

MEMO-MIME

Een grappig gebaren- en geheugenspel!

Un jeu comique de mimes et de mémoire

VOORBEREIDING

Schud de kaarten en leg de stapel met de goede kant omlaag in het midden. Geef elk van de spelers een standaard en spreek af wie mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

HET SPEL

1. Als je aan de beurt bent, pak je de eerste kaart van de stapel. Bekijk je kaart en zet hem op je standaard met het plaatje naar de andere spelers. Nu moet je doen wat op de kaart staat zonder ernaar te kijken. Daarna is je beurt voorbij.
2. Neem voor je tweede beurt een nieuwe kaart van de stapel. Bekijk de kaart en zet hem naast de eerste op je standaard. Nu moet je eerst je eerste opdracht uitvoeren (van je eerste kaart) en daarna de opdracht van je tweede kaart.
3. Zo gaat het spel verder. Elke speler voegt steeds een nieuwe opdracht toe aan de voorloper. Bij elke beurt moeten de andere spelers natuurlijk opletten of de uitvoerende speler alles in de juiste volgorde uitvoert en niets vergeet.

4. Als je een kaart vergeet of je vergist in de volgorde ben je af.
5. Je mag niet naar je kaarten kijken tenzij je een speciale kaart hebt (zie verderop in de spelregels).

SPECIALE KAARTEN

Neem een kijkje

Wanneer je deze kaart trekt, mag je hem:

- ofwel direct gebruiken – d.w.z. dat je voor deze ene keer al je kaarten mag bekijken voordat je aan het uitvoeren van je serie opdrachten begint. Daarna gaat de kaart terug in de doos.
- ofwel bewaren voor later in het spel als je geheugen je op een gegeven moment in de steek laat. In dit laatste geval pak je geen nieuwe kaart, maar je speelt je speciale kaart uit. Dan bekijk je de kaarten op je standaard – en je beeldt ze uit. Daarna gaat de kaart terug in de doos.

Doe de hele serie twee keer

Wanneer je deze kaart trekt, moet je de hele serie opdrachten twee keer achter elkaar én in de juiste volgorde uitvoeren. De kaart wordt daarna uit het spel gehaald.

Opmerking: als je deze kaart bij je eerste beurt trekt, steek je hem terug in de stapel kaarten.

DE WINNAAR

De speler die als laatste overblijft, wint het spel.

SPELREGELS

2 – 4 spelers

INHOUD VAN HET SPEL

56 kaarten en 4 plastic standaards.

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat jij de laatste speler bent die de hele serie opdrachten foutloos kan uitvoeren.

PRÉPARATION

Mélanger les cartes, former un paquet que vous posez, faces cachées, au milieu des joueurs. Donner à chacun des joueurs un support et choisir celui qui commencera la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

1. C'est à toi de jouer : prends la première carte sur le paquet, regarde-la et place-la sur ton support, illustration tournée vers les joueurs. Tu dois alors mimer ce qui est inscrit sur la carte sans la regarder. Après cela, ton tour est terminé.
2. A ton second tour, prends une autre carte sur le paquet, regarde-la et place-la à côté de la première comme indiqué au paragraphe précédent. Tu dois alors reprendre la première scène mimée (correspondant à ta 1^{ère} carte) puis mimer celle indiquée sur ta seconde carte.
3. Le jeu continue ainsi, chacun des joueurs ajoutant une scène mimée aux précédentes. A chaque tour, les autres joueurs doivent évidemment vérifier que celui qui mime les scènes le fait dans le bon ordre et sans en oublier.
4. Si tu oublies de mimer une scène ou si tu ne le fais pas au bon moment, tu es éliminé du jeu.
5. Tu n'as pas le droit de regarder tes cartes, sauf lorsque tu es en possession d'une carte spéciale (voir ci-après).

CARTES SPECIALES

Jette un coup d'œil

Quand tu tires cette carte, tu as la possibilité :

- soit de l'utiliser immédiatement, c'est à dire tu peux regarder exceptionnellement toutes les illustrations de tes cartes avant de commencer ta séquence de mimes ; ta carte est alors placée hors jeu.

- soit de la conserver pour la jouer dans le cas où tu aurais un trou de mémoire. Dans ce dernier cas, tu ne tires pas de carte mais tu joues ta carte spéciale – tu regardes tes cartes sur ton support – et ensuite tu les mimes, puis tu poses la carte hors jeu.

Fais deux fois la séquence de mimes

Lorsque tu tires cette carte tu dois faire deux fois à la suite et dans le bon ordre, la séquence de mimes. Cette carte est ensuite mise hors jeu.

Remarque : Si tu tires cette carte dès ton premier tour, remplace-la au milieu du paquet.

LE GAGNANT

Le dernier joueur en jeu gagne la partie.

RÈGLE DU JEU

2 – 4 joueurs

CONTENU DU JEU

56 cartes et 4 supports plastiques.

BUT DU JEU

Être le dernier joueur à pouvoir répéter sa séquence de mimes sans faute.

