. Ved hver runde vælges en ny person som den, der skal mime. Når alle kortene er fordelt, tælles de. Teamet med det højeste antal kort har vundet.

### Variant

Begrebet skal gættes inden for en bestemt tidsperiode, som I på forhånd bliver enige om, f.eks. et minut. Dommerteamet holder øje med tiden ved hjælp af et ur. Hvis begrebet gættes, inden tiden er udløbet, fortsætter teamet straks med det næste begreb. Hvis begrebet ikke gættes, går kortet til dommerteamet.

## ① Mimo

Il mimo è la rappresentazione di una parola attraverso espressioni del volto e gestualità, dunque senza l'utilizzo di parole e suoni.

Il gioco del mimo goki è quindi un gioco divertente senza parole per quattro e più giocatori, senza limitazioni.

### Contenuto:

50 carte rappresentazione

### Obiettivo del gioco:

Quale squadra avrà accumulato il maggior numero di carte alla fine del gioco?

### Preparazione del gioco:

Formate due squadre con lo stesso numero di giocatori e concordate fra voi con quante carte volete giocare, ovvero quante parole devono essere mimate. Quindi, disponete le carte coperte sul tavolo in modo che siano facilmente accessibili a tutti.

Una squadra è la squadra dei suggeritori, l'altra è la squadra degli arbitri. I ruoli si invertono ad ogni turno.

La squadra dei suggeritori sceglie il primo mimo, che dovrà guardare la prima carta – senza mostrarla agli altri – e poi passarla alla squadra degli arbitri.

Il mimo dovrà cercare di spiegare alla propria squadra una parola - utilizzando però solo le espressioni del volto e la gestualità, senza parole e suoni!

La squadra dei suggeritori cercherà di indovinare la parola il più rapidamente possibile, mentre la squadra degli arbitri controllerà che il mimo rispetti le regole del gioco.

Se la squadra dei suggeritori indovina la parola, vince la carta. Se la squadra degli arbitri rileva una violazione delle regole, la carta andrà a quella squadra.

Successivamente, dovrete invertire i ruoli: la squadra dei suggeritori diventa la squadra degli arbitri, e viceversa.

Il mimo della squadra dei suggeritori cambia ad ogni turno.

Si procederà al conteggio delle carte, una volta terminate tutte le carte disponibili. Chi ne possiede un numero maggiore, vince la partita.

### Variente

Stabilite un tempo entro il quale la parola deve essere indovinata, ad esempio un minuto. La squadra degli arbitri controlla il tempo con un orologio. Se la parola viene indovinata nel tempo disponibile, si continua con la parola successiva. Se la parola non viene indovinata, la carta va alla squadra degli arbitri.

## ② Pantomima

A Pantomina é uma representação através de mímica e gestos. Portanto, sem palavras e sons.

O jogo Pantomina da goki é um jogo sem palavras divertido para quatro a infinitos jogadores.

### Conteúdo:

50 cartões

### Objetivo do jogo:

Que equipa recolheu o maior número de cartões no final do jogo?

### Preparação do jogo:

Formem duas equipas, se possível com o mesmo número de elementos e decidam em conjunto com quantos cartões querem jogar. Ou seja, quantas palavras serão representadas através da pantomima. Coloquem os cartões voltados para baixo ao centro, em local acessível a todos.

Uma equipa é a equipa que adivinha, a outra é a equipa de arbitragem. As equipas trocam de função após cada jogada.

A equipa que adivinha determina o primeiro pantomineiro, este consulta o primeiro cartão - sem o mostrar aos outros - e entrega-o à equipa de arbitragem,

Agora, o pantomineiro procura fazer com que a sua equipa adivinhe a palavra, apenas com gestos e movimentos, sem poder utilizar palavras e sons!

A equipa que adivinha deve tentar adivinhar a palavra o mais rápido possível, ao passo que a equipa de arbitragem presta atenção para que o pantomineiro cumpra as regras.

Se a equipa que adivinha acertar na palavra, recebe o cartão. Se a equipa de arbitragem determinar uma violação das regras, o cartão fica com esta equipa.

Em seguida, irão-se os papéis: a equipa que adivinha torna-se a equipa de arbitragem e vice-versa.

A pantomina da equipa que adivinha também deve ser diferente em cada jogada.

Depois de utilizados todos os cartões, as equipas contam os que cada uma tem. Ganha a equipa que tiver mais cartões.

### Variente

Decidam o tempo máximo para adivinhar uma palavra, por exemplo, um minuto. A equipa de arbitragem controla o tempo com ajuda de um relógio. Se a equipa que adivinha conseguir adivinhar a palavra no tempo definido, passa-se imediatamente à palavra seguinte. Se não adivinar, o cartão é entregue à equipa de arbitragem.

## ③ Pantomina

Pantomima polega na odgrywaniu za pomocą mimiki i gestów, bez używania słów czy dźwięków.

Gra „Pantomima” firmy Goki to wesoła rozrywka dla co najmniej 4 graczy, w trakcie której również nie używa się słów.

### Zawartość:

50 kart z hasłami

### Cel gry:

Drużyny dążą do tego, by na koniec gry mieć zdobytych jak najwięcej kart.

### Przygotowanie do gry:

Utworzcie dwie drużyny, składające się w miarę możliwości z takiej samej liczby graczy i uzgodnijcie, iloma kartami będziecie grać, czylej ile haset zamierzacie odegrać za pomocą pantomimy. Następnie położcie zakryte karty na środku, tak by były łatwo dostępne dla każdego.

