

# Ciné'fil



Ce jeu d'équipe est l'occasion d'acquisition de connaissances variées à propos du cinéma et de son Histoire de sa naissance à nos jours, par l'élaboration coopérative, au fil des souvenirs, de liens entre les acteurs, les personnages et les films rencontrés. Il favorise ainsi la construction d'une culture cinématographique commune.

**Nombre de joueurs :** 4 minimum

**Matériel :** 1 jeu de 53 cartes dont 48 cartes « personnage », 5 cartes Spideurkid (codes du spectateur), 1 plateau (30X30cm).

## But du jeu

Chaque équipe doit trouver le plus possible de noms d'acteurs, d'actrices, de personnages, tous présents dans la salle de cinéma représentée sur le plateau de jeu, à l'aide des indices écrits sur les cartes à jouer.

La partie se déroule en **2 manches**.

En fin de partie, l'équipe disposant du plus grand nombre de cartes a gagné.



## Organisation de départ

Les équipes constituées de deux personnes au minimum sont réparties autour de la table sans que les joueurs d'une même équipe ne soient à côté les uns des autres.

Au lancement du jeu, le plateau est disposé au centre de la table et 6 cartes sont distribuées à chaque équipe. Les cartes ne sont pas découvertes et les autres cartes à jouer sont écartées du jeu.



## Déroulement de la première manche

Le premier joueur prend une des cartes qu'il a reçues. Il doit faire deviner le personnage figurant sur la carte aux autres membres de son équipe en une minute sans jamais prononcer son nom. Il désigne, dans un premier temps, le personnage, l'actrice ou l'acteur sur le plateau puis lit les informations présentes sur la carte. Il peut ensuite compléter par des éléments de sa connaissance.

Si l'équipe prononce le nom attendu dans le temps imparti, elle conserve la carte. Dans le cas contraire, le joueur annonce à tous le nom du personnage, de l'acteur ou de l'actrice et remet la carte dans la pioche de son équipe. La carte servira au cours de la seconde manche. Il s'agit donc, puisqu'on a maintenant la réponse, de se souvenir des informations délivrées par ce premier tour, en vue de la seconde manche.

C'est alors au tour de la deuxième équipe et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été soit trouvées, soit reposées dans la pioche de chacune des équipes.

Si au cours du jeu, un joueur retourne une carte Spideurkid, celui-ci est invité à lire l'anecdote y figurant puis à animer une discussion avec les autres joueurs, toutes équipes confondues, sur la base des questions posées en bas de carte.

## Déroulement de la seconde manche

Un joueur de la première équipe prend une des cartes de sa pioche. Il n'a maintenant plus que 30 secondes pour faire découvrir le personnage, l'acteur ou l'actrice figurant sur la carte tirée. Les indices qu'il a le droit de donner pour cela sont : le titre d'un ou de deux films dans lequel ce personnage apparaît et une information supplémentaire présentée en gras sur la carte.

Si son équipe n'a pas trouvé, il dispose de 15 secondes supplémentaires pour mimer ou dessiner ce personnage. Si ce n'est pas suffisant, il le désigne sur le plateau de jeu.

Si l'équipe trouve le nom attendu, elle conserve la carte. Dans le cas contraire, le joueur pose la question à l'équipe adverse qui a ainsi une possibilité de gagner cette carte.

Si personne ne trouve, le nom du personnage est annoncé et la carte est retirée du jeu. C'est au tour de l'autre équipe de faire une tentative avec une nouvelle carte.