

# MIMO RIGOLO



Age : 5-9 ans



Nb de joueurs : 3-6



Nb de cartes : 48 cartes



**But du jeu :** Gagner 5 cartes en retrouvant le monstre mimé.



Les joueurs vont mimer des monstres, afin d'éviter tout malentendus entraînez-vous à mimer les différentes postures avant de jouer.

**Mise en place :** Mélangez les cartes puis placez en 7 faces visibles au centre de la table. Le reste des cartes constitue la pioche.

**Déroulement du jeu :** Le joueur le plus âgé commence et tire la première carte de la pioche. Il la pose face visible à côté des autres cartes du centre de la table, puis en tire une deuxième qu'il regarde secrètement.

- Si aucun monstre de la table ne correspond au monstre présent sur sa "carte secrète" : il pose cette carte face visible à côté des autres et pioche une nouvelle carte "secrète". (Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il pioche une carte avec un monstre déjà présent sur la table).

- S'il y a, sur la table, un monstre identique au monstre présent sur sa carte "secrète" : il mémorise la position des bras du monstre, puis repose cette carte face cachée devant lui.

Au top, il se lève et imite la posture de ce monstre afin de le faire deviner aux autres joueurs. Tous en même temps, les autres joueurs cherchent parmi les cartes de la table, le monstre du "mimeur".

Dès qu'un joueur reconnaît le monstre, il pose sa main sur la carte correspondant au monstre mimé.

**NB :** Le même monstre apparaît sur plusieurs cartes, il se peut qu'il y en ait plus d'un sur la table. Plusieurs joueurs peuvent donc taper sur une carte et un même joueur peut également taper sur 2 cartes.

Puis on vérifie :

- Si un joueur a tapé sur la bonne carte, il la gagne et la pose devant lui (un joueur peut gagner 2 cartes s'il a posé ses mains sur 2 cartes).

- Si un joueur a fait une erreur, il ne gagne rien et la carte "tapée" par erreur reste sur la table.

S'il reste des cartes correspondant au monstre mimé sur la table, elles sont laissées pour les prochains tours de jeu. La carte du "mimeur" est placée face visible à côté des autres sur la table.

Le joueur ayant gagné une (ou plusieurs) carte démarre un nouveau tour de jeu en piochant une nouvelle carte. Si plusieurs joueurs ont gagné une carte, c'est le joueur le plus âgé qui tire une nouvelle carte.

**Fin de la partie :** Le premier joueur à avoir gagné 5 cartes remporte la partie.

**Variante pour les experts :** Lorsque le "mimeur" imite le monstre il devra mimer la position des bras et celles des jambes. Les autres joueurs devront retrouver le monstre ayant la même posture.

*Un jeu créé par Anja Wrede*