

# Π:ηΘηιR KO



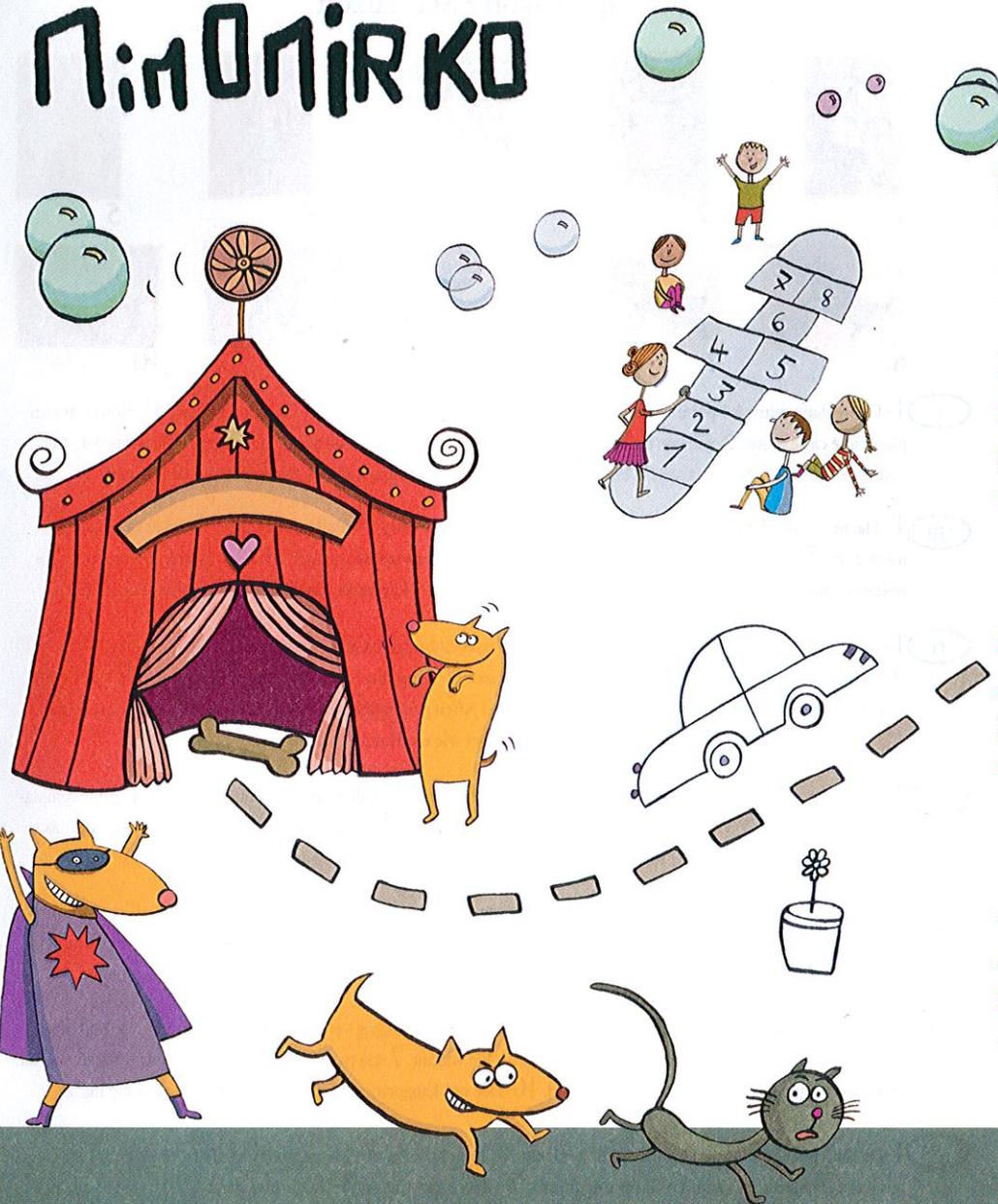
Contient de petites pièces - Contains small parts - Enthält kleine Teile - Contiene piezas pequeñas - Bevat kleine onderdelen - Innehåller smadelar - Contiene parti piccole.

Conserver la référence du fabricant - Retain address - Anschrift aufbewahren -  
Guarda la dirección - Adres bewaren - Spara adressen - Conservare l'indirizzo.  
Made in China.

