

## ☀ PRÉPARATION :

- Mélangez séparément la pile de cartes « **Je suis** » et la pile de cartes « **Qui** » et posez-les sur la table.
- Laissez la boîte et son couvercle côte à côte au milieu de la table.
- Préparez un minuteur de 15 minutes.
- Déterminez avec quelle lettre et quel chiffre vous allez jouer pendant toute la partie : choisissez une lettre entre A et H et un chiffre entre 1 et 8.



## ☀ LE JEU :

Un 1<sup>er</sup> joueur tire une carte dans chaque pile (« **Je suis** » et « **Qui** ») et le minuteur est lancé. Le joueur doit faire deviner aux autres la phrase correspondante à l'aide de mimes et de bruits (les onomatopées sont autorisées).

Avant de se lancer, il peut remplacer des cartes (s'il ne connaît pas un personnage par exemple) en les défaussant **dans la boîte**. Mais une fois le mime commencé, le joueur doit essayer de faire deviner la phrase entière sans changer de cartes.

Les autres joueurs peuvent faire autant de propositions qu'ils veulent.

Dès que la phrase est retrouvée, la paire de cartes est posée **dans le couvercle** de la boîte. Le joueur suivant en sens horaire tire immédiatement 2 nouvelles cartes et procède comme le joueur précédent pour les faire deviner... et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps.

Si personne ne trouve une phrase au bout de plusieurs minutes, la paire de cartes est défaussée **dans la boîte** et l'on passe au tour du joueur suivant sans tarder.

### CONSEILS :

- ✓ Vous avez le droit de faire deviner dans un premier temps votre personnage et ensuite ce qu'il fait.
- ✓ Les réponses proposées par les joueurs peuvent être légèrement inexactes.

Exemples : « le » pour « un », « des » pour « ses », etc.

## ★ FIN DU JEU :

La partie s'arrête à la fin du minuteur (ou avant si une pioche est épuisée). On additionne toutes les cartes **dans le couvercle** et l'on soustrait celles défaussées **dans la boîte** pour obtenir le score de l'équipe !

Maintenant, changez de combinaison lettre/chiffre et essayez de faire mieux !

**POUR ENCORE + DE FUN,**

**MIXEZ AVEC  
MIMTOO  
ET MIMTOO FAMILLE !**



**SOIS MALIN, FAIS LE CRÉTIN !**

Un jeu de Nicolas Bourgoïn illustré par Stivo  
De 4 à 10 joueurs à partir de 12 ans

## ★ MATÉRIEL :

- 27 cartes « **Je suis** »
- 27 cartes « **Qui** »
- 1 dépliant de références
- la règle du jeu



## ★ BUT DU JEU :

Mimtoo Pop, c'est en mode coop ! Qui dit jeu coopératif dit que vous êtes tous dans la même équipe. Essayez tous ensemble de deviner et faire deviner le plus de cartes possibles.