

# BODY MiMiQ®

## SPELREGELS

### KORT SPELOVERZICHT

Gebruik lichaamshoudingen om kaarten te sparen. Met 3 dezelfde heb je een setje. Wie wint er de meeste?

#### SPEEL- MATERIAAL

- 34 kaarten
- De spelregels

### VOORBEREIDING

- Schud alle kaarten.
- Deel iedere speler 3 kaarten.
- Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.
- De spelers mogen hun eigen kaarten op elk moment bekijken.
- De jongste speler begint. Er wordt met de klok mee gespeeld.

*Krijgt een speler tijdens de voorbereiding 3 identieke kaarten, schud deze dan weer door de gedekte stapel en geef hem 3 nieuwe.*

### SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is (speler A) vraagt aan één van de andere spelers (speler B): **"Mag ik al jouw kaarten met:"**. Daarop neemt hij de lichaamshouding aan die op één van de kaarten in zijn hand is afgebeeld.

#### Heeft speler B 1 of 2 van zulke kaarten:

- Speler B moet de gevraagde kaart(en) aan speler A geven.
- Heeft speler A nu een setje van 3 gelijke kaarten, dan legt hij het voor zich neer.
- Speler A mag nu weer (een) kaart(en) vragen. Daarbij mag hij ook aan een andere speler vragen en/of een andere lichaamshouding kiezen.

#### Heeft speler B de gevraagde kaart niet:

- Speler B moet zijn tong naar speler A uitsteken.
- Speler A moet nu een kaart van de gedekte stapel trekken. Is de gedekte stapel leeg, dan trekt hij een kaart van een andere speler.
- De beurt van speler A is voorbij. De met de klok mee volgende speler is aan de beurt.

*Heeft een speler aan het begin van zijn beurt geen kaarten meer, dan trekt hij er 1 van de gedekte stapel. Is de gedekte stapel leeg, dan trekt hij er 1 van een speler naar keuze.*

*De jokerkaart toont afbeeldingen van alle lichaamshoudingen in het spel. Heeft een speler deze kaart in zijn hand, dan mag hij één van de andere spelers om een kaart naar keuze vragen. Verwijder de joker na gebruik uit het spel.*

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle setjes zijn verzameld. De speler met de meeste setjes heeft gewonnen!



# BODY MiMiQ

## INSTRUCTIONS

### BUT DU JEU

Réunir le maximum d'ensembles de trois cartes identiques pour gagner la partie.

#### CONTENU

- 34 CARTES
- INSTRUCTIONS

### PRÉPARATION

- Un joueur mélange les cartes.
- Il distribue trois cartes à chacun des joueurs.
- Les cartes restantes sont posées en pile, face cachée.
- Chaque joueur peut regarder ses cartes à tout moment de la partie.
- Le joueur le plus jeune commence, les tours se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Si un joueur possède trois cartes identiques dès la distribution des cartes, il doit remettre ses cartes dans la pile, les mélanger et tirer trois nouvelles cartes.**

### Comment Jouer

À son tour, le joueur A demande à l'un de ses adversaires (joueur B) s'il possède des cartes identiques à l'une de celles qu'il a déjà pour en avoir trois identiques. Le joueur A doit demander de la manière suivante : **«S'il-te-plaît, as-tu... »** puis reproduire la pose qui figure sur la carte qu'il souhaite obtenir.

#### Si le joueur B possède une ou plusieurs cartes identiques:

- Il doit la ou les donner au joueur A.
- Si le joueur A possède maintenant trois cartes identiques, il les pose devant lui.
- Le joueur A peut continuer à jouer tant qu'il obtient des cartes.

#### Si le joueur B ne possède pas de carte identique:

- Il tire la langue au joueur A pour signifier qu'il n'en a pas.
- Le joueur A doit alors prendre une seule carte dans la pile ou à l'un des autres joueurs si la pile est vide.
- Le tour du joueur A est terminé et le joueur suivant peut commencer son tour.

**Si un joueur n'a pas de cartes pendant ou au début de son tour, il doit alors prendre une carte dans la pile ou à l'un des autres joueurs si la pile est vide.**

**La carte Joker contient des images de toutes les positions dans le jeu. Avec cette carte en main, vous pouvez demander une carte à l'un de vos adversaires. Quand vous avez utilisé cette carte, elle sort du jeu.**

### FIN DU JEU

Lorsque tous les ensembles de trois cartes identiques ont été reconstitués, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a accumulés. Le joueur qui en a le plus est déclaré vainqueur.