

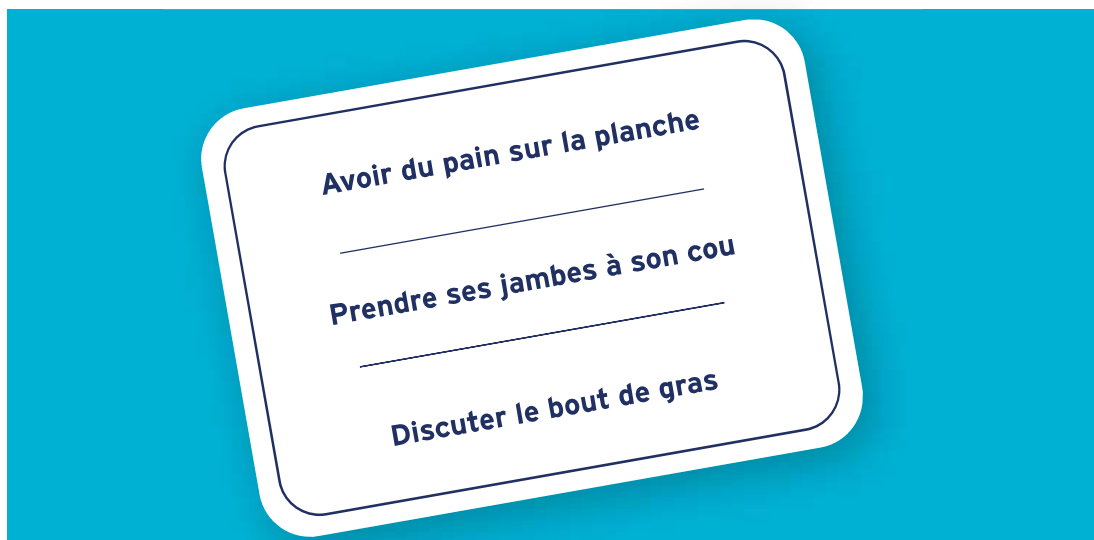
MIMETIX

les **RÈGLES** du jeu

----- ***C'EST SIMPLE COMME BONJOUR !*** -----

CONTENU de la BOÎTE

- 1 plateau double face (14 ou 22 cases).
- 160 cartes avec 3 expressions, de difficulté différente, aléatoirement positionnées sur la carte.



- 20 cartes avec des bonus (**Coup de pouce**) ou des malus (**Revers de la médaille**), mélangées aux cartes Expressions.

➔ L'équipe qui tire cette carte devra suivre les instructions uniquement durant ce tour. Elles sont cumulatives durant le tour.



- 3 pions.
- 1 sablier d'une minute.

PRINCIPE de JEU

Vous verrez, c'est clair comme de l'eau de roche !

Mimez et faites deviner des expressions de la langue française.

À NOTER : on conseille généralement de mimer les expressions en utilisant leur sens propre.

EXEMPLE :

pour mimer *"donner sa langue au chat"*, montrez votre langue, mimez un chat, puis l'action de donner votre langue au chat, et le tour est joué !

En revanche, il ne faut pas mimer quelqu'un qui ne sait pas.



*Appuierez-vous
sur le champignon...*

*serez-vous
le chat noir...*

*ou la partie sentira-t-elle
le sapin pour votre équipe ?*

→ Pour jouer à MIMETIX, nous vous proposons 2 modes de jeu adaptés pour une partie à 2 ou à 3 équipes.

Si vous n'êtes que 2 joueurs, tirez juste des cartes et mimez à tour de rôle, jusqu'à en perdre haleine !

PARTIE à 2 ÉQUIPES

→ à partir de 4 joueurs

MISE EN PLACE

- Formez 2 équipes (au moins 2 joueurs chacune).
- Utilisez le côté du plateau à 22 cases.
- Choisissez 1 pion par équipe (parmi les 3 disponibles).



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- L'équipe qui ouvre le bal est celle avec le joueur ayant dansé en dernier.
- Cette équipe désigne le joueur qui aura le rôle du mime pour le premier tour.
- Le mime tire une carte Expressions et tente de faire deviner un maximum d'expressions à son équipe, en une minute (soit le temps du sablier).
 - Pour rappel, on mime les expressions au sens propre.
 - Pas de changement de carte durant le tour, même si le mime est bloqué.
 - Si les 3 expressions de la carte sont devinées, le tour se termine.

- À la fin du sablier, on comptabilise les points inscrits, en déplaçant le pion sur le plateau (voir LES BONS COMPTES).
- Ensuite, ce sera au tour de l'autre équipe de désigner un mime. Ce dernier tirera une nouvelle carte Expressions et fera deviner le plus d'expressions possible durant le temps du sablier.

