



5 +  
jaar

3 +  
spelers

20 +  
minuten

NL



# Mimelen

## Inhoud:

1 speelbord (in de doos), 150 kaarten (waarvan 50 met afbeeldingen), 6 pionnen, 1 zandloper, 1 dobbelsteen, spelregels

## Vorbereiding:

1. Kies één van de drie pakjes speelkaarten. De kaarten met afbeeldingen worden gebruikt als de andere kaarten te moeilijk zouden zijn voor één of meerdere spelers die nog niet zo goed kunnen lezen.

2. Ga ergens zitten waar de spelers voldoende ruimte hebben om hun rol te spelen.

3. De spelers gaan in een kring zitten, zodat iedereen de speler die aan de beurt is goed kan zien. Het speelbord wordt in het midden neergezet. De zandloper en de dobbelsteen worden voor de jongste speler neergelegd.

4. Het pakje kaarten dat is gekozen wordt omgekeerd (dus met de tekst naar beneden) naast het bord neergelegd.



5. De spelers kiezen een pion en zetten die in het driehoekige startvakje op het bord.

## Het spel:

1. De jongste speler begint en gooit de dobbelsteen.

2. Hij trekt de eerste kaart uit het pakje. Het aantal ogen van de dobbelsteen bepaalt het nummer van de categorie op de kaart die moet worden uitgebeeld.

3. Hij onthoudt wat hij moet uitbeelden, draait de zandloper om en gaat net zo lang uitbeelden totdat de zandloper helemaal is doorgelopen.

**Let op! Alle gebaren en geluiden zijn toegestaan, maar woorden uitspreken mag ècht niet.**

**Spelers die nog niet zo goed kunnen lezen hoeven niet op het aantal ogen van de dobbelsteen te letten en beelden het plaatje op de kaart die ze getrokken hebben uit.**

4. De andere spelers proberen te raden wat er wordt uitgebeeld. Elke speler mag een antwoord geven als hij aan de beurt is (eerst de speler links van de pantomimespeler en dan verder met de wijzers van de klok mee):

- Als een speler een verkeerd antwoord geeft, gaat de beurt met de wijzers van de klok mee over naar de volgende speler.

- Als een speler een juist antwoord geeft, mag hij zijn pion op het bord twee vakjes naar voren zetten en mag de pantomimespeler zijn pion één vakje naar voren zetten.

- Als geen enkele speler een juist antwoord heeft gegeven voordat de zandloper is doorgelopen, mag niemand zijn pion verzetten.

In alle gevallen gaat de beurt dan met de wijzers van de klok mee naar de volgende speler.

## Stervakjes:



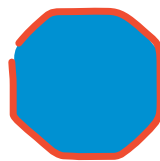
Op het speelbord bevinden zich vakjes met een ster.

Als de pantomimespeler zijn pion op een van deze vakjes zet, mogen alle spelers tegelijk hardop proberen het woord te raden.

Als een speler het juiste antwoord geeft, mogen hijzelf en de pantomimespeler allebei hun eigen pion op het bord één vakje naar voren zetten.

Daarna gaat het spel met de wijzers van de klok mee verder.

## Winnaar:



De speler die als eerste het laatste vakje bereikt is de winnaar.

Het is niet noodzakelijk precies op het laatste vakje uit te komen.

## Variante zonder speelbord:

MIMELLEN kan ook zonder speelbord gespeeld worden. In dat geval wint de speler die het uitgebeelde woord goed heeft, de kaart waar dat woord op staat. De speler die als eerste drie kaarten heeft gewonnen, dus drie woorden juist heeft geraden, is de winnaar.

Voor een verjaarspartijtje als er meer dan 6 spelers zijn, kunnen er natuurlijk ook groepjes gevormd worden.

