

On joue par équipe de 2. une partie se joue en deux manche.

En début de partie, on désigne un jour A et un joueur B dans chaque équipe.

Les joueurs A devront mimer alors que les joueurs B devineront les mimes de leur partenaire A.

L'équipe n°1 prend les cartes rouges et l'équipe n°2 les cartes vertes.

Les joueurs A se munissent de grandes cartes et les joueurs B de petites.

Les joueurs B tirent au hasard, sans les regarder, 6 cartes dans le jeu de leur partenaire.

Les joueurs A écartent de leur jeu les 12 cartes restantes et prennent en mail les 6 cartes que viennent de piocher leur partenaire B.

Les joueurs A mémorisent les cartes, le premier qui se sent prêt dit "stop" et les 2 joueurs A reposent leurs cartes faces cachées.

Les joueurs B prennent en main leurs 18 cartes et tentent de deviner les grimaces mimées par leur propre partenaire.

S un joueur B pense reconnaître une grimace, il pose la carte correspondante devant lui face cachée.

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs B a posé 6 cartes devant lui.

Tous les joueurs retournent leurs cartes.

Les joueurs A comparent leurs 6 grandes cartes avec les 6 petites de leur partenaire B. Chaque fois qu'une petite carte est en commun avec une grande, c'est que la grimace a été trouvée. Dans ce cas, les petites cartes gagnantes sont gardées par l'équipe et valent chacune 1 point.

Puis la deuxième manche peut débiter.

Chacune des équipes reprend ses cartes restantes : les grandes cartes dont les grimaces ont été retrouvées, sont écartées définitivement de la partie tandis qu celles qui parmi les 6 cartes n'ont pas été découvertes sont remises en jeu.

Les rôles sont inversés : les joueurs A deviennent les joueurs B.

A la fin de ces deux manches, on totalise les points (les petites cartes gagnées) par chaque équipe au cours des deux manches. Celle qui a le plus grand nombre de points remporte la partie.