

ETÀ  
**8+**  
4+  
GIOCATORI

# Indomimando

**Contenuto:**  
320 carte  
1 CIAK speciale con funzione di timer  
1 foglio di adesivi



## SCOPO DEL GIOCO

Essere la squadra che totalizza il maggior numero di punti, con un giocatore che fa indovinare ai propri compagni le parole misteriose mimandole il più rapidamente possibile.

## MONTAGGIO DEL GIOCO

Come applicare gli adesivi sul CIAK

1



Prima di tutto, applicate l'adesivo con il logo di **INDOMIMANDO** sull'area più ampia del CIAK al di sotto del braccio mobile, sul lato del timer **senza** numeri.

2



A questo punto, attaccate l'adesivo a strisce al braccio mobile del CIAK.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO



Mettete il CIAK su una superficie rigida, piana e libera da ingombri. Suddividete le carte in 3 mazzi distinti a seconda del livello di difficoltà della parola (**Facile, Media e Difficile**), e appoggiateli a faccia in giù sul tavolo.

## IL CAST

Dividetevi in due squadre (e ricordatevi che non è un problema se una squadra dovesse avere un giocatore... pardon, un attore in più). La squadra che legge le regole inizia per prima.

Al vostro turno, scegliete un membro della squadra... ehm, del cast che farà da attore: il suo ruolo è quello di mimare il più velocemente possibile le parole misteriose per farle indovinare ai propri compagni di squadra. Di turno in turno, il ruolo di attore deve ruotare fra tutti i membri della squadra, di modo che ciascun membro faccia da attore almeno due volte nel corso di ogni partita. Decidete quale membro della vostra squadra sarà il primo attore e consegnategli il CIAK.

## IL CIAK

Il CIAK è un **porta-carte**: è infatti predisposto per sostenere le 4 carte che dovrete mimare.

Il CIAK è anche un **timer**: quando siete attori, mimate rapidamente perché avete a disposizione solo pochi secondi per far indovinare ai vostri compagni di squadra le parole misteriose e soprattutto afferrare la carta prima che cada dentro il CIAK e sparisca per sempre dalla vostra portata! Per totalizzare punti preziosi, infatti, dovete afferrare la carta!

## LE CARTE

Le carte **FACILI** valgono 1 punto ciascuna, le **MEDIE** ne valgono 2 e quelle **DIFFICILI** 3.



A seconda dell'età e dell'esperienza "teatrale", i giocatori possono scegliere liberamente le carte da tutti e 3 i mazzi, in qualsiasi combinazione.





# CIAK... SI GIRA!

Al vostro turno da "attore":

1



## Preparate il CIAK:

mettete il CIAK di fronte a voi, con il logo INDOMIMANDO rivolto verso i vostri compagni di squadra. Sollevate il braccio mobile del timer e premete la levetta arancione completamente verso il basso.

2



## Pescate le vostre carte:

prendete in totale 4 carte dai 3 mazzi nella combinazione che preferite, ma senza voltarle – per il momento – per leggere le parole da far indovinare.

3



## Scegliete le parole:

dopo aver pescato le 4 carte, potete iniziare ad esaminarle, ma stando attenti a non mostrarle ai vostri compagni di squadra. Su ogni carta sono riportate 2 parole: decidete quale parola di ciascuna carta volete far indovinare ai vostri amici mimandola.

4



## Sistemate le carte:

le carte iniziano ad essere "inghiottite" dal timer a partire dalla fessura numero 1: tenete ben presente questa informazione quando iniziate a collocare le varie carte sul CIAK. Assicuratevi che le parole prescelte per la vostra performance siano rivolte verso l'alto.

5



## Abbassate il braccio del timer:

per far partire l'implacabile conto alla rovescia, abbassate il braccio del CIAK, facendo attenzione a non premere le carte verso il basso.

6



## Iniziate a mimare!

Con tutta l'abilità di cui siete capaci, mimate rapidamente la parola misteriosa che si trova nella fessura numero 1, mentre i vostri compagni di squadra devono cercare di indovinarla. Il divertimento di INDOMIMANDO consiste nel fatto che non c'è nessuna penalità per le risposte sbagliate, quindi i vostri compagni possono andare a ruota libera anche con i tentativi più strampalati!

