



GRIGRILLE

2-10 joueurs / 20min / 3ans et +

Matériel.

- ★ 20 images (grillées 12x12) recto-verso 15cmx15cm
- ★ 2 dés 12 faces (dont un avec des lettres de A à L)
- ★ Un cache dé
- ★ 10 pions
- ★ 40 cartes contrainte
- ★ 1 carnet de score

Préparation

Choisir un joueur pour commencer comme "Le Mime". Les autres joueurs seront "Les Devineurs".

Déroulement du jeu :

Phase de Jeu :

Le Mime pioche une carte image et une carte contrainte, puis lance les deux dés en cachant le résultat.

Le Mime mime la case indiquée par les dés en respectant les interdictions de base et la carte contrainte.

Les Devineurs tentent de deviner la case indiquée en plaçant un pion sur la grille. Ils ne peuvent pas choisir une case déjà sélectionnée par un autre joueur.

Fin de la Phase :

Une fois tous les pions placés, Le Mime révèle les dés et place son pion sur la case correspondante.

Les joueurs calculent la distance entre leur pion et le pion du Mime (en nombre de cases, sans diagonales).

Le Mime obtient le même nombre de points que le joueur le plus éloigné.

Si un Devineur place son pion exactement sur la bonne case, son score et celui du Mime sont réinitialisés à 0.

Changement de rôle :

Le rôle de Mime passe au joueur suivant dans le sens horaire.

Modes de Jeu :

Multi (3+ joueurs): Après un nombre prédéfini de tours, le joueur avec le moins de points gagne.

Duo (2 joueurs): Le but est de deviner le plus de cases sans dépasser un total de 25 points. Des niveaux de réussite sont établis en fonction du nombre de cases correctement devinées.

Interdictions pour Le Mime :

Pas de parole.

Mime immobile (on parle alors d'immomime).

Pas de pointage direct.

Ne pas mimer directement le numéro ou la localisation précise de la case.

Cartes de contrainte :

Ajoutent des règles spécifiques que Le Mime doit suivre pendant le mime. Après utilisation, remettre la carte sous le paquet.

