



Mim too Règle du jeu

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



Un jeu de **Nicolas Bourgoïn**,
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.

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 connaît 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 Némó).

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

● 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 « refler » 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 « reflent » 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 acteuruuuuur ! »

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

