

## Objectif du jeu

Être l'équipe ayant cumulé le plus de points à la fin de la cinquième manche.

## Préparatifs

- 1 Placer la boîte de cartes, le sablier, le bloc-notes et le crayon à portée de main.
- 2 Répartir les joueurs en deux équipes et choisir celle qui commencera la partie.

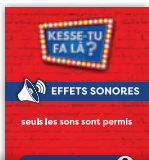
## Déroulement d'une manche

Chaque équipe joue à tour de rôle et désigne parmi ses joueurs un maître de jeu, qui pourra changer d'une manche à l'autre. Le maître de jeu procède de la façon suivante :

- 1 Il prend une carte et en énonce le type (voir section « Types de cartes »);
- 2 Lorsqu'il est prêt, il tourne le sablier et tente de faire deviner ce qui est inscrit sur sa carte avant que le sable ne se soit écoulé.

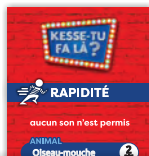
À la fin du tour, l'équipe calcule les points obtenus et les inscrit sur le bloc-notes.

## Types de cartes



### Effets sonores

**Seuls les sons sont permis.** Aucun geste ou expression faciale ne sont permis. Le maître de jeu tente de faire deviner les réponses de la carte uniquement à l'aide de sons. L'équipe obtient les quatre (4) points bonis lorsqu'elle devine tous les éléments de la carte avant que le sable ne se soit écoulé.



### Rapidité

**Aucun son n'est permis.** Le maître de jeu doit énoncer la catégorie des mimes avant de les faire deviner à ses coéquipiers. L'équipe obtient les deux (2) points bonis lorsqu'elle devine tous les éléments de la carte avant que le sable ne se soit écoulé.

## Types de cartes (suite)



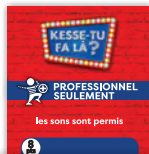
### En groupe

**Les sons sont permis.** Le maître de jeu et tous les autres joueurs de l'équipe, **sauf un**, doivent mimer simultanément et sans se consulter. Le joueur restant doit deviner la réponse de la carte avant que le sable ne se soit écoulé.



### Photo

**Les sons et les gestes ne sont pas permis.** Tous les joueurs de l'équipe, à l'exception du maître de jeu, doivent fermer les yeux. Le maître de jeu se positionne alors de manière à faire deviner la réponse. Au signal du maître de jeu, les autres joueurs ouvrent les yeux et doivent deviner la réponse avant que le sable ne se soit écoulé. Le maître de jeu doit agir comme si ses coéquipiers regardaient une photo de lui. Il peut changer de position après un certain temps, mais ses coéquipiers doivent fermer les yeux durant ce temps. Aucun accessoire n'est permis.



### Professionnel seulement

**Les sons sont permis.** En mimant, le maître de jeu tente de faire deviner la réponse de la carte avant que le sable ne se soit écoulé.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque la cinquième manche est complétée. Les équipes calculent le total de leurs points; celle qui en a cumulé le plus gagne la partie.