Mim too — Règle du jeu

Un jeu de Nicolas Bourgoin,
illustré par Stéphane Gantiez et Olivier Fagnère.
De **4 à 10 joueurs** – À partir de **6 ans**

Matériel

- 25 cartes « Je suis »
- 25 cartes « Qui »
- 1 sablier
- 2 dés
- 1 règle du jeu

But du jeu

Gagner plus de points que l'équipe adverse.

Préparation

- Constituez deux équipes.

CONSEIL AUX PARENTS
Faites des équipes mixtes parents/enfants quand vous découvrez le jeu. Parcourez ensemble les cartes du jeu pour découvrir les personnages et vous souvenir de leurs noms.

- Mélangez séparément la pile de cartes « Je suis » et la pile de cartes « Qui » et posez-les au milieu de la table.

Le jeu

Les équipes jouent à tour de rôle. À chaque tour, un membre de l'équipe prend le rôle du mime. Il lance les dés et tire une carte dans chaque pile (Je suis et Qui). Il regarde discrètement les images associées aux résultats des dés. Puis il les repose près de lui faces cachées.

CONSEILS AUX PARENTS
- Pour la première partie, nous vous conseillons de faire les premiers tours de jeu dans le rôle du mime.
- Annoncez de quel film votre personnage est issu. C'est précisé au dos des cartes Je suis.

L'équipe adverse retourne le sablier et surveille le temps. Le joueur dispose alors d'une minute pour faire deviner aux membres de son équipe la phrase correspondante à l'aide de mimes et de bruits (les onomatopées et les airs fredonnés sont autorisés). Ses coéquipiers peuvent faire autant de propositions qu'ils veulent.

Dès que la phrase a été retrouvée, la paire de cartes est gagnée. Le joueur tire deux nouvelles cartes et continue ainsi jusqu'à l'épuisement du sablier.

Conseils :

- Vous pouvez faire deviner dans un premier temps votre personnage et ensuite ce qu'il fait.
- Les réponses proposées par les joueurs peuvent être légèrement inexactes.

Exemples : « le » pour « un », « des » pour « ses », etc.

- Si l'on ne connait pas le nom du personnage, on peut aussi donner le nom de l'animal qu'il représente. (Exemple : le requin pour Bruce dans Le Monde de Némo).

Les paires de cartes qui ont été trouvées sont conservées faces visibles. Elles rapporteront chacune 1 point. La paire qui n'a pas été trouvée à temps est défaussée au milieu de la table.

N.B. : si une seule carte sur les deux a été trouvée, elle ne rapporte aucun point.

Fin du jeu

La partie s'arrête quand les pioches sont épuisées. Les équipes additionnent les points qu'elles ont gagnés. Celle qui a le meilleur score remporte la partie !

Variantes

1 joueur

Le joueur a le droit de changer l'une de ses 2 cartes, mais pas plus d'une fois par sablier.

Prends ma poisse

Quand le joueur tire 2 cartes, si le défi lui semble impossible, il les met de côté pour les « refiler » à l'équipe adverse quand viendra son tour. Si cette équipe y arrive, elle gagne 2 points au lieu d'un.

Quitte ou double

Avant de tirer ses 2 cartes, le joueur peut dire « Je double ». S'il réussit à faire deviner la paire de cartes, elle compte double. S'il échoue, on lui retire 1 point. Cette opération peut être répétée tant qu'il reste du temps.

Duel en cocotte-minute

Les équipes jouent une paire de cartes chacune leur tour. Le sablier est retourné immédiatement à chaque paire validée (sans le remettre à zéro). Plus une équipe est efficace, moins l'équipe adverse dispose de temps ! La première équipe qui épuise son temps fait gagner un point à l'autre (et jouera en premier lors de la manche suivante).

Tiens, prends ça !

Avant de commencer la partie, les équipes tirent chacune 20 cartes (10 de chaque). Elles en retiennent 6 paires… et les « refilent » faces cachées à l'équipe adverse.

Course de relais

Un premier joueur mime une première combinaison. Dès que celle-ci est trouvée, le joueur n°2 de son équipe prend le relais, et ainsi de suite jusqu'à épuisement du sablier.

« J'aurais voulu être un acteuuuuuur ! »

Le comédien prend une carte Je suis et un tas de cartes Qui. La combinaison des dés détermine l'histoire qu'il va devoir raconter en enchaînant les différentes actions. Les autres doivent proposer une interprétation. La première paire vaut 1 point (comme d'habitude) puis chaque carte supplémentaire vaut 1 point.

Mode Histoire :

L'adulte prend des cartes au hasard et donne les consignes à l'oreille de l'enfant. Celui-ci doit ainsi faire deviner à ses copains et l'adulte joue le rôle d'animateur.

Mode Théâtre :

Les spectateurs choisissent des cartes et les donnent au fur et à mesure à l'enfant acteur. L'adulte joue le rôle d'animateur.

COCKTAIL GAMES - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles
WWW.COCKTAILGAMES.COM

ASMODEE - 18 rue Jacqueline AURIOL Quartier Villaroy
B.P. 40119 78041 Guyancourt Cedex FRANCE
WWW.ASMODEE.COM

©Disney © Disney/Pixar