



## Règle du jeu

**2 joueurs et plus ou équipes - à partir de 6 ans**

### Contenu :

72 cartes, 24 jetons, 6 bandeaux, 1 sablier, 1 règle du jeu.

### But du jeu :

Être le joueur (ou l'équipe) qui réussira à gagner le plus de jetons en devinant, en un temps limité, l'action qui est dessinée sur la carte glissée dans son propre bandeau.

Pour y parvenir, vous devez observer les autres joueurs qui miment cette action.

### Préparation :

- Chaque joueur prend un bandeau et l'ajuste autour de sa tête (le bandeau est réglable comme une casquette). Assurez-vous que la languette est centrée sur votre front.
- Mélangez les cartes et placez-les en tas sur la table, illustrations cachées.
- Les jetons sont laissés dans la boîte.
- Décidez du nombre de jetons (5, 6 ou plus) pour gagner la partie.

## PARTIE EN ÉQUIPES POUR 4 JOUEURS ET PLUS

### Déroulement de la partie :

- Les joueurs forment des équipes de 2 ou 3 joueurs.
- Le joueur le plus jeune commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Sans regarder l'illustration, ce joueur insère une carte dans la languette de son bandeau afin que tous puissent voir l'illustration de la carte ; il doit maintenant deviner l'action qui est dessinée sur sa carte.
- Le sablier est retourné et son (ou ses) coéquipier(s)

commence(nt) les mimes. Ils ne sont pas autorisés à parler, ni à émettre des sons.

- Si le joueur devine la réponse avant la fin du temps, il prend une nouvelle carte de la pile (sans regarder l'illustration), l'insère dans son bandeau et son (ou ses) coéquipier(s) commence(nt) de nouveaux mimes. Il est donc possible lors d'un même tour de jouer 2 ou même 3 cartes !

- Pour chaque carte devinée avant que le temps du sablier ne soit écoulé, son équipe reçoit un jeton.

- Si le joueur n'a pas trouvé l'action de la carte avant la fin du temps, la carte est replacée en dessous de la pile. Puis c'est au tour de l'équipe suivante de jouer.

### L'équipe gagnante :

C'est la première qui a obtenu le nombre de jetons fixé au début de la partie.

## PARTIE INDIVIDUELLE

### Déroulement de la partie :

- Le joueur qui commence la partie prend une carte de la pile sans la regarder, l'insère dans la languette de son bandeau et se place face aux autres joueurs afin qu'ils puissent voir l'illustration de la carte. Il est maintenant celui qui devra deviner l'action représentée sur la carte.

- Le sablier est retourné et les autres joueurs commencent les mimes. Ils ne sont pas autorisés à parler, ni à émettre des sons.

- Si le joueur devine la réponse avant la fin du temps, il prend une nouvelle carte de la pile (sans regarder l'illustration), l'insère dans son bandeau et les autres joueurs commencent de nouveaux mimes. Il est donc possible lors d'un même tour de jouer 2 ou même 3 cartes !

- Pour chaque carte devinée avant que le temps du sablier ne soit écoulé, le joueur qui a trouvé la bonne réponse reçoit 2 jetons et tous les autres joueurs qui ont mimé l'action reçoivent 1 jeton.

- Si le joueur n'a pas trouvé l'action de la carte avant la fin du temps, la carte est replacée en dessous de la pile. Puis c'est au tour d'un autre joueur de mettre une carte dans son bandeau pour deviner l'action de sa carte avec les mimes des joueurs.

### Le gagnant :

C'est le premier qui a obtenu le nombre de jetons fixé au début de la partie.

Notice à conserver.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage.

