

Le Mimedé

Ce jeu, constitué de 6 gros et 6 petits dés, est une idée de Hajo Bücken et est distribué par la fabrique de jouets en bois Ahrens (die Spielkiste).

L'idée

Si on avait quelque chose comme un jeu sans concurrence, un jeu qui donne du plaisir et de la détente, un jeu avec ou sans action, pour les enfants, les adolescents et les adultes. Si on avait quelque chose qui donne la possibilité de ne plus jouer absolument sérieusement, un jeu avec lequel on pourrait jouer de différentes façons.

De là est venue l'idée du Mimedé.

Commencement pour les enfants

Tout d'abord nous devons ensemble regarder tous les dés. Chaque dé a 6 faces. Comment s'appelle ce truc, déjà? "Mimedé".

Le plus jeune jette un dé. Que voyons-nous? Un visage avec une bouche en zig-zag et des yeux tout noir; c'est le furieux. Le suivant jette à son tour un dé et nous regardons quel visage apparaît; c'est le rayonnant...

Chaque face d'un dé représente une des faces suivantes :

- le rayonnant toujours de bonne humeur	- l'étonné qui s'étonne d'un rien
- l'optimiste toujours partant	- le pessimiste toujours de mauvaise humeur
- le sans-avis qui ne sait toujours pas	- le furieux toujours en rage

Que peut-on jouer et faire avec les Mimedés? C'est décrit par la suite. Ce qui n'empêche pas de développer les règles ou d'en trouver d'autres.

Le chaos du jeu des enfants

Chaque enfant jette ensemble leur dé. En même temps, chacun cherche un partenaire, c'est-à-dire un joueur qui a le Mimedé avec la même face. Les joueurs, qui se sont trouvés un partenaire, jettent alors ensemble un seul dé et regardent s'ils trouvent un nouveau partenaire. Et ceci jusqu'à ce que tous arrivent à avoir la même humeur (ou le même Mimedé). Il se peut que vous arriviez à être tous ensemble rayonnant.

Tout ou rien

Chaque joueur reçoit un petit et un gros Mimedé. Le premier joueur jette ses dés derrière une main. Alors il choisit un thème comme le sport, les sucreries enfin quelque chose qui lui plaît ou qui lui passe par la tête. D'après ce thème qu'il a en tête, il donne deux mots ou expressions qui peuvent caractériser les deux dés qu'il vient de jouer. Par exemple le thème est la nourriture; il dit un des deux dés est "une grosse glace au chocolat" (ça désigne pour lui l'optimiste) et l'autre dé est "un café froid" (ça désigne pour lui le pessimiste). Les autres joueurs doivent alors montrer leurs deux dés en montrant les faces qu'ils croient avoir compris d'après la description. Celui, qui a trouvé, joue à son tour.

Qui sait comment et à quoi je pense?

Chacun reçoit un Mimedé. Un des joueurs cherche une question dans sa tête, comme par exemple, "que penses-tu d'une longue relation à 2, Sylvie?" ou bien "toi, André, comment trouves-tu Majorque?" ou bien "claudia, que penses-tu d'habiter dans les Landes?"... A la première question, Sylvie jette d'abord son Mimedé en le cachant derrière une main pour déterminer son humeur et donc sa réponse. Elle répond qu'elle trouve un longue relation à 2 super génial. Sylvie a la face du rayonnant. Les autres joueurs doivent montrer une face de leur dé avec lequel ils pensent avoir découvert l'humeur de Sylvie. Sylvie montre alors son Mimedé. Qui a trouvé l'humeur de Sylvie? Le prochain joueur pose une nouvelle question à un autre joueur.

