

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# MANINGA

## Party

Un jeu de Yoshida Masanori  
illustré par Linda-Laure Greff  
Pour 3 à 8 joueurs, à partir de 6 ans

### MATÉRIEL :

-52 cartes

« Scène »

(26 à dos rouge  
et 26 à dos beige)



-3 cartes « Mimes »



-1 carte « Malus »

-2 cartes « Règle ».

### BUT DU JEU :

Imaginer les paroles  
des personnages et  
deviner à quelles scènes  
correspondent certaines  
paroles.

### PRÉPARATION :

Placez faces visibles sur  
la table les 26 cartes  
« Scène » à dos beige.

Mélangez les 26 cartes « Scène » à dos rouge avec les 3 cartes « Mimes » et faites une pile face cachée sur le côté de la table. Placez la carte « Malus » à côté de cette pile.



## LE JEU :

Les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire. Celui qui est le plus grand fan de mangas commence.

À son tour de jeu, un joueur pioche une carte dans la pile à dos rouge et la regarde sans la montrer aux autres.

• S'il tire une carte « Scène », il doit imaginer le texte qui s'adapterait le mieux dans la bulle vide. Il invente donc les paroles (voire les pensées ou les cris) du personnage représenté sur sa carte pour faire deviner aux autres joueurs de quelle scène il s'agit. Chaque scène est en 2 exemplaires : une fois avec un dos beige sur la table et une fois avec un dos rouge.

À partir de ce moment-là, tous les autres joueurs peuvent taper sur une carte « Scène » sur la

Ils ne peuvent en désigner qu'une seule chacun.

Le premier qui trouve la bonne carte la place devant lui face cachée.

De son côté, le joueur ayant fait deviner la scène pose devant lui sa carte à dos rouge.

Cependant, si aucun joueur ne trouve la bonne scène sur la table, les 2 cartes « Scène » concernées (à dos beige et à dos rouge) sont écartées du jeu.

De plus, le joueur qui n'a pas réussi à faire deviner sa scène place la carte « Malus » devant lui.

Si un autre joueur avait déjà cette carte, il la lui prend.

· S'il tire une carte « Mimes », le joueur la défusse face visible à côté de la pioche. Ensuite, il pioche à nouveau et joue comme indiqué précédemment, sauf qu'il doit faire deviner sa scène uniquement en faisant des mimes silencieux.

Cas particulier : si la 2<sup>ème</sup> carte est encore une carte « Mimes », il la glisse au milieu de la pioche et en tire une nouvelle.



La partie s'arrête dans deux cas de figures :

- Lorsqu'il ne reste plus que 2 cartes à dos beige face visible sur la table,

ou

- Lorsque la 3<sup>ème</sup> carte « Mimes » est piochée. Dans ce cas, les joueurs terminent quand même le tour de table jusqu'à celui qui avait joué en tout premier.

### FIN DU JEU :

À la fin de la partie, le joueur qui a amassé le plus grand nombre de cartes devant lui gagne la partie. Attention, le joueur ayant la carte

« Malus » doit soustraire 1 point à son score !

### VARIANTE THÉMATIQUE :

Envie de corser la difficulté après quelques parties ? Vous pouvez choisir un thème en début de partie et vous obliger à dire des choses en lien avec ce thème tout au long du jeu. Ainsi, il sera plus difficile de retrouver la scène correspondante. Quelques exemples : la nature, les vacances, l'amour, la discipline, la gastronomie, la soirée de fin d'année...