

FOU MIME

Âge : 6-99

Joueurs : 3-4

Durée : 30 minutes

Un jeu de :

Frankese

Contenu :

15 cartes-sujets ;

15 cartes-actions ;

1 girouette ; 16 jetons ;

Règles du jeu

On mélange les cartes-sujets et on les empile, faces cachées, au centre de la table puis on fait de même pour les cartes-actions. On place également la girouette et les jetons-score à portée de main.

Déroulement

On peut jouer à 3 ou 4 joueurs ou en équipes. Chacun leur tour, les joueurs devront mimer un sujet qui effectue une action en essayant de la faire deviner aux autres concurrents. Le joueur le plus jeune commence et pêche une carte-sujet puis fait tourner la girouette qui permettra de déterminer le sujet à mimer en fonction de la couleur indiquée. Si, par exemple, la girouette indique la couleur rose, il devra mimer le mot de la carte correspondant à la couleur rose. Si la girouette indique le smiley, il pourra choisir le mot qu'il veut parmi les six indiqués sur la carte. Ensuite, le joueur pêche une carte-action puis fait tourner la girouette pour déterminer l'action à mimer (par exemple : LE LION PEINT).

Il peut alors commencer à mimer (les joueurs pourront établir un temps maximum d'une ou deux minutes). Une fois que le temps établi s'est écoulé ou lorsqu'un concurrent devine aussi bien le sujet que l'action mimés, on interrompt le jeu. Dans le dernier cas, aussi bien celui qui a mimé que celui qui a deviné gagnent un jeton. Dans le cas contraire, personne ne gagne. On procède de la sorte, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les joueurs aient tous mimé. Le premier à gagner 5 jetons remporte la partie.

Lorsque des joueurs sont ex-aequo, on procède avec le nombre de tours nécessaires pour les départager.



Règles du mime

Lorsque les joueurs miment, ils ne peuvent faire que des gestes ou des mouvements corporels. Il est interdit d'émettre des sons ou de faire des mouvements avec les lèvres.