Histoire

Les Mimedés sont jetés au centre de la table. Un des joueurs commence. Il a pris le Mimedé avec la face du furieux et commence à raconter. "J'arrive hier à la maison. Je voulais ouvrir la porte mais je ne trouvais plus ma clé." Qui veut raconter la suite, prend un autre dé au centre de la table et raconte suivant l'humeur de son Mimedé. Par exemple, il a pris le Mimedé de l'optimiste : "Alors à ce moment ma gentille voisine ouvre sa porte et dit..." L'histoire doit se terminer avec le dernier Mimedé.

Voilà

"Voilà, un joueur raconte " tu rentres au foyer, tu es complètement mort de fatigue, et là dans ton lit dort quelqu'un. Comment réagis-tu?" Il jète pour les autres joueurs l'ensemble des Mimedés. Chacun ramasse le plus vite possible un dé. Les joueurs devront d'après leur Mimedé réagir à la situation. Par exemple, l'étonné dira "Quoi, tu dors déjà!" ; le furieux dira "C'est la troisième fois cette semaine. J'en ai assez, je démenage." ect.

Me connais-tu?

Chacun reçoit un petit et un gros dé. Amed commence et dit par exemple "Pâques" ou bien "le parti socialiste" ou encore "le ping-pong". Les autres joueurs tournent la face du petit dé derrière une main cachée. La face du petit Mimedé doit représenter l'humeur que provoque en eux le thème choisit par Amed. Amed tourne pour chacun des joueurs le gros Mimedé avec la face qu'il croit supposer décrire l'humeur des autres joueurs. Les joueurs montrent alors leur petit Mimedé, qui était resté caché derrière leur main. Combien de fois a Amed bien supposé? Le joueur suivant recommence la même procédure.

La mini tour

Les dés sont au centre de la table. Un des joueurs pose un des dés séparément. Le prochain joueur doit jeter un autre dé pour obtenir la même face que le premier dé mis de côté. S'il obtient la même face, il peut commencer à construire la tour en posant le dé, qu'il vient de jouer, sur le dé mis de côté. Celui, qui casse la tour en posant son dé, a droit a un point rouge sur le nez ou sur la joue... Le jeu est terminé lorsque la tour est constituée des douze Mimedés. Qui n'a aucun point rouge?

Trois fois quatre

Trois joueurs reçoivent chacun deux gros et deux petits dés. Les dés seront jetés derrière une main. Le prochain joueur peut décider de dire soit "passer" soit "jeter". "Passer" et chacun des joueurs doit donner au joueur de droite un de ses dés.

"jeter" et chacun des joueurs doit jeter au centre de la table un de ses dés. Celui, qui a en premier quatre gros ou quatre petits dés ou deux petits plus deux gros dés avec la même face, a gagné.

Bonne Mine

Dans ce jeu, il est question de prédire comment on jette. Ça dépend des faces. La meilleure des faces est celle du rayonnant, la mauvaise est celle du furieux et l'étonné est mieux que le sans-avis.

Un joueur commence, il jette un gros dé au milieu de la table. Après il essaie de jouer tous les dés (un par un) en alternant toujours un petit dé avec un gros dé. Avant de jeter le dé il doit dire soit "meilleur coup" soit "mauvais coup". Il réussit à jeter une meilleure face ou une plus mauvaise que celle du premier dé au centre de la table, comme il l'avait prédit et il aura le droit de continuer à jeter les dés. S'il ne réussit pas à prédire son jeu alors c'est au prochain joueur à jeter un dé. Dès que 3 dés ont été bien prédits, le joueur prend alors les 2 derniers dés joués (sauf le premier dé qui reste sur la table jusqu'à la fin du jeu. Le joueur, qui jette le dernier dé restant et prédit correctement son jeu à le droit de prendre le dé jeté et le premier dé resté jusqu'alors sur la table depuis le début du jeu. Quand il ne reste plus aucun dé sur la table, il faut compter les points. Un gros dé compte pour 2 points, un petit dé compte pour 1 point.

