

MODE DE JEU N°3 : MIME TON HISTOIRE !

BUT DU JEU : Invente l'histoire la plus drôle et présente-la sous forme de mime. Le premier à la deviner et la prononcer entièrement gagne un jeton cœur "like". Dès qu'un joueur a gagné 2 "likes", il remporte la partie.

DÉROULEMENT DU JEU :

- 1 - Distribution des cartes :** Chaque joueur reçoit 10 cartes.
- 2 - Inventer une histoire :** chaque joueur à 1 minute pour choisir 3 à 6 cartes parmi celles qu'il a en main et invente une petite histoire drôle. Cette fois-ci, les joueurs ne la racontent pas avec des mots, ils doivent la mimer ! Avant de commencer son mime, le joueur doit poser ses cartes sélectionnées devant lui, face cachée.

Exemple :

Si un joueur a une carte avec un chien, une fusée et une pomme, il peut imaginer l'histoire suivante : « Le chien est monté dans la fusée pour aller chercher une pomme sur la lune », mais il doit la jouer en mimant le chien qui monte dans la fusée et mange la pomme.

3 - Mime ton histoire et fais-la deviner : Le plus jeune démarre et mime son histoire puis c'est au tour du joueur situé à sa droite de mimer la sienne tandis que les autres essaient de deviner ce qu'il se passe.

4 - Fin du jeu : Le premier qui remporte 2 "likes" gagne la partie (les valeurs du jeton sont additionnées pour atteindre 2).



* Quand vous gagnez 2 jetons "like" de valeur 1, vous pouvez les échanger par un jeton de valeur 2 et remettre les autres dans la boîte.

A SAVOIR :

Vous pouvez mimer chaque carte une à une, mais la "Fake News" doit être citée en entier par celui qui la devine. Une fois votre mime terminé, si un joueur a trouvé l'histoire correspondante, vous devez retourner vos cartes pour montrer aux autres votre histoire. Donnez un jeton "like" à celui qui a trouvé. Si après 3 minutes de jeu, personne n'a trouvé votre mime, c'est perdu, un autre joueur fera son histoire.

Les joueurs peuvent utiliser des gestes, des expressions faciales et même des petits sons pour aider à la compréhension.

FakeNews kids

Règle du jeu



durée
15 min.



2 à 8
joueurs

âge :
7+

MODE DE JEU N°1

BUT DU JEU : Le premier joueur à ne plus avoir de cartes gagne la partie !

PRÉPARATION :

- Bien mélanger les cartes avant de les distribuer.
- **Distribution des cartes :** Chaque joueur reçoit 8 cartes. Les cartes restantes forment la pioche.

DÉROULEMENT DU JEU :

- 1 -** Chaque joueur a 1 minute pour réfléchir à une histoire drôle en utilisant 2 à 6 cartes de sa main.
- 2 -** Le premier joueur à avoir trouvé son histoire commence et raconte sa "Fake News" ("histoire fausse). Par exemple, il peut dire : « Mon chien a pris un avion pour aller sur la lune ! »
- 3 -** Une fois que le premier joueur a raconté son histoire, c'est au joueur à sa gauche de raconter sa "Fake News" avec 2 à 6 cartes.
- 4 -** Quand tout le monde a raconté son histoire, les joueurs votent pour la meilleure histoire (drôle, originale ou intéressante) ! Le gagnant est celui qui obtient le plus de votes en sa faveur. Le gagnant recevra 2 cartes de moins au tour suivant.
- 5 -** Avant le tour suivant, placez toutes les cartes jouées et non jouées dans une nouvelle pile (la défausse).
- 6 -** Nouveau tour : Redistribuez de nouvelles cartes de la pioche. Les joueurs qui ont perdu reçoivent le même nombre de cartes qu'ils avaient au début du tour précédent. Le joueur gagnant, quant à lui, reçoit 2 cartes de moins que le nombre qu'il avait au début du tour précédent (exemples : s'il en avait 8 au tour précédent, il n'en aura que 6 au tour suivant. S'il en avait 6, il n'en aura que 4).
- 7 -** Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes. Le joueur qui n'a plus de cartes en main et qui a eu le plus de votes en sa faveur lors de son dernier tour est déclaré le grand gagnant !

A SAVOIR :

- **Temps limité :** Si un joueur prend trop de temps pour inventer son histoire (plus de 1 minute), il doit piocher une carte supplémentaire.
- **Voter pour la meilleure histoire :** Chaque joueur peut voter pour sa propre histoire ou pour celle de son adversaire.
- **En cas d'égalité :** Si les votes sont à égalité à la fin d'un tour, il n'y a pas de gagnant lors de celui-ci.
- Il y a un seul gagnant par tour.
- **Attention :** 2 cartes de pénalités sont ajoutées à votre main si vous n'êtes pas honnêtes sur les votes.
- Si la pioche s'épuise, mélangez et redistribuez la défausse.



Édité par Topi Games
9 rue Pasteur 94130 - Nogent-sur-Marne - FRANCE
www.topi-games.com
contact@topi-games.com



Design graphique & illustration : Caroline Bordier

MODE DE JEU N°2

BUT DU JEU : Raconte ta meilleure "Fake News" (*histoire fausse) à partir de tes cartes pour faire rire les autres. En fin de tour, obtiens le plus de votes des autres joueurs pour gagner un jeton cœur "like". Le premier qui remporte 3 "likes" gagne la partie.

