

# HABA

Spielanleitung · Rulebook



2012.190001



Yayo Kawamura



## Pantomime

Ein kommunikatives Spiel ohne Worte für 4 und mehr Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Illustration:** Yayo Kawamura

**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten

Pan-to-mi-me? Was ist denn das?! Eine Pantomime ist eine Darstellung nur durch Gebärden, Mimik und Körperbewegungen – aber ohne Worte. Als Pantomime wird zudem auch die Person bezeichnet, die eine Pantomime macht. Wer in diesem Spiel z. B. eine Kuh pantomimisch darstellen soll, darf Grimassen schneiden, mit seinen Fingern Hörner anzeigen und auf allen vieren krabbeln. Er darf dabei aber keinen Laut von sich geben. Ziel des Spiels ist es, als Gruppe möglichst viele pantomimisch dargestellte Begriffe zu erraten und am Ende die meisten Karten zu haben.

### DAS IST DRIN:

48 Bildkarten, 7 Blankokarten zum Selbstbeschriften, 1 Sanduhr (für die Variante), 1 Spielanleitung

**Tipp:** Auf die Blankokarten könnt ihr selbst Motive malen oder Begriffe schreiben. Verwendet dafür am besten einen wasserfesten Stift, damit nichts verschmiert. Unbeschriftete Blankokarten müsst ihr vor dem Spiel aussortieren.

### BEVOR ES LOSGEHT:

Teilt euch in zwei (ungefähr) gleich große Gruppen auf. Jede Gruppe muss abwechselnd raten oder Schiedsrichter sein. Verdeckt alle Karten und mischt sie gut durch. Einigt euch,



mit wie vielen Karten ihr spielen möchtet und bestimmt so die Spieldauer. In der ersten Partie könnt ihr z. B. mit zwölf Karten spielen. Zählt die entsprechende Anzahl an Karten ab und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Alle übrigen Karten kommen unbesehen zurück in die Dose.

## JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt abwechselnd. Die Gruppe mit der kleinsten Person beginnt und ist zuerst die Rategruppe. Die Mitglieder der anderen Gruppe sind die Schiedsrichter. Die Rategruppe wählt einen Spieler als Pantomimen aus.

Der Pantomime nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel, schaut sich die Abbildung geheim an und gibt sie dann an die Schiedsrichtergruppe weiter.

Die Aufgabe des Pantomimen ist es nun, den abgebildeten Begriff so darzustellen, dass ihn die anderen Mitglieder der Rategruppe möglichst schnell erraten. Er darf Grimassen schneiden, sich verrenken und mit seinen Händen Dinge beschreiben. Aber er darf dabei keinen Laut von sich geben!

**Achtung:** Die Schiedsrichtergruppe passt auf, dass der Pantomime wirklich mucksmäuschenstill ist. Missachtet er diese Regel, bekommen sofort die Schiedsrichter die Karte.

Die Mitglieder der Rategruppe dürfen alle gleichzeitig raten und ihre Vermutungen laut rufen.

**Tip:** Es werden nur Hauptwörter gesucht. Dabei handelt es sich um Tiere, Nahrungsmittel oder Gegenstände.

Wird der dargestellte Begriff von der Rategruppe genannt, rufen die Schiedsrichter sofort „Stimmt genau!“ und die



Rategruppe erhält zur Belohnung die Karte. Wird der Begriff trotz aller Bemühungen nicht erraten, darf der Pantomime seine Darstellung abbrechen. Der Schiedsrichter zeigt allen die Karte und legt sie dann in die Dose.

Anschließend tauschen die Gruppen die Rollen und eine neue Pantomime beginnt.

**Wichtig:** Innerhalb der Gruppen sollte immer ein anderer Spieler der Pantomime sein.

## SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist. Die Gruppe mit den meisten Karten gewinnt.

### Variante

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Die Ratezeit wird auf 45 Sekunden begrenzt. Die Schiedsrichter kontrollieren die Zeit mit der Sanduhr.
- Schaffen es die Rätselrater nicht, den gesuchten Begriff innerhalb dieser Zeit zu erraten, kommt die Karte zurück in die Dose.
- Haben die Rätselrater den Begriff vor Ablauf der Zeit erraten, darf der Pantomime sofort eine neue Karte ziehen und darstellen usw. bis die 45 Sekunden vorbei sind.

*Liebe HABA Spiele-Fans,  
unter **[www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile)** könnt ihr  
ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil  
des Spielmaterials noch lieferbar ist.*



give up. The referee group then shows them the card and puts it back into the box. Then the groups switch roles and a new round of charades begins.

**Important:** The players in the group should take turns at being the actor.

## END OF THE GAME:

The game ends when the deck of cards runs out. The group with the most cards wins.

**Timed Variation:** The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- The guessing time is limited to 45 seconds. The referees check the time limit using the sand timer.
- If the guessing group doesn't guess the word within the time limit, then the card goes back into the box.
- If the guessing group guesses the word before the time runs out, then the actor can take a new card and act that one out, and even another one etc., until the time runs out.

*Dear Players,*

*At [www.haba-play.com/Ersatzteile](http://www.haba-play.com/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.*

HABA Sales GmbH & Co. KG, August-Grosch-Straße 28 - 38, 96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba-play.com](http://www.haba-play.com), kundenservice@haba.de  
 © HABA-Spiele Bad Rodach 2014

When one of the guessing group guesses the right answer, the referees have to immediately call out "That's correct!" and the guessing group wins the card. If the guessing group fails to guess the word despite their best efforts, the actor can

**Hint:** We are only looking for nouns such as animals, food or other objects.

allowed to guess and shout out their guesses at the same referee group. The members of the guessing group are fail in this regard, the card is immediately forfeited to the acting out the charades is being as quiet as a mouse. If they **Warning:** The referee committee makes sure that the person are not allowed to make a sound!

body and describe things using their hands; However, they as quickly as possible. The actor can make faces, move their members of the guessing group can figure out the answer The actor's task is to act out the image so that the other picture in secret, and then gives it to the group of referees. The actor takes the top card from the deck, looks at the chooses one of their own players to act out the charades. of the other group will be the referees. The guessing group begins and will be the first group to guess. The members Take turns to play. The group with the youngest person

## HOW TO PLAY:

the number of rounds for each team). You can play with twelve cards, for example, for the first game. Count out the appropriate number of cards and place them face down to form a deck. Put all of the other cards back into the box.



Divide into two groups of roughly the same size. Each group must take turns to guess or reffer. Place all of the cards face down and shuffle them well. Agree on the number of cards to be used for the game, and set the length of the game (i.e.

## PREPARATION:

48 picture cards, 7 blank cards (you can write on these ones), 1 sand timer (this is used for the game variation), Rulebook  
**Hint:** You can draw pictures or write down words on the blank cards. It is best to use a permanent marker, so that you words or drawings stay intact. Remove any unlabeled blank cards before you start to play.

## CONTENTS:

Charades? Hey, what's that? Charades is a way of describing things without using words and by using only gestures, facial expressions and body movements. Charades means the game and the person acting out the word is called the actor. An actor who is supposed to mimic a cow for example, can do so by making a face, making horns with their fingers and by crawling on all fours. However, they are not allowed to make a sound. The aim of the game is to correctly guess, as a group, the picture cards acted out during the game, and to have the highest number of cards at the end of the game.

### Length of the game:

10 - 15 minutes

### Illustrator:

Yayo Kawamura

players ages 4 to 99 years old.

without words for 4 or more

A communicative game

Charades



TLA170669 1/24



# HABA

Rulebook · Spielanleitung



Yayo Kawamura