Exemple : Le premier dé jeté est le pessimiste. Je dis "meilleur coup" et jette le prochain dé. J'ai le droit de tomber sur toutes les faces sauf sur le pessimiste et le furieux, car ces 2 faces ne sont pas meilleures. Si j'ai bien prédit le deuxième dé, il restera en place et je rejoue en disant auparavant si mon coup sera meilleur ou plus mauvais par rapport au deuxième dé. Si je prédis bien le troisième dé, j'ai le droit de prendre les 2 derniers dés et de rejouer jusqu'à ce que j'échoue. Si je ne prédis pas mon jeu, c'est le tour du prochain joueur.

Mimex

Je jette tous les gros dés et les pose les uns à côté des autres sur la table. Je jette tous les petits dés et essaie d'obtenir un (ou plusieurs) petit dé avec la même face que le premier gros dé de gauche. Si je réussis au premier coup à obtenir un ou plusieurs faces identiques que celle du premier gros dé de gauche, je pose le ou les petits dés sur le premier gros dé. J'ai le droit de poser un seul petit dé avec la face correspondante au gros dé et de relancer mes petits dés même si j'avais plusieurs petits dés déjà avec la bonne face. Et je rejoue pour obtenir au deuxième coup, la face correspondante au deuxième gros dé en partant de gauche. Je n'ai le droit qu'à 4 essais pour couvrir les gros dés avec les petits dés. Après les 4 essais, je compte les points : chaque gros dé, qui n'est pas recouvert de petit dé, donne un point négatif et chaque petit dé, qui recouvre les gros dés, donne un point en plus. La différence donne le total des points du joueur.

Par exemple : j'ai jeté les gros dés et j'obtiens (de gauche vers la droite), l'optimiste, le rayonnant, le pessimiste, le furieux, le furieux et le sans-avis. Au premier essais, je n'ai obtenu aucun optimiste donc je ne peux pas commencer à poser de petits sur les gros dés. Au deuxième essais, j'obtiens un optimiste mais pas de rayonnant. Donc je pose le petit dé sur le premier gros dé de gauche. Au troisième essais, j'obtiens 2 rayonnants et un pessimiste. Je pose les 2 petits dés avec le rayonnant sur le deuxième gros dé de gauche et le petit dé avec le pessimiste sur le troisième dé. Au quatrième essais, j'obtiens 2 furieux que je pose sur chacun des 2 prochains gros dés. Mes points : il reste un gros dé qui n'est pas recouvert de petit dé donc +1 et tous les petits sont placés sur les autres gros dés donc +6. La différence donne +5.

Si j'avais placé mes 2 derniers furieux sur un seul des 2 gros dés, mon total de

points serait différent. Ça donnerait alors 2 gros dés non recouverts donc -2 et tous les petits sur les gros dés donc +6. La différence est alors +4. La deuxième possibilité est moins avantageuse en point que la première.

La rangée de gros dés reste pareil pour les prochains joueurs jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué sur ce modèle. Alors un autre joueur a le droit de lancer pour un deuxième tour les gros dés et placer les figures dans l'ordre désiré. Chacun des joueurs doivent de nouveau mesurer sa chance à ce nouveau modèle.

Celui, qui couvre tous les gros dés en 4 essais, reçoit +2 point ; celui, qui réussit en 3 essais, reçoit +4 point. Celui, qui réussit en 2 essais, reçoit +6 point. Et celui, qui réussit en 1 fois, reçoit +8 point.

On peut simplifier un peu le jeu en commençant en même temps du côté gauche et du côté droit. De cette façon, les joueurs reçoivent moins de point négatif.

Cool, mec!

De quoi pour les adolescents. Choisissez un thème, peut-être : une soirée en boîte. Vous vous imaginez qu'un type ou une nana essaie de rentrer en contact avec vous. Vous réagissez d'après la face du dé que vous avez lancé, mais cool. Celui, qui d'après les autres de son groupe a le mieux réagit, peut alors choisir le prochain thème.