RÈGLES POUR ENFANTS DE 4 À 7 ANS :

- 1 - **Distribution des cartes :** Chaque joueur reçoit 5 cartes.
- 2 - **Inventer une histoire :** À chaque tour, chaque joueur choisit 2 à 5 cartes parmi celles qu'il a en main et invente une petite histoire drôle. Le joueur peut ajouter des mots entre chaque carte qu'il pose devant lui.

Exemple :

« Mon chat a volé une fusée et est allé sur Mars ! »



- 3 - **Qui commence :** Le plus jeune démarre, pose ses cartes devant lui et raconte son histoire. Puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche de raconter la sienne.

4 - **Le vote de la meilleure "Fake News" :** Une fois que chaque joueur a raconté son histoire, c'est la fin du tour. Chaque joueur vote pour l'histoire qu'il a préférée. Attention, les joueurs ne peuvent pas voter pour leur propre histoire, celui qui obtient le plus de votes gagne un jeton cœur "like" d'une valeur de 1.

5 - **Nouveau tour :** Chaque joueur défausse les cartes qu'il a utilisées pour raconter son histoire puis en pioche autant au début du tour 2. Il faut toujours commencer son tour avec 5 cartes en main. Il en sera de même pour les tours suivants.

6 - **Fin du jeu :** Le premier qui remporte 3 "likes" gagne la partie (les valeurs du jeton sont additionnées pour atteindre 3).



CONSEILS :

- **Pour les plus jeunes :** Encouragez-les à utiliser des mots simples et à imaginer des choses drôles. Vous pouvez leur proposer des exemples d'histoires pour les aider à démarrer.
- **Pour les plus âgés :** Laissez-les inventer des histoires plus élaborées avec des retournements de situation drôles.

RÈGLES POUR ENFANTS DE 8 À 16 ANS :

- 1 - **Distribution des cartes :** Chaque enfant reçoit 8 cartes.

2 - **Inventer une "Fake News" (*histoire fausse) :** Les joueurs ont 1 minute pour inventer une "Fake News" en utilisant 3 à 6 cartes parmi celles qu'ils ont en main. Ils doivent utiliser leur imagination pour créer une histoire drôle et surprenante. Ils peuvent ajouter des mots entre chaque carte qu'ils ont posée devant eux.

Exemple :

« Aujourd'hui, j'ai vu un lion à la boulangerie en train d'acheter un croissant ! »



- 3 - **Qui commence :** Le plus âgé démarre et raconte son histoire puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche de raconter la sienne.

4 - **Le vote de la meilleure "Fake News" :** Une fois que chaque joueur a raconté son histoire, c'est la fin du tour. Chaque joueur vote pour l'histoire qu'il a préférée. Attention, les joueurs ne peuvent pas voter pour leur propre histoire, celui qui obtient le plus de votes gagne un jeton cœur "like" d'une valeur de 1.

5 - **Nouveau tour :** Chaque joueur défausse les cartes qu'il a utilisées pour raconter son histoire puis en pioche autant au début du tour 2. Il faut toujours commencer son tour avec 8 cartes en main. Il en sera de même pour les tours suivants.

6 - **Fin du jeu :** Après 3 tours, celui qui a le plus de "likes" gagne la partie ! En cas d'égalité faire un 4^e tour.

7 - **Bonus rire :** Si un joueur fait rire les autres en racontant son histoire, il gagne un jeton cœur "like" en plus.

5 CONSEILS POUR INVENTER UNE HISTOIRE DRÔLE :

1 - **Parle de choses vraies, mais change-les un peu !**

Conseil : Pense à quelque chose de vrai, comme une journée à l'école ou à ton chat, puis ajoute un élément drôle ou bizarre.

Exemple : « Aujourd'hui, mon chat a décidé de parler et m'a demandé une pizza au poisson ! »

2 - **Raconte une histoire qui parle de tes amis ou de ta famille !**

Conseil : Imagine une histoire où ton ami ou un membre de ta famille fait quelque chose de super rigolo ou étrange.

Exemple : « Mon petit frère a mis ses gants sur son nez pour ne pas s'enrhumer ! »

Attention : Dis des choses rigolotes, mais ne fais pas de méchancetés.

3 - **Ajoute une surprise à la fin !**

Conseil : Laisse tout le monde croire que ton histoire est normale, puis dis quelque chose d'incroyable à la fin pour surprendre tout le monde.

Exemple : « Hier, avec ma famille, on a fait une pizza géante... et un éléphant est venu tout manger ! »

4 - **Fais court, mais rigolo !**

Conseil : Essaie de raconter une histoire rapide, mais qui fait beaucoup rire. Plus c'est court, plus ça peut être drôle !

Exemple : « Mon chat pense qu'il est un super héros, alors il essaie de voler, mais il n'y arrive jamais ! »

5 - **Sois complètement fou !**

Conseil : Si tu ne sais pas quoi dire, invente des choses complètement folles et absurdes ! Plus c'est bizarre, plus ça peut faire rire les autres.

Exemple : « J'ai vu une girafe conduire une voiture pour aller acheter des carottes au supermarché ! »