

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)



# Mim too

## Règles du jeu



Un jeu de **Nicolas Bourgoïn** illustré par **Stéphane Gantiez**  
De 4 à 10 joueurs – À partir de 7 ans

### Matériel

- 25 cartes « **Personnage** »
- 25 cartes « **Action** »
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

### But du jeu

Gagner plus de points que l'équipe adverse.

### Préparation

- Constituez deux équipes.
- Mélangez séparément la pile de cartes « **Personnage** » et la



pile de cartes « **Action** » et posez-les au milieu de la table.



- Déterminez avec quelle lettre et quel chiffre vous allez jouer pendant toute la partie : choisissez une lettre entre A et F (pour les cartes « **Personnage** ») et un chiffre entre 1 et 6 (pour les cartes « **Action** »).



Jouez par exemple en choisissant B et 4.

### 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 a été retrouvée, la paire de cartes est validée. Le joueur tire deux nouvelles cartes et continue ainsi jusqu'à l'épuisement du sablier.

Conseils :

- Vous pouvez 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 trouvées sont conservées faces visibles. Elles rapporteront les points indiqués.

La paire qui n'a pas été trouvée à temps est défaussée au milieu de la table.

*NB : Si une seule carte sur les deux a été trouvée, elle ne rapporte aucun point.*

### Fin du jeu

La partie s'arrête quand les pioches sont épuisées. Les équipes additionnent les points qu'elles ont gagnés. Celle qui a le meilleur score remporte la partie !

### Variantes

#### The show must go on... ou pas...

La première équipe qui atteint 40 points (avec impérativement 3 points d'écart) gagne la partie.



#### P'tit joueur

Le joueur a le droit de changer l'une de ses 2 cartes, mais pas plus d'une fois par sablier.

#### Prends ma poisse

Quand le joueur tire 2 cartes, si le défi lui semble impossible, il les met de côté pour les refler à l'équipe adverse quand viendra son tour. Si cette équipe y arrive, elle gagne le double des points indiqués sur cette paire de cartes.

#### Quitte ou double

Avant de tirer ses 2 cartes, le joueur peut dire « Je double ». S'il réussit à faire deviner la paire de cartes, elle compte double. S'il échoue, on lui retire 3 points. Cette opération peut être répétée tant qu'il reste du temps.

#### 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.

*NB : Pour cette variante, on ne tient pas compte des points habituels indiqués sur les cartes.*

#### Tiens, prends ça !

Avant de commencer la partie, les équipes tirent chacune 20 cartes (10 de chaque). Elles en retiennent 6 paires... et les reflipent faces cachées à l'équipe adverse.

Retrouvez toutes les infos sur la gamme de jeux COCKTAILGAMES sur :

[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)

<http://www.facebook.com/page/Cocktail-Games/>

