

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'HIC

*Le jeu de Mime*

Tous droits réservés

Marque déposée

## MATERIEL

- 1 sablier de 30 secondes
- 4 tableaux de marquage
- 4 crayons spéciaux.
- 504 cartes de jeux (5 titres/noms sur chaque carte : un par thème + une case "choix libre")
- 56 cartes BONUS (9n°1, 9n°2, 9n°3, 9n°4, 9n°5, 9 n°6, 2 étoiles)
- 4 tablettes coulissantes de marquage
- 1 règle du jeu.

## REGLE DU JEU

de 2 à 4 joueurs (ou équipes)

### BUT DU JEU

Le MIM'HIC (co-équipier qui mime), doit faire deviner par le mime à ses équipiers des titres/noms de :

Films-pièces de théâtre-feuilletons	: thème	
Chansons-opéras-musiques-comédies musicales- ballets	: thème	
Oeuvres littéraires-dictons-expressions populaires	: thème	
Personnages ou couples célèbres (réels ou fictifs)-métiers-actions	: thème	
Animaux-objets	: thème	

Il ne doit jamais utiliser sa voix ou formuler des mots par les mouvements de ses lèvres.

Par contre, ses équipiers ont le droit de lui poser toutes les questions qu'ils désirent, auxquelles le MIM'HIC ne peut répondre que par un si ou un geste.

### PREPARATION

Les joueurs se répartissent en 2,3 ou 4 équipes selon le nombre de joueurs, afin qu'il y ait au minimum 2 joueurs dans une équipe.

Les cartes BONUS sont battues et placées numéros cachés.

Les joueurs conviennent d'un emplacement où chaque MIM'HIC se placera pour effectuer son mime bien en vue de tous les joueurs.

### DEBUT DE LA PARTIE

Les cartes BONUS sont distribuées à chaque équipe une à une. L'équipe qui débute la partie est celle désignée par la première carte étoile. Cette équipe choisit alors son premier MIM'HIC qui tire la première carte jeu dans la boîte.

### DEROULEMENT DE LA PARTIE

L'équipe située à sa droite donne un numéro de 1 à 6 qui désignera le titre/nom à mimer et donc son thème indiqué par un pictogramme. Le MIM'HIC dispose de 10 secondes pour étudier le titre/nom, puis annonce s'il exécute le mime en temps normal (60 secondes) ou s'il

tente le pari (moins de 30 secondes). Le temps sera décompté par le sablier qui devra être retourné deux fois dans le cas d'un mime en 60 secondes.

Les co-équipiers du MIM'HIC doivent alors trouver le titre/nom concerné avant que le temps imparti ne soit écoulé.

Si le numéro choisi par l'équipe adverse désigne choix libre, le MIM'HIC choisira sur la carte le titre/nom qu'il désire mimer.

#### Remarques :

- les membres d'une même équipe peuvent convenir d'un code pour identifier le thème du titre/nom à trouver, code qui pourra aussi bien évidemment induire les autres équipes sur une mauvaise piste quant au thème du titre/nom objet du mime.
- si le MIM'HIC utilise sa voix ou formule des mots avec ses lèvres, son équipe perd son tour au profit de l'équipe suivante.
- le MIM'HIC a la possibilité d'utiliser tout accessoire se trouvant à sa portée dans le but de l'aider dans son mime.
- après utilisation, la carte jeu est replacée à l'arrière de la boîte.

#### **L'EQUIPE DU MIM'HIC TROUVE LE TITRE/NOM MIME**

Elle découvre sur sa tablette le premier "M" de MIM'HIC et rejoue. Si elle gagne le tour suivant, elle découvrira le "I" et ainsi de suite tant qu'elle donne de bonnes réponses.

Dans le cas où le MIM'HIC avait tenté le pari, son équipe gagne en plus une carte BONUS portant le numéro qu'elle souhaite (sans la montrer aux équipes adverses).

Après chaque bonne réponse, un nouveau MIM'HIC doit être désigné dans l'équipe, et ainsi de suite à tour de rôle tant que l'équipe gagne.

#### **L'EQUIPE DU MIM'HIC NE TROUVE PAS LE TITRE/NOM MIME**

Les autres équipes ont alors la possibilité de répondre en inscrivant leur réponse sur leur tableau, qui devra être montré simultanément à cel des autres équipes dans le cas de plusieurs équipes adverses.

Le MIM'HIC de l'équipe perdante annonce la bonne réponse en montrant la carte.

- \* une seule équipe adverse a trouvé la réponse :  
elle découvre une lettre supplémentaire sur sa tablette de marquage.
- \* plusieurs équipes adverses ont trouvé la réponse :  
chaque équipe pioche une carte BONUS.
- \* aucune équipe adverse n'a trouvé la réponse :  
c'est au tour de l'équipe suivante dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.

Dans tous les cas, c'est l'équipe située à gauche de celle du MIM'HIC ayant perdu qui poursuit la partie.

#### **ROLE DES CARTES BONUS**

Le MIM'HIC d'une équipe peut refuser de mimer un titre/nom demandé par l'équipe adverse uniquement dans le cas où son équipe dispose d'une carte BONUS ayant le même numéro que celui donné par l'équipe adverse.

Il peut alors choisir de mimer un des quatres autres titres/noms de la carte tirée.

Important : Les cartes BONUS ne sont montrées aux équipes adverses que quand elles sont utilisées par une équipe.

#### **L'EQUIPE GAGNANTE**

L'équipe gagnante est celle qui a découvert toutes les lettres MIM'HIC sur sa tablette de marquage.