



# FAIS-MOI UN MİME

## RÈGLES DU JEU

### BUT DU JEU

Accumuler le plus grand nombre de points en mimant des mots et en devinant des mots mimés par les autres joueurs.

### AVANT DE JOUER

- Distribuez une feuille de pointage et un crayon aux joueurs.
- Préparez une minuterie telle qu'une montre, un cellulaire, etc.
- Déterminez au hasard le joueur qui commencera.

Une partie est composée de 2 jeux :

- Le jeu « Top chrono »,
- Le jeu des contraintes.



LE JEU

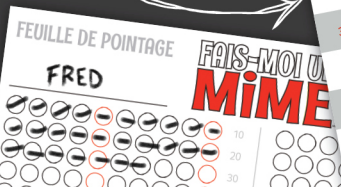
# << TOP CHRONO >>

**Contenu:** Les cartes du côté des rayures grises et le dé à 12 faces.

DÉ	TEMPS	POINTS
1 à 4	45 s	1 pt
5 à 8	30 s	2 pts
9 à 12	15 s	3 pts



45 secondes  
1 pt/énoncé  
Débutez par #1



## DÉBUT DE LA PARTIE

Désignez un premier joueur-mime. Ce dernier prend une carte du côté des rayures grises sur laquelle sont inscrits 12 énoncés à mimer. Il lance le dé à 12 faces pour connaître le temps qui lui est alloué pour mimer et les points attribués pour chaque énoncé deviné. Le chiffre obtenu détermine également le numéro de l'énoncé sur la carte de jeu par lequel le joueur-mime doit commencer.

## DÉROULEMENT

Le compte à rebours s'amorce aussitôt que le joueur-mime commence. Il doit tenter de faire deviner le plus d'énoncés possible durant le temps qui lui est alloué (15, 30 ou 45 s). Lorsqu'un joueur devine une partie d'une réponse, le joueur-mime confirme d'un signe. Lorsqu'un énoncé complet est deviné, le joueur-mime dit **OUI** et passe à l'énoncé suivant. S'il juge un énoncé trop difficile, il peut dire **PASSE** et sauter à l'énoncé suivant. Par exemple, si le joueur passe l'énoncé 12, il continue avec l'énoncé 1.

**Le joueur-mime et le joueur qui devine un énoncé obtiennent tous deux les points attribués à l'énoncé (1, 2 ou 3 pts).** Lorsque le temps est écoulé, chaque joueur comptabilise ses points. Désignez ensuite un nouveau joueur-mime, qui joue avec une nouvelle carte de jeu en suivant la même procédure.

**Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont mimé trois fois.**

## INTERDICTIONS

- Les joueurs-mimes n'ont pas le droit de parler ni de produire aucun son, par exemple ronfler.
- Un joueur-mime ne peut pas passer le premier énoncé par lequel il doit commencer (correspondant au chiffre du dé).



# LE JEU DES CONTRAINTES

**Contenu:** Les cartes du côté des rayures rouges, le dé à 12 faces, le dé de contraintes.

## LES CONTRAINTES :



Mimer en se servant de quelqu'un.



Mimer les mains croisées.



Mimer les pieds croisés.



Mimer les yeux fermés.



Mimer dos aux joueurs.



Mimer en sautillant.

1. Iron Man
2. Manger ses bas
3. Coiffeur
4. Par la peau des dents
5. Pirate
6. Poisson-scie
7. Signet

## DÉROULEMENT

Utilisez les cartes du côté des rayures rouges.

Le jeu des contraintes se déroule de la même manière que le jeu «Top chrono», à la différence que vous devez respecter une contrainte en mimant. **Ajoutez le 2<sup>e</sup> dé à votre lancer pour connaître la contrainte que vous devez respecter pendant que vous mimez.**

Le jeu prend fin lorsque tous les joueurs ont mimé trois fois.



30 secondes  
2 pts/énoncé  
En sautillant  
Débutez par #5

# FIN DE LA PARTIE

À la fin de la partie, le joueur gagnant est celui qui a marqué le plus de points.

En cas d'égalité, tous les joueurs ex æquo doivent tenter de deviner un énoncé mimé par un autre joueur. Le premier qui réussit à deviner l'énoncé remporte la partie.

**Pour une partie plus courte,  
diminuez le nombre de tours de jeu.**

Chaque joueur mime 2 fois au lieu de 3.



Avant de jouer la première fois,  
apposez les 6 autocollants sur le dé.



[www.gladius.ca](http://www.gladius.ca)

© 2016



Informations à conserver.

# EN ÉQUIPE

**Vous êtes un groupe de plus de 6 personnes?**

Formez 2 ou plusieurs équipes  
en nombre égal de joueurs.

Suivez le même déroulement décrit pour chaque jeu.

Les équipes jouent à tour de rôle et désignent  
un joueur-mime différent à chaque tour.

Les joueurs-mimes doivent faire deviner  
les énoncés à **leurs coéquipiers**.

Contrairement au jeu individuel, l'équipe obtient  
les points seulement pour les énoncés devinés.

Sur les cartes de jeu, les mots et les  
expressions qui appartiennent au registre  
familier et qui se prêtent davantage au  
langage parlé sont encadrés de guillemets.