

kabuki

BUT DU JEU

On forme des équipes, 4 maximum, en essayant que chaque équipe ait le même nombre de participants (si une équipe possède un joueur en plus, ce n'est pas grave).

Les joueurs essayeront au moyen de mimes (on ne pourra ni parler, ni articuler) que leurs compagnons devinent de quel mot il s'agit, en un temps limité.

LES CARTES

Il y a au total 144 cartes. Chaque carte possède 4 mots, un de chaque catégorie:

Action
Lieux
Animaux et choses
Ecole

MASQUES

Pour la catégorie des lieux, tu devras te mettre le masque de l'«indien», pour celle des animaux et choses celui du «tigre», pour celle des actions celui du «mime», et pour la catégorie de l'école celui du «professeur».

REGLES DU JEU

Avant de commencer on remettra à chaque équipe un pion et trois jokers. Un joueur de chaque équipe lancera le dé et celui qui obtiendra le «plus petit» score sera le premier à commencer à jouer. N'importe quel membre de l'équipe qui commence, lance le dé et avance d'autant de cases qu'il a obtenu de points, prend une carte du paquet (elles seront mises sur la table et à l'envers) et se met le masque de la catégorie qu'indique la case où se trouve son jeton.

Le joueur qui a lancé le dé devra mimer en un temps limité (déterminé par le sablier) au reste de ses coéquipiers, le mot de la catégorie où se trouve son pion. S'ils le trouvent, un autre joueur de la même équipe lancera le dé et jouera de la même manière. L'équipe passera la main lorsqu'elle ne trouve pas de quel mot il s'agit dans le temps limite, et ainsi de suite.

Si le joueur qui doit mimer au reste de l'équipe croit que le mot est trop difficile et qu'il ne sera pas deviné, il pourra choisir un autre mot de la même carte, mais en échange il déposera un joker au centre de la table. A partir du moment où une équipe ne dispose plus de joker, elle ne pourra plus changer de mot. Gagnera l'équipe qui arrivera la première à la case numéro 36.