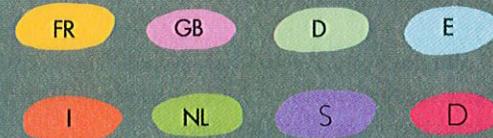


3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris  
France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

# Π:ηΘηιR KO



5\_99



**Un jeu de mimes**

Des chiens se sont perdus dans la ville. Pour retrouver au plus vite la niche de leur copain Mirko, ils demandent leur chemin et cherchent à se faire comprendre en mimant des situations, des personnes ou des objets.

**Age :** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs :** de 2 à 8

Ce jeu se joue individuellement ou par équipe.

**Durée :** environ 20 minutes

**Contenu du jeu :**

1 plateau, 4 pions, 190 cartes «mimes»

20 cartes «spéciales»

1 sablier

**But du jeu :**

Etre le premier à atteindre la niche de Mirko.

**Préparation du jeu :**

Mélanger toutes les cartes. Les disposer en pile à côté du plateau, face cachée.

Les joueurs disposent leur pion sur la première case du parcours (case ronde, avec la flèche).

Les joueurs (ou les équipes) tirent une carte à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les différentes catégories des mimes sont indiquées sur la carte par la couleur des petits carrés. Les joueurs décident s'ils veulent annoncer de quelle catégorie il s'agit avant de faire un mime (sauf pour les cartes «MimoMirko» qui doivent être annoncées de toutes façons). La partie sera plus difficile si on ne l'annonce pas.

**Jeu individuel (à 2, 3 ou 4 joueurs) :**

Le joueur le plus jeune prend une carte, annonce ou non la catégorie du mime, tourne le sablier, et fait le mime demandé. Le premier adversaire à trouver la réponse avance d'une case et le mimeur avance d'autant de cases que de points marqués sur la carte (1, 2 ou 3 carrés de couleur). Le joueur suivant procède de la même façon, et ainsi de suite.

Si le mime n'est pas trouvé lorsque le sablier s'est écoulé, personne n'avance.



Cartes «MimoMirko» (petits carrés verts) : le joueur désigne l'adversaire qui doit trouver son mime. Si il le trouve, les 2 joueurs avancent d'autant de case que de points indiqués sur la carte. Sinon, personne n'avance.



Cartes «spéciales» (chances ou gages, contour orange) : le joueur suit les instructions expliquées dans le mémo, au début du livret.

**Jeu par équipe de 2 (4, 6 ou 8 joueurs, 1 pion par équipe) :**

A chaque tour, le mimeur d'une équipe est différent. Le premier joueur d'une équipe prend une carte et fait deviner le mime à son partenaire. Si son partenaire trouve le mime, l'équipe avance son pion d'autant de cases que de points indiqués sur la carte (1, 2 ou 3 cases). Sinon, elle n'avance pas. L'équipe suivante procède de la même façon, et ainsi de suite...

Cartes «MimoMirko» (petits carrés verts) : Quand un joueur tire une carte «MimoMirko», les joueurs désignés dans chaque équipe interprètent le même mime, en même temps. Le premier partenaire à trouver le mime en observant tous les mimeurs avance le pion de son équipe d'autant de cases que de points indiqués sur la carte.

Cartes «spéciales» (chances ou gages, contour orange) : le joueur suit les instructions expliquées dans le mémo, au début du livret.



Cases «MimoMirko» : Bonus de 1 point. L'équipe qui vient de faire un mime avance d'une case supplémentaire si le mime a été deviné (ex : pour un mime gagné de 3 points, l'équipe avance de 4 cases).



Cases «étoile» : Lorsqu'en avançant un pion, une équipe arrive sur une case «étoile», elle tire tout de suite une nouvelle carte.

Si c'est une carte «spéciale», elle la donne immédiatement à l'équipe suivante, qui suit les instructions correspondantes.

Si c'est une carte «mime», le joueur fait deviner le mime à tous les joueurs (adversaires et partenaire peuvent répondre). Celui qui a deviné avance le pion de son équipe d'autant de cases que de points indiqués sur la carte.

**Qui gagne ?**

Le joueur (ou l'équipe) qui atteint le premier la niche du chien Mirko.

**Le «+» du jeu :** Petits et grands peuvent jouer avec les mêmes chances de gagner. Entièrement illustré, ce jeu est accessible à ceux qui ne savent pas encore lire.