



Livret de règles



Matériel

- ▲ Une règle de jeu
- ▲ 11 objets
- ▲ 100 cartes Souvenir
- ▲ 20 cartes Contrainte
- ▲ 24 jetons points de victoire (16× 1 point, 8× 3 points)
- ▲ 1 sac de rangement

Principe du jeu

Un joueur (l'Enfant) doit "mimer" à l'aide d'objets des souvenirs représentés sur des cartes dans la main d'un autre joueur (le Grand-père) qui a les yeux fermés.

Les autres joueurs ne voient que le mime et doivent ajouter des cartes Souvenir supplémentaires qui semblent correspondre au mime.

Le Grand-père rouvre les yeux et doit retrouver les bons souvenirs parmi toutes les cartes sur la table.

Mise en place

Note : Pour jouer à 2 joueurs ou 3 joueurs, après avoir lu la règle générale lisez les adaptations à la fin de cette règle.

Le jeu se joue en équipes de 2 ou 3. Les joueurs de la même équipe doivent être assis côte à côte. Commencez par former des équipes :

- ▲ À 4, 6 et 8 joueurs, les joueurs sont répartis en équipes de 2.
- ▲ À 5 et 7 joueurs, une des équipes est composée de 3 joueurs, les autres de 2 joueurs.

Distribuez 6 cartes Souvenir par équipe. Ces cartes forment la main de cartes de l'équipe. Les joueurs d'une même équipe ont une main de cartes commune. Le reste des cartes est posé sur un côté de la table, face cachée, et constitue la pioche.

Désignez l'équipe qui commencera à jouer (l'équipe active).

Tour de jeu

Un tour de jeu se décompose comme suit :

- ▲ 1. Choisir un souvenir
- ▲ 2. Mimer le souvenir
- ▲ 3. Parasiter le souvenir
- ▲ 4. Parcourir l'album photos

1. Choisir un souvenir

L'équipe active met de côté les cartes de sa main (elles ne serviront pas durant ce tour). Un des joueurs de l'équipe active est désigné Grand-père. Un autre joueur de l'équipe active est désigné Enfant. L'Enfant va mimer successivement **2 souvenirs** au Grand-père.

L'Enfant pioche 1 carte de la pioche **sans la montrer au Grand-père ni aux adversaires**. La carte représente un souvenir que l'Enfant va faire revivre au Grand-père.

Note : Dans vos premières parties, si la carte vous semble trop compliquée ou qu'aucune idée ne vous vient, n'hésitez pas à défausser la carte et à en piocher une autre.

Si la pioche est vide, mélangez toutes les cartes du jeu, formez une nouvelle pioche, et redistribuez une main de cartes aux équipes.



3. Parasiter le souvenir

Une fois que l'Enfant a fini son mime, il l'annonce à haute voix et pose la carte Souvenir, face cachée, sur la table, sans que personne la voie.

Chaque équipe adverse choisit secrètement 1 carte de sa main et la pose, face cachée, sur la carte posée par l'Enfant. Chaque équipe doit choisir une carte qui « ressemble » au mieux à ce qu'ils ont vu mimer.

Puis, chaque équipe adverse pioche une nouvelle carte, afin de toujours avoir 6 cartes en main.

Une fois le premier souvenir mimé, l'Enfant passe au second mime en réalisant de nouveau les étapes « Choisir un souvenir », « Mimer un souvenir » et « Parasiter un souvenir ».

Note : Si l'équipe active est composée de 3 joueurs, le Grand-père reste joué par le même joueur pour le second mime, mais le rôle de l'Enfant change et est joué par le troisième joueur.

Passez à l'étape « 4. Parcourir l'album photos » **uniquement quand l'Enfant aura mimé 2 souvenirs.**

4. Parcourir l'album photos

L'Enfant ajoute aux cartes posées face cachée sur la table (les 2 cartes mimées par l'Enfant et les 2 cartes ajoutées par chaque équipe) des cartes de la pioche pour qu'il y ait 8 cartes en tout.

Note : À 8 joueurs, ce n'est pas nécessaire car il y aura déjà 8 cartes.

Le Grand-père rouvre les yeux, mélange les 8 cartes et les dispose devant lui, face visible.



En observant attentivement les cartes, il doit retrouver

dans l'ordre les 2 cartes correspondant aux souvenirs que lui a mimés l'Enfant. Il désigne les 2 cartes en précisant laquelle correspond au premier souvenir et laquelle au second souvenir.

Pendant qu'il réfléchit, le Grand-père peut faire part de ses réflexions à voix haute, c'est souvent intéressant et amusant pour les autres joueurs. L'Enfant ne doit, quant à lui, rien laisser paraître et ne pas commenter les impressions du Grand-père tant que celui-ci n'a pas validé **les 2 cartes.**

Une fois le choix des 2 cartes confirmé par le Grand-père, l'Enfant indique quelles étaient les cartes Souvenir effectivement mimées.

L'équipe active marque 1 point par carte Souvenir correctement devinée. Les équipes adverses marquent 1 point pour chacune de leurs cartes Souvenir parasites qui a été choisie par le Grand-père.

