

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





5+ 3-6 20+
ans joueurs min.



Qui es-tu ? Que fais-tu ?



Un jeu de coordination
de gestes et d'idées.

Contenu :

Plateau de jeu, 1 roulette, 100 cartes (50 cartes Qui es-tu ?, 50 cartes Que fais-tu ?), 2 dés (1 noir et 1 blanc), planche de stickers, 6 pions de jeu et un sablier.

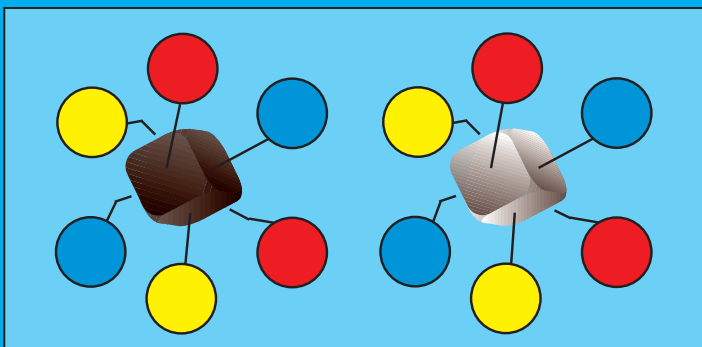
Principe de jeu

Pouvez-vous imaginer une girafe qui danse ou une princesse qui boxe ? Un jeu de mimes aussi fou que fun, à vous de choisir.

Jetez les 2 dés pour savoir qui vous êtes et ce que vous devez mimer. Puis tentez de faire deviner aux autres joueur, par des gestes, des déplacements, des expressions, ce que vous mimez. Si l'un des participants trouve la bonne réponse, vous progresserez tous deux sur le plateau de jeu. Le premier qui atteint l'arrivée gagne la partie.

Préparation

La première fois que vous jouerez, attachez la roulette au plateau de jeu. Positionnez le support de la flèche de la roulette au dos du plateau de jeu, dans le trou, et pressez. Puis placez la flèche sur le dessus du plateau au même endroit et appuyez fortement. Appliquez les stickers aux dés pour que chacun comporte 2 stickers rouges, 2 bleus, 2 jaunes.



Classez les cartes en deux piles : une pile Qui es-tu ? et une pile Que fais-tu ? Puis posez ces piles face cachée sur les emplacements indiqués du plateau, et le sablier et les deux dés, à côté du plateau de jeu.



Chacun des joueurs choisit un pion et le place au départ.

Comment jouer ?

Le joueur dont c'est le tour, l'acteur, retourne secrètement la carte sur le dessus de chaque pile et lance les dés. Il regarde la carte Qui es-tu ? et repère **qui** il doit mimer toujours d'après le tirage du dé blanc. Puis il regarde la carte Que fais-tu ? et repère **ce qu'il** doit mimer toujours d'après le tirage du dé noir.

L'acteur doit bien se souvenir des mots à mimer ; il retourne ensuite les cartes **faces cachées** devant lui. (Les joueurs que ne savent pas encore bien lire miment d'après les illustrations représentées sur les cartes, ils ne lancent pas les dés).

L'acteur retourne alors le sablier et commence à mimer le terme de la carte Qui es-tu ? L'acteur n'est pas autorisé à parler ou à produire des sons. Tous les autres joueurs en même temps tentent de deviner le mime en proposant des solutions à haute voix. Dès que l'un d'entre eux découvre la solution, l'acteur hoche la tête ou lève le pouce en signe d'approbation. Puis il mime ensuite le terme ou l'expression correspondant à la carte Que fais-tu ? Les autres participants doivent alors faire bien attention car ils devront prononcer le nom complet du mime "Qui es-tu ? Que fais-tu ?" en une phrase pour marquer et faire progresser leur pion.

Exemple : Le mot de la carte **Qui es-tu ?** est "Crocodile" et l'expression de la carte **Que fais-tu ?** est "Prendre une douche". Pendant que vous mimez, un joueur annonce le mot "Crocodile" ! Vous confirmez la bonne réponse et continuez en mimant "Prendre une douche". Un second joueur s'écrie "Prendre une douche" ! Les deux solutions sont correctes mais aucun des joueurs ne marque de point puisqu'aucun des deux n'a donné le **nom du mime en entier**. Ainsi le premier joueur qui déclare "Un crocodile qui prend une douche" est celui qui marque et fait progresser son pion.

Déplacements

Le premier joueur qui annonce le mime **en entier** fait tourner la roulette et avance son pion de 1, 2 ou 3 cases, en fonction du chiffre indiqué. Puis l'acteur termine son tour en faisant tourner la flèche de la roulette et en déplaçant aussi son pion en conséquence. Si personne ne trouve la solution avant la fin du sablier, personne ne déplace son pion. Le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, il poursuit le jeu en tirant deux nouvelles cartes sur chacune des piles, en jetant les dés et ainsi de suite....

La roulette

A votre tour de jeu, regardez où se trouve votre pion. S'il se trouve sur une case étoile (★), prenez simplement une carte sur le dessus de chacune des piles et mimez comme d'habitude. Mais s'il se trouve sur une case roulette (🎡), faites tourner la roulette qui présente deux symboles différents. Regardez celui que la flèche désigne et jouez d'après les consignes suivantes :



Qui devra deviner le mime? Celui qui mime, l'acteur, choisit **l'un** des joueurs pour être celui qui va deviner. Les autres joueurs doivent se tenir tranquille pendant le mime et ne doivent surtout pas donner de solution.

Si celui qui doit découvrir le mime propose la bonne solution (le mime en entier) alors l'acteur ainsi que celui qui doit deviner font tourner la roulette l'un après l'autre et déplacent leur pion en conséquence, comme expliqué précédemment.

Si celui qui doit trouver, ne trouve pas la solution, c'est au joueur suivant de proposer une solution et ainsi de suite.



L'acteur retourne le sablier et a **une minute** pour tenter de faire rire l'un des joueurs. Il peut faire des grimaces, des gestes,... mais n'a pas le droit de parler. Si quelqu'un commence à rire, l'acteur, fait tourner la roulette qui lui indiquera le nombre de déplacements à effectuer. Celui qui a ri le premier doit reculer d'une case. Si l'acteur ne réussit pas à faire rire l'un des participants, c'est lui qui reculera d'une case.

Les cartes utilisées sont replacés sous chacune des piles après chaque tour.



Le gagnant

Le premier à atteindre l'arrivée sera déclaré vainqueur. Vous devrez effectuer le nombre exact à la roulette pour atteindre cette dernière case.

Règle simplifiée pour les plus jeunes joueurs

- Considérez les cases roulette comme des cases classiques (vous ne commencerez pas le tour suivant en faisant tourner la roulette).
- Vous ne devez pas obtenir le nombre exact à la roulette pour atteindre la dernière case.