Jedna drużyna zgaduje, a druga sędziuje. Po każdej rundzie drużyny zamieniają się rolami.

Drużyna zgadująca wyznacza pierwszego mima. Bierze on górną kartę i sprawdza, co ona przedstawia, tak by pozostałe osoby tego nie zobaczyły, a następnie przekazuje kartę zespołowi sędziującemu.

Mim próbuje teraz pokazać hasło z karty swojej drużynie za pomocą pantomimy. Może przy tym robić miny i poruszać się, ale nie wolno mu mówić ani wydawać dźwięków!

Drużyna zgadująca stara się jak najszybciej odgadnąć hasło, zaś drużyna sędziująca kontroluje, czy mim przestrzega zasad.

Jeżeli drużyna zgadująca odgadnie hasło, zdobywa tę kartę. Jeżeli drużyna sędziująca zauważa złamanie zasad gry, karta przypada właśnie jej.

Następnie drużyny zamieniają się rolami: drużyna zgadująca sędziuje, a drużyna sędziująca zgaduje.

W każdej rundzie w roli mima wciela się inna osoba z drużyny zgadującej.

Gdy wszystkie karty zostaną już wykorzystane, należy je podliczyć. Wygrywa ta drużyna, której udało się zdobyć większość liczb kart.

### Variant

Można uzgodnić limit czasu na odgadnięcie hasła, np. 1 minutę. Drużyna sędziująca kontroluje czas za pomocą zegarka. Jeżeli drużyna zgadująca odgadnie hasło, zanim czas minie, mim z tej drużyny może kontynuować grę, pokazując kolejne hasło. Jeżeli drużynie nie uda się odgadnąć hasła w ustalonym czasie, karta trafia do drużyny sędziującej.

## RUS Пантомима

Пантомима – это представление с помощью мимики и жестов, то есть без слов и звуков.

Пантомима от фирмы goki является веселой игрой без слов для четырех или более игроков.

### Комплект:

50 карточек

### Цель игры:

Какая команда собрала наибольшее количество карточек в конце игры?

### Подготовка к игре:

Сформируйте две более менее равные по счету команды и договоритесь о том, сколько карточек вы хотите использовать, то есть сколько нужно изобразить терминов с помощью пантомимы. Выложите карточки лицом вниз посередине, чтобы все могли к ним дотянуться.

Одна команда – угадывающая, другая команда – судейская. Команды меняются ролями после окончания каждого раунда игры.

Угадывающая команда выбирает одного из игроков, который будет мимом, он берет верхнюю карточку, не показывая ее

всем остальным, и передает судейской команде.

Теперь мим пытается объяснить своей команде заданный термин только с помощью гиммас и движений, то есть без слов и звуков!

Угадывающая команда должна как можно скорее угадать термин, в то время как судейская команда следит за тем, чтобы мим соблюдал заданные условия.

Если угадывающая команда угадывает термин, она получает карточку. Если судейская команда обнаружила нарушение правил, она получает карточку.

После этого происходит обмен ролями, угадывающая команда становится судейской, а судейская команда – угадывающей.

Мим соответствующей угадывающей команды сменяется по окончанию каждого раунда.

Если все карточки использованы, их подсчитывают. Тот, кто собирает наибольшее количество, выигрывает.

### Вариант

Договоритесь между собой о времени, в течение которого нужно отгадать термин, например, в течение одной минуты. Судейская команда следит за временем с помощью часов. Если термин угадали в течение заданного времени, сразу настает черед следующего термина. Если термин не угадали, карточка передается судейской команде.

## CHN 哑剧

哑剧是一种通过面部表情和手势进行的表演，没有任何语言或声响。

goki 哑剧游戏是一项有趣的无声游戏，可允许四个或更多玩家参加。

### 内容:

50 张模板卡片

### 游戏目标:

哪个小组在比赛结束时收集到了更多的卡片？

### 游戏准备:

组成两个人数相同的小组，共同商量玩多少张卡片，卡片数量即为需要通过哑剧解释的词数。

然后将卡片正面朝下堆放在中间，使每个人都可以轻松拿到。

一个小组是竞猜小组，另一个是裁判小组。每轮游戏后更换角色。

竞猜小组选出第一个哑剧表演者，他可以自己翻开看最上面的卡片（不能让其他队友看见），然后把卡片交给裁判队。

现在，哑剧表演者要尝试向他的队友解释卡片上的词，但仅可使用表情和动作，不能说话，也不能发出声响！

竞猜小组现在要尽快猜出这个词。在这期间，裁判团队要监督哑剧表演者遵守规则。

如果竞猜小组猜中了，可以得到这张卡片。如果裁判小组断定出现违反规则的情况，他们将得到卡片。

之后交换角色，竞猜团队换成裁判团队，裁判团队开始竞猜。

竞猜小组要轮流派出哑剧表演者。

如果所有的模板卡片都用完，则开始计数。赢得更多卡片的小组获胜。

### 其它玩法

共同商量后规定一个有限的时间，例如一分钟，在这个时间内需猜出词语。裁判团队可使用秒表计时。如果在规定的时间内猜中了一个词，则可以继续猜下一个词。如果没有猜中，裁判小组将得到这张卡。