

# SHOWTIME

MIMEZ VITE AVANT QUE LE CLAP NE SE REFERME !

**A PARTIR DE 12 ANS**  
**4 JOUEURS OU PLUS**

## MATERIEL

336 cartes, 1 clap-minuteur,  
2 feuilles d'autocollants, 1 crayon

## BUT DU JEU

Marquer le score le plus élevé en devinant le plus de mots mimés possible, au cours d'un nombre de manches déterminé au préalable.

## PREPARATION

Appliquez les autocollants sur le clap-minuteur, comme indiqué Figure 1.

## LES EQUIPES

Constituez deux équipes. Si vous êtes un nombre impair de joueurs, une équipe aura un nombre supérieur de joueurs: cela n'a aucune incidence sur la partie de jeu.

Successivement chacun des joueurs d'une équipe mime, à son tour de jeu, les mots que ses co-équipiers auront, à deviner.

## LE CLAP-MINUTEUR

Le clap maintient les 4 cartes sur lesquelles les mots que le joueur acteur doit mimer figurent.

C'est aussi une minuterie : il faut être rapide ! Lorsque l'équipe du joueur acteur devine le mot que celui-ci est en train de mimer, l'acteur prend la carte correspondante avant qu'elle tombe dans le clap.

Les cartes tombent une à une, en commençant par celle qui se trouve à gauche, le plus près de la charnière du clap.

L'acteur n'a que quelques secondes pour mimer chaque mot ! De plus, seules les cartes prises avant de disparaître dans le clap permettent de marquer des points. Il n'y a pas une minute à perdre !

Enfin, le clap permet de comptabiliser les points de chaque équipe. Le nom de chaque équipe est inscrit sur l'autocollant appliqué sur le côté du clap, à l'aide du crayon, comme indiqué Figure 1.

## SILENCE, ON TOURNE !

**LES SCENES :** Chaque manche se divise en deux scènes. Choisissez avant de commencer la partie le nombre de manches que vous disputerez, sachant que chacune des 2 scènes d'une manche prendra fin lorsque tous les joueurs de chacune des équipes auront mimé une fois. Si une équipe a un joueur de moins que l'autre, l'un des joueurs de cette équipe mimera 2 fois au cours de la scène.

**SCENE 1.** L'équipe qui commence désigne son premier acteur.

Les équipes jouent alternativement : lorsque le premier acteur a terminé son tour, c'est à l'équipe adverse de choisir un acteur.

Tous les joueurs d'une équipe doivent être acteurs dans chaque scène au moins une fois.

Lorsque c'est son tour, l'acteur doit :

### 1. PREPARER LE CLAP-MINUTEUR

L'acteur place le clap sur une surface plane et stable face à lui. Les membres de son équipe ne doivent jamais voir les mots inscrits sur les cartes introduites dans le clap.

L'acteur soulève le bras du clap, relève l'interrupteur et remonte le bouton de la minuterie jusqu'à ce qu'il s'arrête, comme indiqué Figure 1. Maintenant, rabaissez le bras du clap sans enclencher la minuterie, c'est à dire sans complètement le refermer.

