

RÈGLES DU JEU

Pour jouer il vous faut un **jeu de cartes** et un **sablier** (ou un chronomètre).
Pour commencer : créer 2 équipes (ou 3 si le public est nombreux) - chaque équipe est positionnée à un endroit différent.

La partie se déroule en 3 manches et chaque équipe doit **deviner le plus possible de personnalités** écrites sur les cartes du jeu. Les mêmes cartes serviront durant les 3 manches. **Chaque manche** ne doit durer que **30 secondes**. A chaque fois, un joueur par équipe tente de faire deviner à ses coéquipiers le plus de personnalités, en se positionnant en face de son équipe.

Commencer : distribuer 40 cartes à l'ensemble des joueurs (arrangez-vous pour que le nombre de joueurs/équipe soit à peu près identique). Puis ajouter 2 cartes/joueur. (Pour 4 à 12 joueurs - distribuer davantage de cartes si le nombre de joueurs est plus important).

Chaque joueur peut consulter ses cartes. Chaque joueur peut **retirer 2 cartes qui paraissent trop difficiles** et les défausser dans une pile qui ne sera pas mise en jeu.

Ensuite, bien mélanger toutes les cartes. Positionner le paquet de cartes au centre.

RÈGLES DU JEU - SUITE

Pour la **première manche**, le joueur devant fait deviner peut **parler autant qu'il le souhaite pour faire deviner** le nom du personnage à découvrir à son équipe en 30 secondes. Les cartes difficiles peuvent être mises dessous la pile de défausse. Dans ce cas, dire "je passe". C'est ensuite autour de l'autre équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été découvertes. On n'a plus le droit de passer si on a commencé à décrire une carte !

La deuxième manche n'autorise plus qu'à faire deviner les personnalités avec **un seul mot**. Cela peut paraître difficile mais les cartes étant les mêmes, un travail de mémorisation lors de la première manche est indispensable si vous voulez gagner!

La troisième manche ne se fait qu'en **mimes**. Soyez malin pour faire deviner rapidement les personnalités!

Comptez les cartes (et donc les points) par équipe à la fin de chaque manche.