

Mim too

Règles du jeu



Un jeu de **Nicolas Bourgoïn** illustré par **Stéphane Gantiez**
De 4 à 10 joueurs – À partir de 10 ans

Matériel

- 25 cartes « **Personnage** »
- 25 cartes « **Action** »
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

But du jeu

Gagner plus de points que l'équipe adverse.

Préparation

- Constituez deux équipes.
- Mélangez séparément la pile de cartes « **Personnage** » et la



pile de cartes « **Action** » et posez-les au milieu de la table.



- Déterminez avec quelle lettre et quel chiffre vous allez jouer pendant toute la partie : choisissez une lettre entre A et F (pour les cartes « **Personnage** ») et un chiffre entre 1 et 6 (pour les cartes « **Action** »).



Jouez par exemple en choisissant B et 4.

Le jeu

Les équipes jouent à tour de rôle.

À chaque tour, un membre de l'équipe tire une carte dans chaque pile (*Je suis...* et *... Qui...*). Il les regarde discrètement, les repose à côté de lui faces cachées, puis le sablier est retourné. Le joueur dispose 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 validée. 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.

Les paires de cartes qui ont été trouvées sont conservées faces visibles. Elles rapporteront les points indiqués.

La paire qui n'a pas été trouvée à temps est défaussée au milieu de la table.

NB : 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

The show must go on... ou pas...

La première équipe qui atteint 40 points (avec impérativement 3 points d'écart) gagne la partie.



3

P'tit 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 le double des points indiqués sur cette paire de cartes.

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 3 points. 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.

NB : Pour cette variante, on ne tient pas compte des points habituels indiqués sur les cartes.

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.

Retrouvez toutes les infos sur la gamme de jeux COCKTAILGAMES sur :

www.cocktailgames.com

<http://www.facebook.com/jeux.cocktailgames>

