5 + ans | 3 + joueurs | 20 + minutes

F Français

CH01 16

Mimons Ensemble

TACTIC®
www.tactic.net

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu (intégré à la boîte), 150 cartes (dont 50 imagées) réparties en trois paquets, 6 pions, 1 sablier, 1 dé, 1 règle de jeu.

OK 22.11.04 [illegible]

Préparation du jeu :

1. Choisir l'un des 3 paquets de cartes pour jouer.

Note ! Le paquet contenant des cartes imagées est utilisé dans le cas où un (ou plusieurs) joueur ne sait pas lire ou très peu et pour lequel les autres cartes seraient trop difficiles.

2. Choisir une aire de jeu appropriée, c'est à dire assez spacieuse pour que les joueurs puissent bien mimer leurs rôles.

3. Les joueurs s'assoient en cercle (qui doit être assez grand afin que chacun puisse bien voir mimer les autres). Le plateau de jeu est posé au centre du cercle. Le sablier et le dé sont posés devant le plus jeune joueur.

4. Le paquet de cartes choisi est posé, face cachée (texte non visible), à côté du plateau de jeu.

5. Les joueurs choisissent un pion et le placent sur la case départ du plateau de jeu.

Comment jouer :

1. Le plus jeune joueur commence et lance le dé.

2. Il tire la première carte du paquet, le nombre au dé lui indiquant le numéro de catégorie de la carte à jouer.

3. Il mémorise ce qu'il doit mimer dans la catégorie indiquée par le nombre au dé, retourne le sablier et commence à mimer jusqu'à ce que le sablier soit écoulé.

Attention ! Tous les gestes et bruitages sont autorisés mais les mots sont interdits.
Note ! Les joueurs qui ne savent pas lire ne tiennent pas compte du nombre indiqué par le dé et miment l'image représentée sur la carte qu'ils ont tirée.

4. Les autres joueurs essaient de deviner le mot mimé. Chaque joueur à son tour (en commençant par le joueur assis à la gauche du mime puis dans le sens des aiguilles d'une montre), peut donner une réponse :

- Si un joueur donne une mauvaise réponse : le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Si un joueur donne une bonne réponse : il déplace son pion de 2 cases vers l'avant sur le plateau de jeu et le mime déplace son pion d'une case vers l'avant.

- Si aucun joueur ne répond correctement avant la fin du sablier : personne ne déplace son pion.

Dans tous les cas, le tour passe ensuite au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

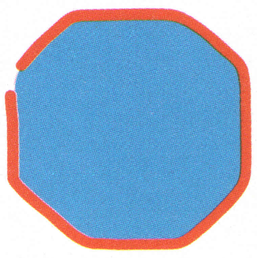
Les cases " étoile " :

Sur le plateau de jeu se trouvent des cases " étoile ".

- Si le mime pose son pion sur l'une de ces cases : tous les joueurs peuvent essayer de deviner le mot et donner des réponses en même temps.

- Si un joueur trouve la bonne réponse : lui et le mime déplacent leur pion respectif d'une case vers l'avant sur le plateau.

Puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le gagnant :

Le joueur qui le premier réussit à atteindre la case finale gagne la partie.

Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact pour s'arrêter sur cette case finale.

Version de jeu sans plateau :

Il est aussi possible de jouer à " Mimons Ensemble " sans plateau de jeu. Dans ce cas, à chaque fois qu'un joueur devine un mot mimé, il gagne la carte sur laquelle se trouve ce mot. Le joueur qui le premier a gagné 3 cartes ; c'est à dire qui a trouvé 3 mots mimés, remporte la victoire.