

ACT-LEURRE

Age : 8-99

Joueurs : 3-6

Durée : 30 minutes

Un jeu de :

Dario Massa

Contenu :

30 fiches-scénario ; 6 cartes Devine ;

1 girouette ; 1 fiche-vote ;

1 fiche-score ; 1 feutre effaçable ;

Règles du jeu

Le but du jeu n'est pas de deviner ce que les joueurs sont en train de mimer mais s'ils ont une idée de ce qu'ils sont en train de faire !

Préparation

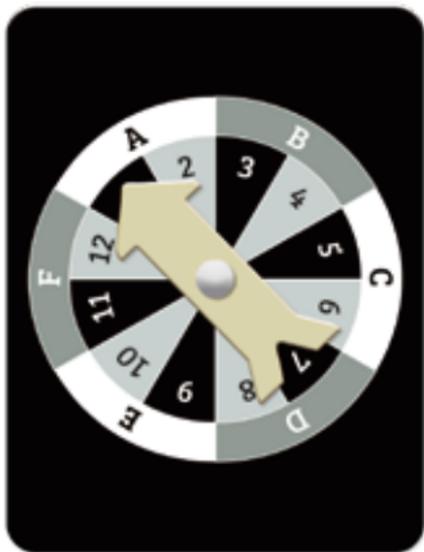
Chaque joueur se munit des 5 fiches-scénario de la même couleur et les dépose, faces cachées, devant lui, de manière à ce que le nom des catégories de mime soit visible. Lui seul aura le droit de les consulter pendant la partie. Chaque set de 5 fiches est caractérisé par une couleur qui par conséquent identifie les joueurs qui les ont choisis. On place la girouette et la fiche-vote au centre de la table et les 6 cartes-devine, la fiche-score et le feutre à portée de main. Le joueur qui gesticule le plus quand il parle sera le premier à interpréter le Juge. Les autres joueurs seront des Apprentis. Pour commencer, le Juge prend autant de cartes-devine que ce qu'il y a de joueurs. On laissera les autres cartes de côté.

NB : Il est préférable de jouer dans un espace assez grand pour permettre à tous les joueurs de mimer en même temps (excepté le Juge).

Déroulement

Le Juge choisit une des 5 catégories de mime (animaux, lieux, objets, métiers et personnages) et la communique aux Apprentis. Puis, il fait tourner la girouette deux fois d'affilée. La première fois pour déterminer la lettre qui identifiera la colonne de leur fiche-scénario qu'ils devront prendre en compte. La deuxième fois pour déterminer le chiffre qui identifiera la ligne de la fiche-scénario. Par exemple : A-1.

Attention : sur toutes les fiches-scénario, certaines cases sont vides, ce qui veut dire que quand ils tombent dessus, les joueurs n'ont aucune idée de ce qu'ils doivent mimer ! Les joueurs qui tombent sur une case « pleine » seront des Mimes, ceux qui tombent sur une case vide seront des Imposteurs. Une fois que tous les joueurs ont lu leur rôle et ont retourné leur fiche-scénario, ils se mettent en position pour mimer et le Juge donne le coup d'envoi. Les joueurs se mettent



donc tous à mimer en même temps pendant environ 15 secondes : les Mimes devront tenter de faire comprendre qu'ils sont bien en train de mimer quelque chose de précis et qu'ils ne sont pas des Imposteurs. Les Imposteurs devront au contraire masquer leur duperie et tenter de convaincre le Juge qu'ils sont en train de mimer un mot qu'ils ont réellement lu en improvisant de manière convaincue ou en copiant les mouvements des autres joueurs.

Conseil : Etant donné que tous les Mimes auront lu le même mot, le Juge devra tenter d'identifier les points communs entre les différentes performances des Apprentis, s'il y en a...

Une fois le temps écoulé, le Juge vote avec les cartes-devine, en les déposant sur les espaces de la fiche-vote qui correspondent aux différents joueurs : les bonhommes blancs correspondent à un Mime, les noirs à un Imposteur. Le Juge marque 1 point pour chacun des joueurs qu'il a identifié correctement.

Les Mimes marquent 2 points lorsqu'ils ont été identifiés comme tels. Les Imposteurs marquent 2 points lorsqu'ils ont été identifiés comme Mimes (car cela veut dire qu'ils ont réussi à duper le Juge !). On inscrit ensuite le score de chacun des joueurs sur la fiche-score. La manche est finie et le joueur qui se trouve à gauche du Juge devient le Juge pour la manche suivante. Le nouveau Juge choisit une catégorie différente de celle qui a été choisie par le précédent.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque tous les joueurs auront été Juge deux fois chacun. Le joueur qui aura accumulé le plus de points, sera le gagnant.