

MIME BATTLE

RÈGLES DU JEU



QUE LA BATAILLE DE MIMES COMMENCE !



MATÉRIEL

200 cartes DUEL
recto-verso

Les deux mots sur chaque carte DUEL sont thématiquement liés (personnages d'un même univers, concepts complémentaires, antonymes...).



1 plaquette

Cette plaquette sert de porte-cartes. Les 2 premiers emplacements sont réservés aux cartes DUEL, et le dernier aux cartes BINÔME.



100 cartes BINÔME
recto-verso

Les mots de chaque carte BINÔME (communs aux deux équipes) sont souvent plus faciles à mimer à deux.



2 Totems

Ces pions servent à compter les points de victoire de chaque équipe sur les bords de la boîte.



APERÇU ET BUT DU JEU



Dans **Mime Battle**, deux équipes s'affrontent en simultané. Les Mimes de chaque équipe font deviner 3 mots le plus vite possible : les 2 premiers sont complémentaires à ceux de l'équipe adverse, le dernier est commun aux deux équipes (et même plus facile à mimer en duo). Si vous êtes bloqués, observez le Mime de l'équipe adverse et écoutez leurs réponses ! La première équipe qui devine ses 3 mots gagne la manche, la première qui gagne 4 manches remporte la partie !



ÉLÉMENTS DE JEU ET MISE EN PLACE

- 1 Placez la boîte et la plaquette en face de tous les joueurs.

- 2 Mélangez les cartes DUEL pour former une première pioche.



- 3 Mélangez les cartes BINÔME pour former une seconde pioche.



- 4 Répartissez les joueurs en 2 équipes le plus équitablement possible. L'une devient **l'équipe EAU** et l'autre, **l'équipe FEU**.

- 5 **L'équipe EAU** se place du côté bleu de la boîte et positionne son Totem sur la case 0. **L'équipe FEU** se place du côté rouge et fait de même avec son Totem.



Avant de commencer la partie, choisissez collectivement si vous jouez avec les cartes face

Ces cartes présentent souvent des mots **plus difficiles à mimer**.

Vous pouvez également choisir de mélanger les faces.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

DÉBUT DE LA MANCHE

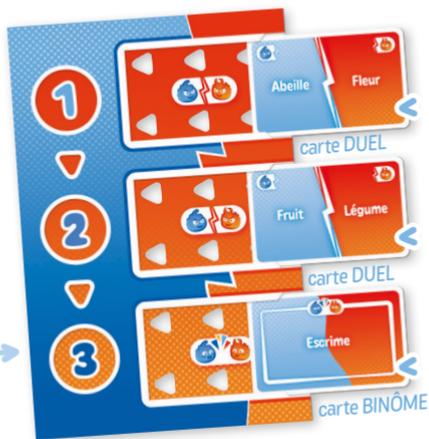
Chaque équipe sélectionne un joueur qui aura le rôle de Mime lors de cette manche. Les deux Mimes se placent debout devant les autres joueurs et s'assurent d'avoir suffisamment d'espace autour d'eux.

À chaque nouvelle manche suivante, désignez un autre joueur pour le rôle de Mime.

Les deux Mimes insèrent, sans les montrer aux autres joueurs, 2 cartes DUEL dans les emplacements ① et ② de la plaquette et 1 carte BINÔME dans l'emplacement ③.

Conseil : vérifiez que vous connaissez tous les mots de la liste. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez changer de cartes.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, passez à la phase de mime.



PHASE DE MIME

Les Mimes insèrent la plaquette dans la boîte de manière à bien voir la liste des mots, sans que les autres joueurs ne puissent les voir.

Dès que la plaquette est en place, les deux Mimes peuvent commencer à mimer le premier mot (①) de leur côté respectif de la carte.

Les mimes doivent être uniquement gestuels et les joueurs ne peuvent pas émettre le moindre son. Ils peuvent utiliser leur environnement pour pointer des objets ou utiliser des accessoires.

**LES DEUX MIMES
PASSENT À L'ACTION
EN MÊME TEMPS !**



Pendant ce temps, les autres joueurs ont le droit de donner à voix haute autant de propositions qu'ils veulent. Dès qu'une équipe trouve le mot exact de son équipe, le Mime peut faire deviner le mot suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les mots de sa liste aient été découverts par son équipe (les deux mots des cartes DUEL et le mot commun de la carte BINÔME).

Conseil : prêtez l'oreille aux suggestions et bonnes réponses de l'équipe adverse, car elles peuvent vous aider à trouver votre propre mot. En effet, les 2 mots de chaque carte DUEL sont liés d'une manière ou d'une autre.

Note : les mots entre parenthèses sur les cartes sont des réponses autorisées, mais pas obligatoires.



EXEMPLE :

L'équipe **EAU** doit faire deviner dans l'ordre les 3 mots suivants :
Froid - Lune - Miroir



L'équipe **FEU** doit faire deviner dans l'ordre les 3 mots suivants :
Chaud - Soleil - Miroir

FIN DE LA MANCHE ET FIN DE LA PARTIE



L'équipe qui a deviné ses 3 mots en premier remporte immédiatement la manche. Elle déplace son Totem pour indiquer qu'elle a gagné 1 point.

Si aucune équipe n'a atteint 4 points, préparez la manche suivante : rangez dans la boîte les deux cartes DUEL et la carte BINÔME de cette manche, et reprenez à **DÉBUT DE LA MANCHE**.

Si le Totem d'une équipe atteint 4 points, cette équipe remporte immédiatement la partie.

Elle est alors désignée **Maître des éléments** ! Elle peut remettre en jeu son titre immédiatement.



CRÉDITS

Auteur : Rémi Mathieu
Illustrateur : Tomasz Bigosiński
Chefs de projet : Adrien Fenouillet,
Rémi Mathieu
iello.fr | contact@iello.fr

Graphiste : Claire Wach
Rédacteur : Rémi Mathieu
Relecteurs : Xavier Taverne,
Max-Tobias Walter, Robin Leplumey

