



Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 4-6 játékos részére (2 fős csapatokban)

A játék tartalma: 52 kártya (16 karakterkártya, 36 pantomimkártya)

A karakterkártyákon meghatározott nevű és színű karakterek láthatók:

PIROS - PALI • **KÉK - KATI** • **SÁRGA - SÁRI** • **ZÖLD - ZOLI**

Az „A” játékosok húznak egy karakterkártyát, és a „B” játékosoknak kell kitalálni, kit takar a kártya... Ehhez „A” játékos elkezdti annak a figurának a mozdulatait utánozni (a pantomimkártyáról), amelyeknek a színe megegyezik a karakterkártyáéval.



16 karakterkártya
(hátluján pöttyökkel)



36 pantomimkártya
(hátluján csillagokkal)

Előkészületek: 2 fős csapatokat alkotunk. A csapat egyik tagja („A” játékos) pantomim segítségével bemutatja a kártyán található figurát, a társa („B” játékos) pedig megpróbálja kitalálni. A pantomimkártyákat alaposan megkeverjük és 10 kártyát az asztal közepére rakunk, hogy mindenki jól láthassa. A maradék kártyákat pakliba rendezve képpel lefelé mellé rakjuk, a karakterkártyákat megkeverve, pakliba rendezve szintén.

A játék menete: Az „A” játékosok egyenként húznak egy-egy karakterkártyát, megnézik, megjegyzik a látottakat, majd lefordítják a kártyát. A „B” játékosoknak azt kell kitalálni, kit takar a kép... Ha a csapatok készen állnak, „A” játékosok elkezdik utánozni a karakterkártyájuk színével megegyező - pantomimkártyán látható - figura mozdulatait, arckifejezését és megjelenítik jellegzetes kiegészítőit (pl. nyuszifül). „A” játékosok egyszerre és folyamatosan utánoznak, egészen addig, amíg partnerük ki nem találja a karakter nevét. Egy helyes válasz lehetséges.

Ha az egyik „B” játékos tippel, megáll a játék és „A” játékos megfordítja a karakterkártyát:

- Ha helyes a válasz, akkor a csapat megkapja a karakterkártyát
- Ha helytelen a válasz:
 - 2 csapat esetén: a másik csapat elnyeri a kártyát
 - 3 csapat esetén: a helytelen választ adó csapat kiesik és a másik 2 csapat játszik tovább.

Ha az egyik csapat helyes választ ad, övé a kártya, ha helytelen választ ad, a másik csapat kapja a karakterkártyát.

A maradék (el nem nyert) karakterkártyákat és a pantomimkártyákat félretesszük és újabb 10-et teszünk az asztal közepére. Új kör kezdődik, melyben „A” és „B” játékos szerepet cserél.

Megjegyzés: Egyes esetekben (a véletlenszerű lapkiosztás következtében) előfordulhat, hogy az asztalon felfordított 10 pantomimkártyán nem szerepel mind a négy színű karakter.

Pl. 3 kék, 3 sárga és 4 piros. Ilyenkor a zöld karakterkártyát húzó „A” játékos fantáziájára van bízva, hogy mutatja be társának a karaktert. (Pl. olyan mozdulatot tesz, ami egyik pantomimkártyán sem szerepel.)

A játék vége: Ha egy csapat 5 karakterkártyát összegyűjt, megnyeri a játékot.