

# 2006



2 à 20  
joueurs  
12 ans +

## Objectif du jeu

Être la première équipe à avoir amassé au moins 25 points à la fin d'une manche.

## Préparatifs

- 1 Placer la planche de jeu, le sablier, la grille de pointage, les crayons, l'efface et la boîte d'énigmes à proximité des joueurs.
- 2 Diviser les joueurs en deux équipes et déterminer laquelle débutera la partie. Nous suggérons que cet honneur revienne au gagnant d'un duel de « Je te tiens par la barbichette » auquel prendra part un représentant de chaque équipe.

## Déroulement d'une manche

Lors d'une manche, les deux équipes jouent à tour de rôle et procèdent de la façon suivante :

- 1 Un membre de l'équipe prend une carte et lit la catégorie à voix haute.
- 2 Le joueur retourne le sablier et s'exécute.
- 3 Lorsque le sable s'est écoulé et que l'équipe n'a toujours pas trouvé la réponse, le joueur lit l'indice et l'équipe dispose d'une vingtaine de secondes pour trouver la bonne réponse.
- 4 Si l'équipe n'a toujours pas trouvé la bonne réponse dans un délai raisonnable c'est au tour de l'équipe adverse de jouer.

! Les cartes **Fresque** et **Grimace** se jouent différemment; référez-vous à la section « Catégories de cartes » pour plus de détails.

➔ La bonne réponse vaut 3 points.

➔ La bonne réponse vaut 1 point.

➔ L'équipe ne marque aucun point.

À la fin du tour, l'équipe inscrit son pointage sur la grille de pointage.

## Catégories de cartes

**La Fresque** (aucun son n'est permis) ⌚⌚

Le joueur dispose du temps de deux sabliers pour bâtir et faire deviner la fresque. Pour bâtir la fresque, il se sert physiquement des joueurs de l'équipe adverse en positionnant leur corps de manière à créer une scène illustrant la réponse inscrite sur sa carte. Tous les joueurs doivent coopérer et faire leur possible pour se placer dans la position demandée.





## La Grimace

Le joueur dispose du temps d'un sablier pour imiter la grimace illustrée sur sa carte. Pendant ce temps, les membres de son équipe prennent la planche de jeu et doivent se consulter pour retrouver la grimace correspondante parmi les 24 grimaces illustrées. Avant que le sable ne se soit écoulé, l'équipe doit s'entendre à la majorité afin de donner UNE SEULE RÉPONSE.

## Mime classique (aucun son n'est permis)

Le joueur dispose du temps d'un sablier pour mimer la réponse afin de la faire deviner à son équipe sans faire le moindre son.

## Mime bruité (les sons sont permis)

Le joueur dispose du temps d'un sablier pour mimer la réponse afin de la faire deviner à son équipe. Il peut émettre tous les sons qu'il désire, mais ne peut pas prononcer de mots.

## Fredonner

Le joueur dispose du temps d'un sablier pour fredonner la chanson en émettant le son qui est inscrit sur la carte.

## Dessin fou

Le joueur dispose du temps d'un sablier pour dessiner la réponse sur la planche de jeu.



## « Ma carte est trop difficile! »

Si un joueur pige une carte qu'il considère impossible à faire deviner, il peut la céder à un coéquipier. Évidemment, puisqu'il a vu la réponse, ce joueur est automatiquement exclu de ce tour de jeu. Si tous les joueurs sont exclus du tour de jeu, l'équipe ne marque aucun point, la réponse est dévoilée et c'est au tour de l'équipe adverse.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'à la fin d'une manche, l'une des deux équipes a atteint 25 points ou plus. Si les deux équipes ont amassé plus de 25 points, celle ayant cumulé le plus de points remporte la partie.