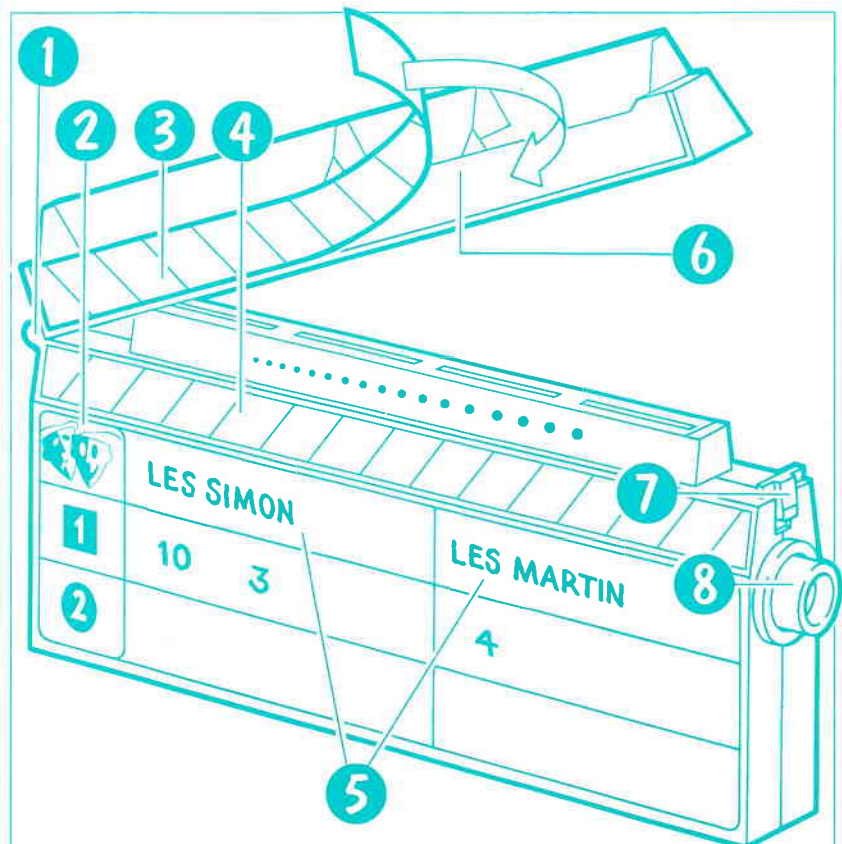


FIGURE 1

1. Charnière du clap
2. Feuille de Marque/Scènes
3. Autocollant haut du clap (de chaque côté)
4. Autocollant bas du clap (de chaque côté)
5. Noms des équipes
6. Bras
7. Interrupteur
8. Bouton de la minuterie

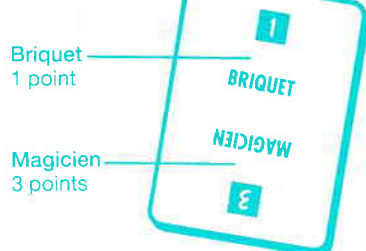
## 2. TIRER LES CARTES ET LES METTRE EN PLACE

L'acteur tire 4 cartes bleues, et choisit parmi les mots proposés ceux qu'il veut mimer, comme indiqué Figure 2.

Sur les cartes bleues, les mots ont une valeur de 1 ou 3 points, selon le niveau de difficulté.

L'acteur choisit 4 mots (de force 1 ou 3) et insère les 4 cartes dans le clap. Les mots choisis doivent se trouver au sommet des cartes placées dans le clap et faire face à l'acteur, comme indiqué Figure 3.

FIGURE 2



Vous pouvez décider de mimer un mot facile comme "Briquet" (1 point) ou un mot plus difficile comme "Magicien" (3 points)

**IMPORTANT:** Les cartes tombent dans le clap une à une, en commençant par celle qui se trouve à gauche, le plus près de la charnière. L'acteur a donc intérêt à placer à gauche les cartes les plus faciles à mimer.

## 3. REFERMER LE CLAP-MINUTEUR

L'acteur referme le clap abaissant ainsi l'interrupteur, tout en faisant attention de ne pas appuyer sur les cartes. Attention, maintenant il faut agir vite! La minuterie est enclenchée.

## 4. MIMER LES MOTS A FAIRE DEVINER

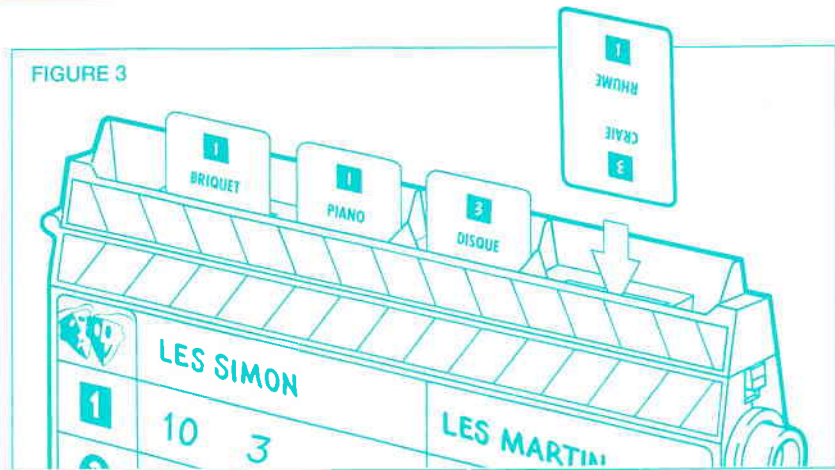
L'acteur mime les mots en commençant par la carte se trouvant le plus à gauche.