Prenez les points marqués dans la réserve de jetons « fusée », chaque jeton valant 1 point.



Si le Grand-père choisit une carte venant de la pioche ou la mauvaise carte de l'Enfant (par exemple celle du second souvenir pour le premier souvenir) alors personne ne marque le point.

Exemple : Le Grand-père pointe du doigt une carte en affirmant qu'il s'agit du premier souvenir mimé, puis il pointe une deuxième carte pour le second mime. Ensuite seulement, l'Enfant lui confirme que la première carte est la bonne. Par contre le Grand-père n'a pas retrouvé la bonne carte pour le second mime. Il a pointé une carte de l'équipe adverse. L'équipe active prend donc 1 jeton fusée et l'équipe adverse concernée gagne également 1 jeton fusée.

5. Fin de tour

L'équipe suivante dans le sens des aiguilles d'une montre devient l'équipe active et un nouveau tour de jeu commence. Quand chaque équipe a joué un tour, les rôles (Enfant / Grand-père) au sein de chaque équipe sont échangés et une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

La partie prend fin quand tous les joueurs ont joué le rôle du Grand-père au moins une fois, ce qui représente deux tours par équipe.

Note : Si une équipe est composée de trois joueurs, vous pouvez faire 3 manches de jeu au lieu de 2 afin que tous les joueurs expérimentent le rôle du Grand-père.

L'équipe avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, refaites une partie !

Tutoriel

Avant de commencer votre première partie, prenez la carte « Roulotte » et placez-la face visible au centre de la table. Cette carte sert de tutoriel. Elle permet de montrer aux joueurs présents autour de la table des exemples de mimes possibles à partir d'une même carte. Chaque joueur peut s'exercer à mimer ou à ressentir les situations suivantes de la carte Roulotte :

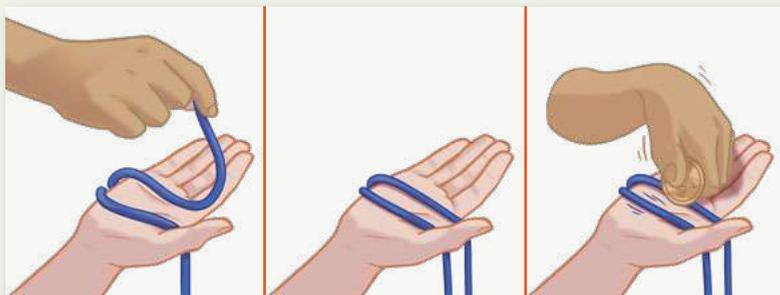
1. Mimer la machine à écrire

Disposer les 4 cubes en plastique dans la main d'un joueur et tapoter sur ces cubes comme on le ferait avec des touches de machine à écrire. (Attention, les doigts de l'Enfant ne doivent pas toucher la main du Grand-père !)



2. Mimer la guitare

Prendre la corde, la passer entre les doigts de la main d'un joueur de manière à avoir deux cordes tendues posées sur la paume, et gratter ces cordes avec la pièce en métal.



Carte
«La Roulotte»



Ma nouvelle maison !

3. Mimer le jeu d'échecs

Disposer dans la main le pion en bois, puis placer la toupie de l'autre côté de la main. Avancer en alternance le pion en bois et la toupie d'une « case », comme sur un échiquier. Finir par « prendre » le pion en bois avec la toupie et coucher le pion en bois pour montrer que le « Roi » a été pris.



Mode expert

Si c'est la première partie de certains joueurs, nous vous conseillons de jouer en mode normal. Une fois que vous êtes familiarisés avec le jeu et si vous souhaitez un niveau de difficulté plus élevé qui vous oblige à trouver de nouvelles manières de mimer les cartes, nous vous proposons de jouer au mode expert. Celui-ci introduit les cartes Contrainte.

Mélangez les cartes Contrainte en début de partie et posez-les à côté de la pioche des cartes Souvenir.

Lors de la phase « Mimer un souvenir », avant de débiter son mime, l'Enfant pioche secrètement une carte Contrainte qui indique une contrainte à respecter pour mimer ce souvenir (Utiliser un objet précis, ne mimer que sur le dos de la main, etc).

Après le mime, l'Enfant défausse la carte contrainte et en pioche une autre pour le mime suivant. Si la pioche est vide, mélangez la défausse des cartes Contrainte et formez une nouvelle pioche.



Utilisez **uniquement** (✓) les objets indiqués.



Utilisez **au moins** (!) l'objet indiqué.



Mimez **uniquement** (✓) sur les doigts.



Il est **interdit** (✗) de mimer sur les doigts.



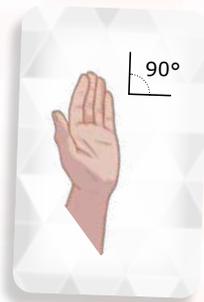
Utilisez **au moins** 3 objets.



N'utilisez **qu'un seul** objet (celui de votre choix).



Mimez **uniquement** (✓) sur le dos de la main.



La main du Grand-père doit être **verticale**.

