

☀ PRÉPARATION :

- Constituez deux équipes.
- Mélangez séparément la pile de cartes « **Je suis** » et la pile de cartes « **Qui** » et posez-les sur la table.
- 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 :

Les équipes jouent à tour de rôle.

À chaque tour, un membre de l'équipe tire une carte dans chaque pile (« **Je suis** » et « **Qui** »). Il les regarde discrètement, les repose à côté de lui faces cachées, puis le sablier est retourné. Le joueur dispose d'une minute pour faire deviner aux membres de son équipe la phrase correspondante à l'aide de mimes et de bruits (les onomatopées et les airs fredonnés sont autorisés).

Ses coéquipiers peuvent faire **autant de propositions qu'ils veulent**.

Dès que la phrase est retrouvée, la paire de cartes est gagnée. Le joueur tire deux nouvelles cartes et continue ainsi jusqu'à l'épuisement du sablier.

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.

Les paires de cartes qui ont été gagnées sont conservées faces visibles. La paire qui n'a pas été trouvée à temps est défaussée au milieu de la table.

☀ FIN DU JEU :

La partie s'arrête quand les pioches sont épuisées. L'équipe ayant remporté le plus de cartes gagne la partie ! En cas d'égalité, celle ayant le plus haut total de points sur ses cartes « **Qui** » l'emporte !

☀ VARIANTES

P'TIT JOUEUR

Une fois par sablier, le joueur a le droit de changer l'une de ses 2 cartes.

DUEL EN COCOTTE-MINUTE

Les équipes jouent une paire de cartes chacune leur tour. Le sablier est retourné immédiatement à chaque paire validée (sans le remettre à zéro). Plus une équipe est efficace, moins l'équipe adverse dispose de temps ! La première équipe qui épuise son temps fait gagner un point à l'autre et jouera en premier lors de la manche suivante.

POUR ENCORE + DE FUN,

**MIXEZ AVEC
MIMTOO POP CULTURE
ET MIMTOO FAMILLE !**



SOIS MALIN, FAIS LE CRÉTIN !

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

☀ MATÉRIEL :

- 27 cartes « **Je suis** »
- 27 cartes « **Qui** »
- 1 sablier (1 min environ)
- la règle du jeu



☀ BUT DU JEU :

Faire deviner plus de cartes que l'équipe adverse.