

MAMIE MOULE MAKI

PRINCIPE DU JEU

Trouvez une réponse commençant par la lettre du dé pour chaque catégorie en 2 minutes chrono !



Lettre M

PRÉPARATION

Distribuez à l'ensemble des joueurs un stylo et une ardoise sur laquelle chacun écrira ses réponses.

LE JEU OÙ VOUS RISQUEZ DE PARTIR TROP LOIN !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 5 tours.

1 • LANCEMENT DU TOUR

À chaque début de tour, le **gardien du tour** :

- Distribue à tous les joueurs une **carte du même numéro** qu'ils placent devant eux sans la regarder ;
- Lance le dé et annonce la lettre à tout le monde ;
- Démarre ensuite le sablier.

Le joueur qui a les plus petits lobes d'oreilles est le premier **gardien du tour**. Au tour suivant, c'est la personne à sa gauche qui endosse ce rôle, et ainsi de suite.

2 • PARTIE "INSPIRATION"

Une fois le sablier retourné, tous les joueurs, y compris le gardien du tour, ont **2 minutes** pour trouver et écrire sur leur ardoise une réponse commençant par la lettre indiquée par le dé pour chacune des **8 catégories de la carte**.

IMPORTANT

C'est au gardien du tour d'annoncer quand le temps est écoulé !

EXEMPLE :

Voici l'ardoise de Romane après les 2 minutes du sablier !



- 1 Les vieux l'aiment
 - 2 Peut s'ouvrir et se fermer
 - 3 Au rayon frais
 - 4 Problème gênant à expliquer en pharmacie
 - 5 Ça prend minimum une heure
 - 6 Quelque chose qui te trouves
dans un clip de rap
..... mieux vaut ne pas y
mettre les doigts
 - 7 Pour décrire ta première
fois

	RÉPONSES	POINTS
1	MAMIE	1 / 1
2	MOULE	✓ / 1
3	MAKI	✓ / 1
4	MYCOSÉ	✓ / 1
5	MASSAGE	✓ / 1
6	MOTO	✓ / 1
7		✓ / 0
8	MITIGÉE	✓ / 1
	TOTAL :	11 PTS

3 • PARTIE “DÉLIBÉRATION”

- Une fois le temps écoulé, les joueurs ne peuvent plus inscrire de nouvelles réponses sur leur ardoise et entament la partie **“Délibération”** !

Il faut désormais argumenter et défendre ses réponses si jamais celles-ci ne sont pas immédiatement acceptées !

- À tour de rôle (en commençant par le gardien du tour), les joueurs proposent leur réponse pour la catégorie 1. Si quelqu'un n'est pas d'accord avec la réponse proposée par un des joueurs, cette réponse est alors soumise à un **vote général** qui déterminera si la réponse est acceptée ou non !

- Une fois que toutes les réponses pour la catégorie 1 ont été acceptées ou refusées, on passe à la catégorie 2 de la carte, et ainsi de suite !

IMPORTANT

La majorité l'emporte ! En cas d'égalité, la réponse est également accentuée.

Attention, vous ne pouvez pas voter pour vos propres réponses !

4 • DÉCOMpte DES POINTS

Notez vos points au fur et à mesure :

- Réponse acceptée et unique (**2 POINTS**) : vous êtes le seul à avoir trouvé cette réponse et les autres joueurs l'ont acceptée !
 - Réponse acceptée, mais partagée (**1 POINT**) : bien que la réponse soit acceptée, vous n'êtes pas le seul à la proposer pour cette catégorie.
 - Réponse non acceptée (**0 POINT**) : désolé, les joueurs ont voté et votre réponse n'est pas retenue...

Quand les 8 catégories ont été notées, le joueur ayant marqué le plus de points remporte le tour et coche la case correspondante pour signifier sa victoire.

Dans l'exemple ci-dessus,
Romane a marqué 11 points
et a gagné le premier tour !

5 • QUI GAGNE LA PARTIE ?

À l'issue des 5 tours, le joueur ayant remporté le plus de tours gagne la partie !

IMPORTANT

Cas d'égalité

- **Égalité sur un tour :**

les joueurs ex-aequo remportent tous le tour.

- **Égalité à la fin de la partie :**

si des joueurs sont à égalité à l'issue des 5 tours, ils s'affrontent au cours d'un ultime tour. Les autres joueurs ne participent pas à cette finale, mais sont les seuls à voter pour accepter ou non les réponses des finalistes.

Dans le cas rare où les finalistes auraient le même nombre de points sur cet ultime tour, les autres joueurs votent pour le gagnant en fonction de celui qui a été le plus créatif selon eux.

PRÉCISIONS DES AUTEURS

SUR LA FORME...

Prenons l'exemple de cette catégorie :
"..., ça aide à encaisser une rupture !".
Le dé indique la lettre "D".

- **Les adjectifs, articles, numéros, pronoms et prépositions ne sont pas pris en compte.**

Exemple avec un **adjectif** : Doux massage **X**

Exemple avec un **article** : Des massages **X**

Exemple avec un **numéro** : Dix massages **X**

- **Vous pouvez cependant proposer un mot tout seul, un groupe de mots ou une phrase.**

Danser **✓**

Draguer en boîte **✓**

Demander à un marabout de s'occuper de la poupée vaudou de votre ex **✓**

- **Les marques et plus largement les noms propres sont autorisés.**

- Pour les personnes, le prénom ou le nom peuvent être acceptés.

- Une même réponse ne peut être utilisée qu'une seule fois par joueur et par tour.

... ET SUR LE FOND !

Sur quels critères accepter, ou non, une réponse ?

Utilisez votre bon sens (et non votre mauvaise foi !). Demandez-vous si la réponse proposée correspond à la catégorie. Les autres joueurs arriveront-ils à vous convaincre ?

Conseil d'entretien :

À la fin de la partie, essuyez les ardoises avec un chiffon légèrement humidifié afin de les conserver en bon état pour de nombreuses parties !

BONNE PARTIE !

Vous avez aimé Mamie Moule Maki ?

Laissez-nous un commentaire sur Internet et parlez-en à vos proches ! Cela nous ferait énormément plaisir et nous donnerait plein d'énergie pour créer d'autres jeux !

Quelque chose vous a déplu ? Envoyez-nous un mail à info@mamiemoulemaki.com et nous mettrons tout en œuvre pour trouver une solution.

DES MÊMES AUTEURS

Découvrez DIMOI, les jeux de questions pour se redécouvrir en couple, en famille ou entre amis.



Créez des heures de conversations passionnantes grâce à 144 questions originales réparties entre 4 thèmes d'échange uniques, alternativement profonds, drôles, audacieux, pour prendre le temps de s'écouter en profondeur et se rapprocher.

SCANNEZ CE QR CODE POUR OBTENIR
20% DE RÉDUCTION SUR L'ENSEMBLE
DES ÉDITIONS DIMOI !

