

Voici les 5 catégories :



Pantomime

Vous pouvez faire des gestes ou dessiner l'objet en l'air.

Attention, défense de parler!

Exemple : cuisiner → faites semblant de remuer quelque chose dans une casserole avec une cuillère en bois.



Mots décousus

Decrivez ce qu'il y a sur la carte-question. Interdiction de prononcer la réponse. Et attention, défense de faire des gestes !

Exemple : oreille → vous en avez deux et elles vous servent à entendre.



Question rapide

Lisez à haute voix la question inscrite sur la carte-question.

Exemple : 6 marques automobiles → donnez 6 marques automobiles.



7 Mots

Vous avez droit à 7 mots – pas un de plus ! – pour décrire la réponse. Mais pas question de faire une phrase ! Ni de donner la réponse à haute voix. Et vous n'avez même pas le droit de donner un tout petit bout de la réponse !

Exemple : frites → jaunes, steak, pommes de terre, délicieuses, belges, sel, mayonnaise.



Chantonner

Vous avez seulement le droit de chanter. Ou de faire « la-la-la-la ». Mais défense de parler ou de faire des gestes !

MUMBO JUMBO™

DEVINEZ, CHANTONNEZ ET MIMÉZ !

CONTENU

50 cartes-questions à double face, 1 dé, 1 dé de couleur, 1 toupie-sablier

BUT DU JEU

Essayez de gagner un maximum de cartes-questions en donnant le meilleur de vous-même : devinez, chantonnez et mimez les bonnes réponses !

PRÉPARATION

- Empilez toutes les cartes-questions au milieu de la table en veillant à ce que les faces soient du même groupe. Les faces des cartes-questions sont indiquées par un rond ou un triangle.
- Avant de commencer, chaque joueur a le droit de faire tourner plusieurs fois la toupie-sablier pour s'exercer. La durée de chaque manche sera en effet égale au temps indiqué par la toupie-sablier !
- Répartissez les joueurs en équipes et mettez-vous d'accord pour déterminer l'équipe qui commence. Elle deviendra l'équipe A. Les autres équipes seront l'équipe B, l'équipe C, etc. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Remarque : s'il n'y a que 3 joueurs, l'un des joueurs est commun aux deux équipes.
- il y a 5 catégories : Mots décousus, Question rapide, Pantomime, Chantonner, 7 Mots (voir plus loin dans la règle du jeu).



© 2011 University Games Corporation, 2030 Harrison Street, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.

University Games Europe B.V., Weth. Sangerstraat 23, 6191 NA BEEK (L), Pays-Bas.

info@ug.nl

Manufactured, under license from Fundex Games Ltd.

Informations à conserver.



Âge: 8+ Nombre de joueurs: 3+

LE JEU

- C'est l'équipe A qui commence : le plus jeune joueur lance les deux dés.
 - Le nombre indiqué par le premier dé donne le nombre de cartes-questions que l'équipe doit maintenant prendre sur la pile pour jouer la manche.
 - Le dé multicolore indique la couleur qui va maintenant être jouée par l'équipe qui a la main, et qui donne donc la réponse.
- Désignez celui qui dans votre équipe va maintenant être le premier à essayer de faire deviner la réponse. Le joueur change à chaque tour de table.
- Avant de faire tourner la toupie-sablier, le joueur a le droit de jeter un coup d'œil sur les cartes-questions de la manche pour savoir dans quelle catégorie il va jouer. La catégorie figure au bord de la carte-question. Comme les cartes-questions sont imprimées des deux côtés, il vaut mieux convenir à l'avance de la face qui sera jouée (rond ou triangle).
- L'un des joueurs de l'équipe fait tourner la toupie-sablier.
- Essayez de jouer un maximum de cartes-questions pendant le temps de la toupie-sablier - donc pendant que vous avez la main.
- Le joueur qui va remplir la mission commence par annoncer la catégorie jouée (indiquée en couleur sur le bord de la carte).
- Si le joueur pense que les membres de son équipe ne pourront pas trouver la bonne réponse, il a le droit de passer et de jouer la carte-question suivante.
- À la fin du temps de la toupie-sablier, l'équipe ne pourra conserver que les cartes-questions auxquelles elle a bien répondu pendant le temps dont elle disposait.

- Les cartes-questions auxquelles elle n'a pas bien répondu, ou auxquelles elle n'a pas répondu pendant le temps accordé par la toupie-sablier, passent maintenant à l'équipe B. L'équipe B peut essayer de s'emparer des cartes-questions de cette manche. L'un des joueurs de cette équipe exécute les missions indiquées par les cartes-questions et les autres joueurs essaient de deviner ce qu'il veut leur faire comprendre. Le joueur peut jeter un coup d'œil sur les cartes-questions, mais il n'a pas le droit d'annoncer la catégorie à haute voix.
Remarque : Veille à jouer le même côté : rond ou triangle.

- L'équipe B peut conserver les cartes-questions pour lesquelles elle a donné la bonne réponse. Les autres cartes-questions sont retirées du jeu. La première manche est maintenant terminée.
- La main passe alors à l'équipe suivante. C'est maintenant au tour de l'équipe B de lancer les deux dés pour voir le nombre de cartes-questions auquel elle a droit et la couleur qui sera jouée pendant cette nouvelle manche. Les cartes-questions pour lesquelles l'équipe B n'a pas fourni de bonne réponse passent maintenant à l'équipe C (ou à l'équipe A s'il n'y a que deux équipes). Le jeu se poursuit alors comme expliqué ci-dessus.

L'ÉQUIPE GAGNANTE

Dès que toutes les cartes-questions auront été jouées, la partie sera terminée. La gagnante sera l'équipe qui aura amassé le plus grand nombre de cartes-questions. En cas d'égalité, il y aura plusieurs gagnants.