➔ À noter : C'est plus sympa d'alterner le rôle du mime.

- La première équipe qui atteint la case finale ("22 V'la la victoire") sera déclarée vainqueur de MIMETIX !

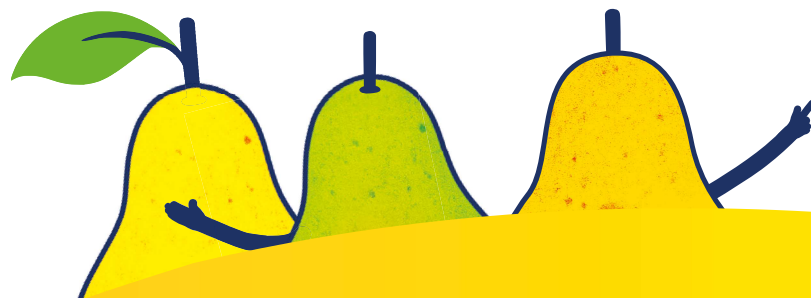
Elle pourra rouler des mécaniques !

LES BONS COMPTES

Chaque expression devinée vous permettra d'avancer votre pion sur le plateau :

- Si l'équipe devine une expression, elle avancera d'une case.
- Si elle trouve 2 expressions sur la même carte, elle avancera de 3 cases.
- En cas de carton plein sur la même carte, les 3 expressions trouvées permettront d'avancer le pion de 5 cases.

Si vous n'êtes que 3 joueurs ou préférez jouer à 3 équipes, n'allez pas chercher midi à quatorze heures et tournez plutôt la page.



PARTIE à 3 ÉQUIPES

→ à partir de 3 joueurs

MISE EN PLACE

- Formez 3 équipes.
- Utilisez le côté du plateau à 14 cases.
- Choisissez 1 pion par équipe (parmi les 3 disponibles).



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- L'équipe qui débute est celle avec le joueur qui n'est pas né de la dernière pluie, c'est-à-dire le plus âgé !
- L'équipe désigne un mime. Celui-ci tire une carte Expressions et fait deviner un maximum d'expressions aux 2 autres équipes, en une minute (le temps du sablier).
 - Pour rappel, on mime les expressions au sens propre.
 - Si le mime est bloqué, il ne peut pas changer de carte durant le tour.
 - Si les 3 expressions de la carte sont devinées, le tour se termine.
- Durant chaque tour, on comptabilise les points inscrits par toutes les équipes, en déplaçant le pion sur le plateau après chaque expression devinée (voir LES BONS COMPTES).
- À la fin du sablier, le mime s'arrête, et on change d'équipe.
 - Ce sera alors à l'équipe située sur la droite de tirer une nouvelle carte. Le mime désigné de cette équipe fera alors deviner le plus d'expressions possible durant le temps du sablier.

→ À noter : C'est plus sympa d'alterner le rôle du mime.

LA FIN DES HARICOTS

Une règle spéciale :

- Lorsqu'une équipe arrive sur la case 12 (même durant son tour), elle ne pourra plus mimer.
- Lorsque 2 équipes arrivent à ce niveau, la troisième sera condamnée à mimer jusqu'à la fin de la partie.
 - ➔ Dans le cas où les 3 équipes seraient positionnées sur la case 12 ou 13, c'est l'équipe qui est arrivée en premier sur la case qui est déclarée vainqueur.



La première équipe qui atteint la case finale ("Ça repart comme en 14 !") sera déclarée vainqueur de MIMETIX !

- ➔ Si jamais 2 équipes arrivent au même moment sur la case 14, elles seront toutes deux déclarées vainqueurs.

LES BONS COMPTES

Chaque expression devinée fera avancer le pion des 2 équipes.

- Pour l'équipe qui mime :
 - ➔ Une expression devinée, elle avancera d'une case sur le plateau.
 - ➔ À la 2^e expression devinée, elle avancera de 2 cases supplémentaires.
 - ➔ La 3^e expression trouvée permettra d'avancer le pion de 2 cases supplémentaires (soit 5 cases au total; elle fait un carton plein)
- Pour chaque équipe qui devine :
 - ➔ Si l'équipe devine une expression, elle avancera d'une case.
 - ➔ Si elle trouve une 2^e expression sur la même carte, elle avancera de 2 cases supplémentaires.
 - ➔ Si elle trouve une 3^e expression, elle avancera encore de 2 cases supplémentaires (soit 5 cases au total; elle fait un carton plein).

➔ Pour rappel, avancez bien votre point pion au fur et à mesure, après chaque expression trouvée.

Exemple : si le mime fait deviner une expression à chaque équipe (soit 2 expressions au total), il avancera de 3 cases, alors que les 2 autres équipes avanceront d'une case chacune.