

DOLLARS MUSICAUX



La manche se termine à la fin de la chanson : le DJ arrête la musique et plus personne ne bouge ! Défaussez toutes les cartes utilisées, y compris celle que l'équipe active essayait de deviner. L'équipe qui a trouvé le dernier mime de la manche gagne un Dollar bonus : **par ici la monnaie !** À la fin de chaque chanson, les équipes se livrent à un Duel dansant (voir au verso).

CONSEIL : faites attention à vos Dollars ! S'ils tombent au sol pour quelque raison que ce soit, vous ne pouvez pas les ramasser et ils sont perdus pour de bon.

JACKPOT

Il existe deux manières de gagner des Dollars bonus (en plus de celui de fin de manche).

Si le danseur actif ne récupère pas son Dollar musical avant que le joueur sur sa gauche ait pioché une carte, l'équipe adverse le gagne à sa place !

Si votre voisin de droite renonce, vous avez une chance de deviner ce qu'il mimait avant de regarder la carte qu'il vous donne si vous le souhaitez. Si vous trouvez la bonne réponse, votre équipe gagne un Dollar bonus et vous continuez comme d'habitude en piochant une nouvelle carte !

Par contre, si vous vous trompez, votre tour entier est annulé et la partie continue avec celui du joueur sur votre gauche.

DUEL DANSANT

Préparez-vous à vivre une compétition acharnée !

Chaque équipe pioche 3 cartes, en choisit une pour le compte de l'équipe adverse (la plus difficile possible !) et remet les autres sous le paquet. Désignez ensuite un joueur adverse et donnez-lui la carte que vous avez choisie.

Il ne doit pas la montrer à ses coéquipiers.

Le DJ lance la musique et les deux danseurs commencent à mimer en même temps. L'équipe qui trouve le thème de sa carte en premier gagne deux Dollars musicaux !

SCORE FINAL

Une fois que les trois manches et Duels dansants sont terminés, chaque équipe compte ses Dollars musicaux.

Celle qui a la plus grosse cagnotte gagne la partie !

Vous êtes les rois de la danse !

934306.0

Endless Games®

Les couleurs et les détails peuvent varier.

© 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.

www.jeux-goliath.com

Fabriqué en Chine



934306.0_10_v6_2510

À partir de 4 joueurs
10 ans et plus

**DANCE
CHARADES**
RÈGLE DU JEU


CONTENU :

300 CARTES MIME, 150 DOLLARS MUSICAUX

BUT DU JEU :

Avoir le plus de Dollars musicaux à la fin de la partie, en assurant les meilleurs pas de danse et en devinant les mimes de vos coéquipiers.

MISE EN PLACE :

Désignez le DJ, qui peut être un joueur ou un témoin passif de la partie. À vous de voir ! Il sera responsable du choix, du démarrage et de l'arrêt des musiques. Ne le quittez pas des yeux, car c'est lui qui annoncera la fin de chaque manche ! **Et maintenant : faites péter le son !** Mélangez le paquet de cartes Mime et posez-le face cachée à portée de tout le monde, à côté du gros tas de Dollars musicaux. Si vous jouez à quatre joueurs, retirez les cartes de mimes duo qui ont ce signe :  ou défaussez-les en cours de partie.

COÉQUIPIERS :

Constituez 2 équipes (si ça vous chante, vous pouvez leur donner un nom totalement décalé) et formez un cercle en alternant leurs membres, comme sur le schéma ci-contre. Désignez un capitaine par équipe, qui sera responsable de la cagnotte commune. Si une équipe est en nombre impair, l'un de ses joueurs est désigné comme DJ pour une manche, puis il peut ensuite regagner la piste pour la manche suivante en échangeant sa place avec un autre membre de son équipe.



PLAYLIST

LE MOMENT EST VENU DE CHOISIR VOS SONS !

Utilisez des morceaux choisis par nos soins ou créez une playlist de 3 chansons selon vos envies en utilisant votre application préférée ou vos CDs. Conseil : il vaut mieux que les chansons durent moins de 4 minutes. N'hésitez pas à mélanger les styles musicaux.



EN PISTE !

Le dernier joueur à s'être trémoussé sur la danse des canards commence. Il pioche une carte et la lit discrètement, puis le DJ lance la musique !

Toute l'équipe du joueur actif (y compris lui !) se met à danser pendant qu'il mime le thème écrit sur sa carte pour le faire deviner à ses coéquipiers. S'ils trouvent la bonne réponse, GÉNIAL ! Le danseur actif récupère un Dollar musical et le donne au capitaine de l'équipe, puis c'est au tour de son voisin de gauche. L'équipe dont ce n'est pas le tour peut continuer de danser ou faire une pause.

Continuez de mimer jusqu'à la fin de la chanson, un joueur de chaque équipe après l'autre. Plus vous devinez vite, plus vous avez de chances d'augmenter votre cagnotte pendant cette manche.



EN PISTE ! (SUITE)

Vos coéquipiers ne comprennent pas votre mime ? Aucun problème : donnez la carte à votre voisin de gauche et laissez-le s'en débrouiller. Mais ne renoncez pas trop vite, car vos adversaires en profiteront pour rafler les Dollars musicaux à votre place et toucher le jackpot (voir au verso) !

IMPORTANT :

Les mimes sont uniquement gestuels, les joueurs ne peuvent pas émettre de sons. Néanmoins ils peuvent utiliser des accessoires ou pointer des choses ou des personnes. Si le mimeur actif ne respecte pas cette règle, il doit passer la carte au joueur suivant de l'équipe adverse. Les thèmes des cartes mimes peuvent être des noms communs, des personnes, des verbes, des expressions ou des actions.

CARTES DUO

Il existe des cartes Duo qui portent le symbole ci-contre.

Si le danseur actif en pioche une, il choisit un de ses coéquipiers qui doit l'aider à faire deviner le thème... mais sans le connaître !

Le joueur actif lui montre par gestes ce qu'il doit faire pendant ce mime.

