

KIDIMIME

6-99 ans

4 à 6 joueurs, par équipes de 2.

52 cartes

Principe du jeu : Les cartes « personnage » présentent des personnages d'une couleur et chacun a un prénom :

Personnage **Rouge** = **Robert** • Personnage **Bleu** = **Betty**
Personnage **Jaune** = **Julie** • Personnage **Vert** = **Victor**

Les joueurs « A » tirent une carte « personnage » et doivent faire deviner à leur partenaire de qui il s'agit. Pour cela, ils vont se servir des cartes « mime » en mimant les gestes des personnages de la même couleur que celui de leur carte.

16 cartes « personnage »
dos à pois



40 cartes « mime »
dos à étoiles



Préparation du jeu : Constituez des équipes de 2 joueurs. Chaque équipe est composée d'un joueur **A** qui mime, et d'un joueur **B** qui devine. Mélangez les cartes « mime » puis étalez 10 cartes, face visible de tous, au centre de la table. Posez le reste des cartes en pile, face cachée, à côté. Mélangez les cartes « personnage » puis posez-les en pile, à côté.

• **Déroulement du jeu :** Les joueurs A tirent chacun une carte «personnage». Ils la regardent, la mémorisent, et la posent à côté d'eux, face cachée. Les joueurs B doivent deviner quel personnage ils ont tiré.

• Quand les équipes sont prêtes, les joueurs A miment les gestes des personnages des cartes «rmine» de la table correspondant à la couleur de leur personnage.

• Les joueurs A réalisent les mines en même temps et en continu, jusqu'à ce que leur partenaire devine le prénom en ayant repéré quelles cartes correspondent à la série de mines. Une seule réponse est possible.

• Quand un joueur donne un prénom, le jeu s'arrête, la carte «personnage» du joueur A est retournée pour vérification.

• **Si la réponse est bonne,** l'équipe gagne la carte «personnage».

• **Si la réponse est fausse :**

• **Dans une partie avec 2 équipes :** La carte «personnage» de l'équipe qui s'est trompée est gagnée par l'autre équipe.

• **Dans une partie avec 3 équipes :** L'équipe qui s'est trompée

s'arrête de jouer et le jeu reprend avec les 2 équipes restantes.

• Soit une des 2 équipes donne une bonne réponse, elle gagne sa carte.

• Soit une des 2 équipes donne une mauvaise réponse et elle donne sa carte «personnage» à l'équipe restante.

• Les cartes «personnage» restantes sont défausées. Les

cartes «rmine» sont retirées de la table et remplacées par 10 nouvelles cartes. Une nouvelle manche démarre en inversant les rôles des joueurs A et B.

Fin du jeu : Quand une équipe totalise 5 cartes

«personnage», elle gagne la partie.

Un jeu Bobbyoga

DUJECO

Attention. Petits éléments.