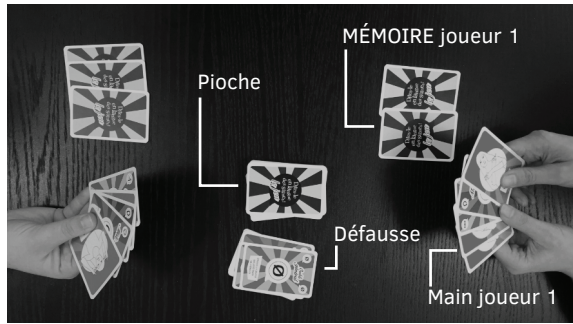


RÈGLES DU JEU



- 2 à 5 joueurs
- De 7 à 77 ans
- Une partie dure environ 30 min

But du jeu : Constituer une MÉMOIRE de 10 cartes « Signe ».

DESCRIPTIF DES CARTES

Toutes les cartes comportent du texte qui explique à quoi elles servent. Certaines cartes sont détaillées à la fin de ces règles si vous avez besoin d'explications supplémentaires.

27 Cartes rouges « Attaque »

Elles vous permettent d'attaquer les autres joueurs. Elles sont jouées pendant votre tour de jeu. Elles peuvent être contrées par les cartes « Défense ».

9 Cartes vertes « Défense »

Elles vous protègent contre les cartes « Attaque ». Elles sont jouées en réponse à une carte « Attaque », directement, sans attendre votre tour de jeu.
Exception: la carte « Invincible » est jouée pendant votre tour de jeu.

13 Cartes violettes « Spéciale »

Elles vous permettent de changer le cours du jeu ou de vous donner un avantage (inverser le sens du jeu, piocher 2 cartes, ...). Elles sont jouées pendant votre tour de jeu.

50 Cartes oranges et bleues « Signe »

Elles sont composées d'un mot écrit et du signe correspondant dessiné. Ces cartes sont jouées pendant votre tour et vous permettent de défier un joueur avec 2 possibilités :

1. Tester sa capacité à reconnaître un signe : vous faites le signe dessiné sur la carte et le joueur ciblé doit reconnaître le mot correspondant.

2. Tester sa capacité à se rappeler un signe : vous donnez le mot écrit sur la carte et le joueur ciblé doit faire le signe correspondant, dessiné sur la carte.

Si le joueur ciblé trouve la bonne réponse, il prend la carte « Signe » qu'il met face cachée devant lui pour constituer sa MÉMOIRE.

S'il échoue, vous gardez la carte « Signe » que vous mettez dans votre MÉMOIRE, face cachée devant vous.

Retrouvez tous les signes du jeu en vidéo sur **ELIX**, le dictionnaire de français en langue des signes : le site web www.elix-lsf.fr ou l'application mobile **ELIX** sur l'App Store ou Google Play

PRÉPARATION ET DÉROULEMENT DU JEU

Préparation du jeu

N'hésitez pas à parcourir tous ensemble les cartes signes avant de jouer pour faciliter le déroulement du jeu, notamment si des joueurs ne connaissent pas du tout la langue des signes française (LSF).

Mélangez toutes les cartes. Un joueur distribue 5 cartes par personne, le restant des cartes constitue la pioche. La partie peut commencer.

Déroulement du jeu

Les tours de jeu se déroulent toujours de la même façon.

Si c'est votre tour de jouer, faites les actions dans cet ordre :

1) Piochez 1 carte.

2) Jouez 1 à 3 cartes de votre main, sur le même joueur ou sur des joueurs différents, parmi les cartes rouges, les cartes violettes ou les cartes oranges et bleues.

Voir le descriptif des cartes pour des précisions sur les défis

Une carte orange et bleue « Signe » vous permet de défier un joueur de votre choix. S'il remporte le défi il gagne la carte « Signe » dans sa MÉMOIRE, sinon vous gagnez la carte « Signe » dans votre MÉMOIRE.

3) Quand vous avez joué 3 cartes ou que vous ne voulez plus jouer de carte, vous déclarez votre tour terminé.

4) Vous comptez vos cartes en main.

Si vous avez plus de 5 cartes en main, vous mettez dans la défausse le nombre de cartes nécessaire pour atteindre 5 cartes en main.

Si vous avez moins de 5 cartes en main, vous piochez autant de cartes que nécessaire pour avoir 5 cartes en main.

Vous devez toujours avoir 5 cartes en main à la fin de votre tour.

5) Si la MÉMOIRE d'un joueur contient 10 cartes ou plus, il gagne la partie (voir la section « fin de la partie »)

Sinon le joueur suivant commence son tour en suivant les mêmes étapes.

Fin de la partie

Si à la fin d'un tour la MÉMOIRE d'un joueur contient 10 cartes ou plus, il gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont 10 cartes ou plus dans leur MÉMOIRE à la fin d'un tour alors ils sont déclarés ex-aequo.

PRÉCISIONS SUR CERTAINES CARTES

Oubli : Choisissez un joueur, piochez au hasard une carte dans sa MÉMOIRE et mettez cette carte dans la défausse.

Oubli général : Choisissez un joueur, mettez toutes les cartes de sa MÉMOIRE dans la défausse.