## LE REGOLE DEL BRAVO ATTORE

- Non è permesso pronunciare parole o emettere suoni.
- È possibile usare piccoli accorgimenti, come ad esempio indicare qualcosa che si trova nella stanza dove state giocando.
- Si può usare il labiale per suggerire qualche parola, purché non si tratti della parola misteriosa riportata sulla carta.
- Sentitevi liberi di usare le tecniche classiche delle sciarade, come ad esempio mettere una mano intorno all'orecchio per significare "suona come". L'importante è non impiegare troppi secondi preziosi usando queste tecniche!

7

Non appena qualche membro della vostra squadra pronuncia la parola esatta, afferrate velocissimi la carta e toglietela dal CIAK. **Se malauguratamente il CIAK dovesse "inghiottire" la carta prima che riusciate ad afferrarla, siete stati proprio sfortunati: la carta è persa per sempre!** In un caso o nell'altro, non esitate un attimo e iniziate immediatamente a mimare la parola misteriosa successiva!

Nella maggior parte dei casi, sono permesse forme lessicali vicine alla parola da indovinare: ad esempio, dire "esplosione" per "esplodere" è OK, così come può valere dire "occhiali" per "occhiali da sole". In caso di disaccordo su qualche parola, vale la regola della maggioranza!

## LA FINE DEL TURNO DI GIOCO

Continuate a giocare in questo modo fino a quando le 4 carte sono state esaurite, sia che la vostra squadra abbia indovinato le parole misteriose, sia che le carte siano "precipitate" nel CIAK perché è finito il tempo a disposizione. Mettete tutte le carte conquistate in un mazzo in modo che la vostra squadra possa totalizzare i punti alla fine della partita. Togliete dal gioco e mettetevi da parte in un mazzo separato tutte le carte che non siete riusciti ad afferrare: sollevando il braccio del CIAK, troverete le carte appena sotto. Quando riponete il gioco, tenete distinte queste carte "eliminate" dalle altre, per farle "ruotare" ed essere sicuri di giocare ogni volta con parole sempre differenti. **A questo punto, il turno passa all'altra squadra.**

## IL PUNTEGGIO

Continuate a giocare in questo modo fino a quando non avrete finito 2 round, il che significa che tutti i membri di ogni squadra avranno ricoperto il ruolo di attore per 2 volte; nel caso in cui una squadra abbia un giocatore in meno, la squadra eleggerà un membro particolarmente dotato che faccia l'attore per 2 volte nel corso di ogni round.

Al termine della sfida, calcolate tutti i punti conquistati sommando quanto indicato sulle carte che fanno parte del vostro mazzo. Ricordate la semplice regola:

- **1 punto** per ogni carta **FACILE**;
- **2 punti** per ogni carta **MEDIA**; e
- **3 punti** per ogni carta **DIFFICILE**.

## VITTORIA!

La squadra che ha realizzato il punteggio più alto vince la partita e viene proclamata campione di INDOMIMANDO!

## VARIANTI DI GIOCO

INDOMIMANDO è una vera palestra per mimi! Se siete 6 o più giocatori, ad ogni turno 2 attori possono cimentarsi nell'impresa contemporaneamente, mentre gli altri giocatori cercano di indovinare le parole misteriose. Quando viene il vostro turno di mimare con qualche amico, scegliete insieme le parole da suggerire e sviluppate in modo riservato un piano di "drammatizzazione" congiunta per esprimere al meglio la vostra arte!

© 2014 Hasbro. Tutti i diritti riservati. Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Rappresentato da: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy Srl, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 1, Palazzo F10, 20090 Assago (Milano), Numero verde: 800827156 hasbroitaly.assistenza@hasbro.it

Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento. I colori e i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

[www.hasbro.it](http://www.hasbro.it)



La App HASBRO ARCADE funziona con iPhone, iPad, iPod touch (con sistema operativo iOS 5.0 o successivo) e alcuni dispositivi Android selezionati. Verificate sul sito [www.hasbro.com/arcade](http://www.hasbro.com/arcade) le istruzioni e tutte le informazioni sulla disponibilità e la compatibilità con i vari dispositivi. Prima di collegarvi a Internet chiedete sempre a un genitore. Applicazione disponibile per un periodo di tempo limitato. Non disponibile in tutte le lingue. Nota importante: Hasbro è responsabile esclusivamente per i contenuti sviluppati da Hasbro stessa. Per ulteriori informazioni, fate riferimento ai termini e alle condizioni contrattuali delle terze parti. Apple, il logo Apple, iPhone, iPad e iPod touch sono marchi commerciali di proprietà di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti d'America e in altri Paesi. App Store è un marchio di servizio di proprietà di Apple Inc. Google Play e Android sono marchi commerciali di proprietà di Google Inc.



1014B0638103