- Bonus biographique -

Vous pouvez reconstituer la vie de Léon (le Grand-père que vous incarnez dans le jeu) de manière chronologique afin de découvrir toute son histoire dans le bon ordre. Pour cela, prenez toutes les cartes de la pioche Souvenir et placez-les face visible sur la table dans l'ordre croissant de leurs numéros, chaque carte ayant un chiffre de 1 à 100 dans le coin inférieur droit. C'est ainsi que toute la vie de Léon se dévoile devant vous, de sa naissance à aujourd'hui...

Modifications de règle pour 2 joueurs

Les 2 joueurs vont jouer ensemble, en coopération. Leur but est de faire le plus de points possible.

Lors de la mise en place, aucune carte n'est distribuée. Jouez toutes les étapes normalement mais à l'étape Parasiter un souvenir, ajoutez 6 cartes de la pioche, afin d'avoir 8 cartes en tout.

Note : Si vous êtes des joueurs chevronnés, vous pouvez ajouter plus de cartes de la pioche : 8, 10 ou 12 pour des parties encore plus corsées !

Modifications de règle pour 3 joueurs ou pour jouer en individuel

Note : Vous pouvez utiliser cette règle pour jouer jusqu'à 5 joueurs si vous préférez jouer en individuel et pas en équipes fixes. Toutefois, nous vous recommandons de jouer par équipes à plus de 3 joueurs.

Vous ne jouez plus en équipes fixes et vous marquez des points individuellement. Lors de la mise en place, distribuez une main de 6 cartes à chaque joueur.

À chaque tour de jeu, un joueur est l'Enfant et son voisin de gauche est le Grand-père. Ils vont former une équipe temporaire et jouer ensemble pour ce tour.

1. Choisir un souvenir

L'Enfant choisit la carte à faire mimer parmi sa propre main de cartes Souvenir.

La partie prend fin après que chaque joueur a été Grand-père deux fois.

À la fin de la partie, les joueurs comptent leurs points :

- ▲ 0-1 : Oups... Êtes-vous certains qu'il s'agit de votre boîte à souvenirs ?
- ▲ 2-3 : Pas terrible, peut-être devriez-vous raconter votre vie à votre famille plus souvent.
- ▲ 4-5 : Pas mal, mais certaines anecdotes restent encore méconnues.
- ▲ 6-7 : Excellent ! Vous avez mené une belle vie, et votre famille la connaît !
- ▲ 8 : Incroyable ! Plus besoin de raconter votre vie, vos descendants le font pour vous !

2. Mimer le souvenir

Cette étape se déroule de la même façon que dans une partie en équipe.

3. Parasiter le souvenir

Seuls les joueurs adverses placent des cartes parasites. Complétez avec les cartes de la pioche pour en avoir huit, comme habituellement.

4. Parcourir l'album photos

L'Enfant et le Grand-père gagnent chacun 1 point par carte correctement retrouvée par le Grand-père. Les joueurs adverses gagnent 1 point par carte leur appartenant choisie par le Grand-père.

Quand chaque joueur a été Grand-père une fois, débutez une seconde manche mais en jouant avec votre voisin de droite. Ainsi, les rôles au sein des binômes seront inversés.

5. Fin de partie

Les joueurs comptent leurs points individuellement, le joueur avec le plus de points l'emporte.

CRÉDITS

Auteur : Timothée Decroix

Illustrateurs : Pauline Détraz, Gaël Lannurien, Sabrina Miramon, Umesu Lovers

Chef de projet : Grégory Oliver

Maquetteur : Benjamin Carayon

Mot de l'auteur :

Bon papa, j'aspire à faire pousser les graines que tu m'as transmises dans le sillon que tu as tracé. Humour, folie et gentillesse, joie de vivre et goût de l'autre. Je dédie ce jeu à la vie qui s'écoule. Aux liens entre générations.

Au Creux de ta Main™ - La Boîte de Jeu - 2020



Ça c'est mon grand-père Léon en 1950 !
Maintenant, il ressemble plutôt à ça :
(Dernière, c'est moi sur le tourniquet !)



Quand il était enfant, Grand-Père Léon a rencontré les deux amours de sa vie. Le premier amour, il l'a rencontré après avoir été malade. Il a été envoyé en cure et a découvert ... la mer ! Je pense que c'est là qu'est né son goût pour l'aventure



Et le deuxième, le jour où un cirque ambulante est passé dans son village. Une jeune acrobate lui a tapé dans l'oeil. Ils ont passé un été incroyable. Il était alors loin de se douter que Mei allait devenir sa femme !



Quand il a été en âge de quitter le foyer, Grand-Père Léon a pris la mer. Son aventure de marin a bien failli très mal se terminer...



À son retour, il a recroisé Mei et le cirque par hasard. Il était tellement heureux qu'il a rejoint le cirque sans hésiter.



Après tout est allé vite, ils ont eu ma mère, Léopoldine, et se sont installés à la campagne où ils ont rénové une maisonnette.



Mes grand-parents étaient très fiers qu'elle fasse de si bonnes études et travaille dans le domaine spatial... mais également bien tristes qu'elle parte habiter outre atlantique.

Et là, c'est moi ! Comme ma mère et mon grand-père, j'ai le goût de l'aventure !

