

QUEM SERÁ O MESTRE DA MÍMICA?

**Defina o número de rodadas da partida
e escolha um modo para jogar!**

NÚMERO DE RODADAS

**É o número de mímicas a serem realizadas
ao longo do jogo e deve permitir a todos
os jogadores a chance de fazer o papel de
mímico pela mesma quantidade de vezes.**

**MESTRE DA
MÍMICA**

Av. Eng. Luís Carlos Berrini, 1645 - 4º andar - São Paulo - SP

CEP: 04571-011 | CNPJ: 04.664.637/0002-14

E-mail: copag@copag.com.br | SAC: 0800 7718707

Copag da Amazônia S/A - CNPJ: 04.664.637/0001-33

Av. Solimões, 1310 - Mauzinho - Manaus - AM

Ind. Brasileira - CEP: 69075-715

NÍVEL APRENDIZ

Modo Individual:

1. Escolha uma categoria (Ações, Coisas, Lugares ou Personagens)

2. Compre uma carta e escolha uma opção para imitar

3. Vire a ampulheta para marcar o tempo

4. Faça a mímica sem escrever, emitir sons ou formar palavras/letras com os dedos ou com a boca. Caso quebre qualquer dessas regras, perca a vez

5. Enquanto isso, todos arriscam palpites sobre a mímica até o tempo esgotar

6. Revele a palavra usada na carta da rodada e marque os pontos:

a. Cada jogador que tiver acertado um palpite recebe os pontos indicados à esquerda da opção imitada

b. O mímico recebe essa quantidade de pontos por jogador a acertar um palpite

Exemplo: 03 jogadores acertaram seu palpite para a mímica "Presentear", que vale 02 pontos. Então, cada um receberá 02 pontos e o mímico da rodada receberá 06 pontos (3x2)

7. Passe a vez e repita os passos acima

8. Quem tiver acumulado mais pontos ao fim da última rodada, vence!

Em caso de empate, os empatados disputam com mais 1 mímica cada.

Modo Equipes:

1. Forme duas equipes equivalentes

2. Cada equipe indica um jogador para ser seu mímico da rodada, alternando ao longo da partida de modo que não se repita até todos terem feito esse papel





3. O mímico escolhe uma carta e palavra para imitar somente para sua equipe e, a cada acerto do time, poderá continuar imitando novas palavras até o fim do tempo da ampulheta

4. Marque os pontos correspondentes aos acertos da equipe (a pontuação de um acerto vale para a equipe toda)

5. Para o andamento da partida, siga os demais passos do Modo Individual

NÍVEL MESTRE

Modo Único - Equipes:

· Siga os passos do Nível Aprendiz, com uma alteração importante:

Ao invés de utilizar apenas 01 carta, o mímico da rodada deverá obrigatoriamente escolher 01 palavra da categoria **PERSONAGENS** e combiná-la com mais 01 ou 02 palavras de categorias diferentes à sua escolha, em uma frase que deverá representar. A escolha das palavras fica a critério do mímico, podendo ser de qualquer pontuação.

Exemplo: Palavra 1 - PERSONAGEM: Dinossauro (01 ponto)

Palavra 2 AÇÃO: Amar (02 pontos)

Palavra 3 COISAS: Camiseta (01 ponto)

Neste exemplo o mímico deverá representar a seguinte frase:
**DINOSSAURO AMANDO (UMA)
CAMISETA**

Se sua equipe acertar o que está sendo imitado, marcará 04 pontos (01 + 02 + 01)

**Que vençam os verdadeiros
Mestres da Mímica!**