Remarque : seuls les membres de l'équipe de l'acteur doivent deviner les mots mimés.

Dès que l'équipe de l'acteur a deviné un mot, l'acteur retire vite la carte du clap et commence aussitôt à mimer le mot suivant.

Si la carte disparaît dans le clap avant que l'acteur n'ait pu faire deviner le mot (ou prendre la carte), l'acteur doit immédiatement mimer le mot suivant. Vous pouvez cependant mimer les mots dans l'ordre de votre choix mais attention à la minuterie. L'acteur doit donc toujours garder un œil sur ses cartes s'il ne veut pas perdre de temps à mimer un mot qui a déjà disparu.

FIGURE 3



## 5. COMPTABILISER LES POINTS

Lorsque la minuterie s'arrête, l'acteur doit s'arrêter. Il compte les points de chaque mot qu'il a fait deviner et qu'il a pu retirer du clap, comme indiqué Figure 4.

Il note sur le clap, à l'aide du crayon, le total de ses points marqués lors de la scène 1 (sous le nom de son équipe).

Pour reprendre les cartes tombées dans le clap, il suffit de soulever celui-ci. Les 4 cartes utilisées doivent être replacées sous la pile.

*Maintenant c'est à un acteur de l'équipe adverse de mimer 4 mots.*

Une fois que tous les joueurs ont joué la scène 1, ils vont pouvoir jouer la scène 2. Si une équipe a un joueur de moins que l'équipe adverse, elle désigne un acteur qui mimera pendant 2 tours.

**SCENE 2.** Dans la scène 2, les acteurs utilisent les cartes rouges. Sur les cartes rouges, les mots ont une valeur de 2 ou 4 points. A la fin



FIGURE 4

Votre équipe a deviné "Banane", "Piano" et "Briquet" : vous marquez donc 3 points. Vous inscrivez ce score sur le clap à côté du 10 (score de votre partenaire précédent) dans la colonne concernant votre équipe, comme indiqué Figure 3.

de la scène 2, les scores sont marqués sur le clap.

## LE GAGNANT

Une fois que les deux équipes ont joué le nombre de manches fixé en début de partie (c'est-à-dire le nombre de séries de scènes 1 et 2 correspondant), on additionne leurs points. L'équipe dont le score est le plus élevé gagne la partie.

Lorsque la partie est terminée, il reste à effacer les points marqués sur le clap à l'aide d'un chiffon sec.

## VARIANTE

Au lieu de jouer par équipe, chaque joueur peut jouer en individuel et mimer des mots devant l'ensemble des autres joueurs.

Dans ce cas, le joueur qui devine un mot mimé marque, comme l'acteur, les points correspondant au mot deviné.

## REGLES A RESPECTER

1. Parler ou faire des bruits est interdit.
2. On peut montrer du doigt des objets se trouvant dans la pièce ou encore d'autres personnes ou bien des parties du corps.
3. On peut articuler des mots (sans les prononcer) s'ils ne sont pas le mot à faire deviner. Par exemple, l'acteur peut articuler "au secours" pour faire deviner "noyade".
4. Toutes les techniques de mime sont autorisées.

## Service Consommateurs

Important ! A garder.  
Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos noms et adresse à: KENNER PARKER FRANCE S.A. Service Consommateurs, 14-16 rue Scandicci, 93500 PANTIN. HASBRO BELGIQUE S.A. Service Consommateurs, Boulevard International 55/4 1070 BRUXELLES.