



### Objectif

- Marquer le plus de points (en faisant deviner des personnalités)

### Mise en place

- Constitution des équipes :

<b>4, 5, 8 joueurs</b> Équipes de 2	<b>9 joueurs</b> 3 équipes de 3	<b>10 joueurs</b> 2 éq de 2 + 2 éq de 3	<b>11 joueurs</b> 3 éq de 3 + 1 éq de 1	<b>12 joueurs</b> 4 équipes de 3	<b>5, 7 joueurs</b> (Cf. plus bas)
--	------------------------------------	--	--	-------------------------------------	---------------------------------------

- Distribuer 40 cartes + 2 cartes par joueur
- Chaque joueur lit et retire 2 cartes
- Mélange et constitution d'une pioche face cachée avec les cartes conservées
- Choix du premier orateur

### Déroulement des manches

3 Manches : **Manche 1** : description du personnage à trouver **Manche 2** : un seul mot **Manche 3** : mime

### Déroulement d'un tour

1. Le joueur à droite de l'orateur retourne le sablier et dit « c'est parti ! »
2. L'orateur fait deviner le maximum de cartes

#### Manche 1 : Description libre

- Fin de tour si faute de l'orateur :
  - Prononcer des parties ou des diminutifs des mots indiqués
  - Utiliser des traductions
  - Énumérer des lettres
- Plusieurs propositions possibles
- Interdiction de passer
- L'équipe doit trouver prénom **ET** nom
- Les cartes trouvées sont conservées face visible par l'équipe (décompte de points)

#### Manche 2 : 1 seul mot

- Fin de tour si faute de l'orateur :
  - Dire plusieurs mots (permis de dire un mot composé)
  - Prononcer des parties ou des diminutifs des mots indiqués
  - Utiliser des traductions
- Une seule proposition (en cas de plusieurs propositions, la première compte)
- Possible de passer
- Mauvaise proposition, carte posée face cachée
- Bonne proposition, carte posée face visible

#### Manche 3 : mime

- Fin de tour si faute de l'orateur :
    - Fredonner des chansons
  - Autorisations
    - Bruitages et onomatopées
  - Règles identiques à la manche 2
3. Fin de tour si sablier fini : on crie « Time's Up »
  4. La carte en cours ou les cartes non trouvées sont replacées sur la pioche
  5. Changement d'orateur : à 10 et 11 joueurs, les équipes de 3 ne sont orateurs que 2 fois (comme les équipes de 2)

### Fin de manche

1. Lorsque la pioche est épuisée
2. Décompte des points intermédiaires
3. Mélange des cartes et reconstitution de la pioche

### Fin de partie

- Après les 3 manches

### Particularités à 5 ou 7 joueurs

- Pas d'équipe : on fait deviner au voisin de gauche :
- Les cartes trouvées sont conservées entre les 2 joueurs
- A la fin du sablier, l'orateur n'est pas le joueur de gauche (il vient de jouer) mais le suivant.
- Décompte des points : sommes des cartes droites et gauche

### Variantes

- Partie plus facile : 4 cartes supplémentaires par joueur en début de partie au lieu de 2.
- Partie plus difficile : Jeu avec 40 cartes directes sans les lire