Révision : Choisissez un joueur, piochez au hasard une carte dans sa MÉMOIRE, lancez lui à nouveau le défi signe de cette carte. S'il réussit le défi il garde la carte, sinon tu prends la carte dans ta MÉMOIRE (fonctionnement normal des cartes « Signe »).

Révision générale : Choisissez un joueur, prenez toute sa MÉMOIRE en main et lancez lui un par un tous les défis signes. Pour chaque défi, s'il réussit, il garde la carte « Signe » sinon tu prends la carte « Signe » dans ta MÉMOIRE (fonctionnement normal des cartes « Signe »).

Miroir : Renvoie au lanceur l'effet d'une carte rouge jouée contre toi. Quand tu joues le « Miroir », tu fais comme si c'était toi qui lançais la carte rouge à l'autre joueur: tout est inversé.

Exemple : Cindy lance une carte « Révision » à Florent, et Florent contre avec un « Miroir ». C'est Florent qui prend alors la MÉMOIRE de Cindy et lui fait refaire chaque carte « Signe ». Tout se passe comme si Florent envoyait la carte « Révision » à Cindy. Cindy peut se défendre avec une carte verte. Elle peut aussi utiliser une seconde carte « Miroir » pour inverser à nouveau le sens de l'attaque et, en quelque sorte, annuler le « Miroir » utilisé par Florent.

Rétro : Renvoie à un joueur l'effet d'une carte rouge jouée contre toi.

Exemple : Florent lance une carte « Vol » contre moi et j'utilise la carte « Rétro » en désignant Cindy. Au lieu de me piocher une carte en main, Florent va piocher une carte en main à Cindy. Cindy peut se défendre avec une carte verte si elle en a une. Tout se passe comme si Florent avait attaqué directement Cindy et la suite du jeu reste inchangée.

Méli-Mélo : Chaque joueur donne ses cartes en main au joueur suivant. En suivant le sens du jeu, tu donnes tes cartes en main au joueur qui joue après toi, et tu prends les cartes en main du joueur qui joue avant toi.

Super Méli-Mélo : Chaque joueur donne sa MÉMOIRE au joueur suivant. En suivant le sens du jeu, tu donnes ta MÉMOIRE au joueur qui joue après toi, et tu prends la MÉMOIRE du joueur qui joue avant toi.

INFORMATIONS SUR LA LANGUE DES SIGNES

La langue des signes est une langue à part entière, riche et complexe, qui demande un long apprentissage pour être maîtrisée. Ici le jeu vous donne accès à vos premiers signes pour vous aider à faire vos premiers pas. Pour aller plus loin dans l'apprentissage de la langue des signes, il existe des formations, contactez-nous pour en savoir plus : contact@signesdesens.org.

- Une langue des signes par pays

La langue des signes est différente dans chaque pays, il existe même des pays ayant plusieurs langues des signes. En effet chaque communauté locale de personnes sourdes a généré peu à peu sa langue, en lien avec son environnement gestuel, visuel et physique. Les sourds n'ont pas décidé de créer la langue des signes, pas plus que les entendants n'ont décidé de créer les langues orales, tout cela s'est fait naturellement, au fil de l'évolution.

Ce jeu concerne la Langue des Signes Française dites LSF.

L'importance de l'expression du visage et de tout le corps

La langue des signes ne se passe pas uniquement dans les mains, pour assurer la communication c'est tout le corps qui est impliqué avec une attention particulière portée à l'expression du visage. C'est cet engagement complet du corps qui permet à la langue des signes de dire tout en nuances, de gérer les temps des verbes, d'être subtile, de jouer avec les signes comme on joue avec les mots dans la poésie, par exemple. Tout peut être dit en langue des signes justement parce que c'est tout le corps qui participe à l'expression. Pensez-y !

C'est aussi une histoire de cohérence. Par exemple, on imagine mal le signe pour dire « malade » fait avec un grand sourire.

Parfois un même geste des mains change complètement de sens selon l'expression du visage associée. C'est le cas pour les signes de « chocolat » et de « vide », par exemple.

Un signe peut avoir plusieurs sens

En Français, un même mot peut avoir plusieurs sens; en langue des signes, c'est la même chose : un signe peut avoir plusieurs sens. Ici nous avons choisi des signes simples qui ne peuvent pas mener à trop de confusion, mais ne soyez pas surpris si quelqu'un vous dit que le signe que vous faites peut aussi signifier autre chose que ce que les cartes du jeu vous disent. C'est aussi ça la richesse de la langue ! C'est le cas pour le signe de « bonjour » qui signifie aussi « merci », le signe de « triste » qui signifie aussi « sérieux »...

Une grammaire très différente de celle du français

Pour faire une phrase en LSF, on ne peut pas traduire le français mot à mot. La langue des signes a sa propre grammaire.

Pour exemple, nous avons enregistré quelques phrases sur Elix, jetez un œil à cette adresse : <http://www.elix-lsf.fr/videotheque/article/phrase>.

NOUS CONTACTER

Ce jeu a été conçu par l'association Signes de sens, n'hésitez pas à nous contacter pour nous faire part de vos retours et usages du jeu.



contact@signesdesens.org
03 20 06 00 45

Venez découvrir les autres produits de notre catalogue sur : www.signesdesens.org/boutique

signes
de **sens**
L'ACCÈS AUX SAVOIRS
PAR L'INNOVATION