

REF. 75047

Joue avec

# FRED!



#### CONTIENT :

- 1 Fred à gonfler
- 110 cartes de mimes
- 50 feuilles de scores
- 1 règle du jeu
- 1 patch de réparation



#### AVANT DE COMMENCER :

Gonfle Fred. Tu peux utiliser une pompe ou la bonne vieille méthode. C'est parti ! Fred est gonflé à bloc et prêt pour une super partie avec vous ! Munis-toi d'un chronomètre et d'un crayon. Choisis avec quelle couleur de mimes vous allez jouer : mime rouge ou mime bleu.

#### DÉROULEMENT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le maximum de points en 4 rounds en mimant obligatoirement avec Fred. C'est ton acolyte pendant la partie ! Un mime trouvé rapporte 1 point, à la fois au joueur qui mime et au joueur qui a deviné le mime. Le tour de chaque joueur dure 45 secondes.

Chaque joueur doit donc faire deviner le plus de mimes possibles en 45 secondes. Attention ! Il est interdit de parler ou d'émettre des sons (chants, sifflements, onomatopées...). Autrement, le mime ne compte pas.

Honneur au plus jeune pour commencer la partie !

Déclenche le chronomètre. Le joueur dont c'est le tour pioche une carte et annonce la catégorie du mime qui est indiqué en **gras et souligné** sur la carte (par exemple : « Quelle lettre sommes-nous ? », « Que suis-je ? », « Que fait Fred ? »). Il mime alors avec son acolyte et les autres joueurs tentent de deviner. Si le mime semble trop difficile à faire deviner, le joueur dont c'est le tour peut le passer. Attention ! Il ne peut passer un mime qu'une fois par tour !

Une fois les 45 secondes écoulées, les points sont comptabilisés pour tous les joueurs. C'est alors au tour du joueur suivant, situé à sa gauche, de mimer avec Fred.

Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de points en 4 rounds.



## SCORES :

Inscris le prénom de tous les joueurs.

À chaque round :

- le joueur qui mime inscrit les points gagnés dans la case ① de sa colonne ;
  - les joueurs qui devinent les mimes inscrivent leurs points gagnés dans la case ② de leur colonne ;
  - les points gagnés par round sont comptabilisés dans la case Sous-total. ③
- Le sous-total du round 4 compte double.  
Les sous-totaux sont additionnés pour chaque joueur dans la case Total ④ de chaque colonne. Le gagnant est celui qui a gagné le plus de points.

## LES VARIANTES DE MIMES :

Avant de commencer, tu peux également choisir l'une des règles ci-dessous qui s'appliquera tout au long de la partie.

### CE N'EST PAS TA CHANCE...OU PAS !

Au début de son tour, après lecture du mime, si un joueur trouve un mime trop difficile, il le donne au joueur suivant. Ce joueur doit obligatoirement commencer par faire deviner les mimes reçus avant de piocher une carte durant son tour. S'il y arrive, il gagne alors 2 points par cartes reçues et devinées. S'il n'y arrive pas, il ne perd aucun point et les mimes en question sont retirés du jeu. Le joueur qui a donné ses cartes ne participe pas pendant le tour du joueur ayant reçu les cartes ! Cette variante ne peut être utilisée que 3 fois durant toute la partie.

### QUITTE OU DOUBLE !

Au début de son tour, le joueur peut annoncer « Je double le mime ». S'il réussit à faire deviner la carte, elle rapporte 2 points à la fois au joueur qui mime et à celui qui a deviné le mime. Si le joueur qui mime échoue, il perd 3 points.

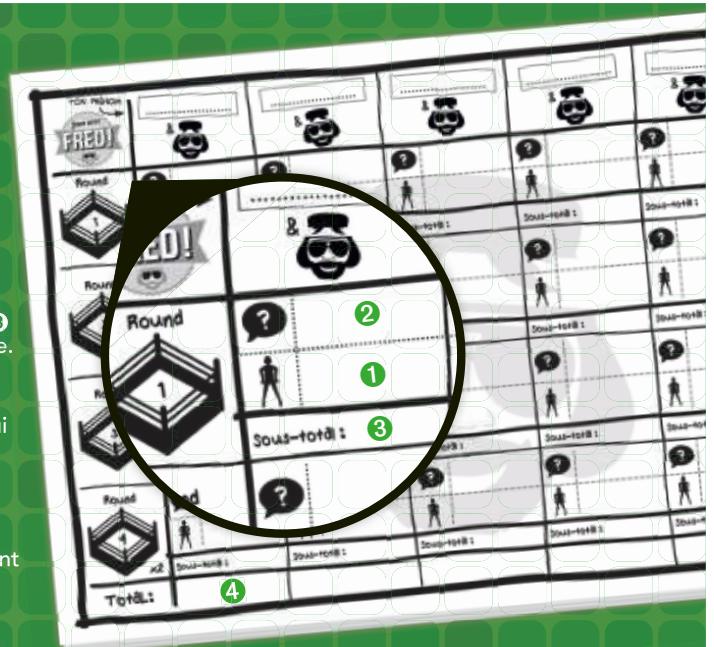
### LES ACCROS DU MIME !

Variantes pour les accros du mime !

Avant de commencer la partie, choisissez une face et une couleur avec lesquelles vous allez jouer. Séparez en quantités égales les cartes entre les joueurs. Défaussez les cartes en cas d'inégalité. Le tour de chaque joueur dure 45 secondes et il doit faire deviner le plus de mimes possibles. La partie s'arrête quand un joueur a fini sa pioche en premier. Il n'y a donc pas besoin des feuilles de score. Les joueurs peuvent passer une carte par tour, mais toutes les cartes doivent être au final mimées pour gagner.

### EN CAS DE CREVAISON :

Si Fred a un petit coup de mou et est endommagé, utilise le patch de réparation fourni. Tout d'abord, nettoie soigneusement la surface endommagée avec une éponge humide et laisse sécher pendant au moins 10 minutes. Découpe la taille du patch en vinyle requise en fonction de la zone endommagée. Retire le patch en vinyle du support papier. Appuie-le fermement sur la surface endommagée et ne gonfle pas Fred pendant 20 minutes.



**(FR)** Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Nous vous conseillons de dégonfler le mannequin gonflable après chaque partie et de le ranger dans la boîte afin de ne pas l'endommager.

**(DE)** Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Wir empfehlen Ihnen, die aufblasbare Mannequin nach jedem Spiel abzulassen und es in die Schachtel gelegt, um ihn nicht zu beschädigen.

**(NL)** Bewaar deze informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Wij raden u aan de opblaasbare pop leeg te laten lopen na elk spel en deze in de doos te bewaren, zodat de pop niet kan beschadigen.

Manufactured by



Westersingel 108,  
3015 LD Rotterdam,  
The Netherlands.

Distributed by



112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - FRANCE  
www.lansay.fr

FABRIQUÉ EN CHINE  
HERGESTELLT IN CHINA  
GEMAAKT IN CHINA

© 2017, Identity Games  
International b.v.