

CONSEILS

1) Pour simplifier votre première partie, utilisez les cartes « **Boulet** » sans appliquer les effets indiqués au dos des cartes.

2) N'hésitez pas à ralentir le rythme pour une partie avec beaucoup de débutants ou au contraire à l'accélérer si la faute est trop longue à venir.

VARIANTE MÉMOIRE :

Si vous connaissez la Langue des Signes Française ou si vous avez mémorisé les signes de ce jeu, vous pouvez jouer en utilisant les versos des cartes « **Signe** ». Seul le mot écrit est visible sur chaque carte. Difficile mais intéressant ! Bonne chance !

Un peu plus loin...

Merci à l'association LudiKaccess pour son aide. Ce jeu, comme beaucoup d'autres, peut parfaitement être joué entre sourds et entendants.

La Langue des Signes Française a été enseignée pour la 1^{re} fois en 1760 par l'abbé de l'Épée qui a regroupé des enfants sourds (on ne dit pas « sourds-muets »). Interdite entre 1880 et 1991, elle est reconnue comme langue à part entière depuis une loi de 2005 et est utilisée par environ 100 000 personnes aujourd'hui. Chaque pays a sa propre langue des signes et les variantes régionales de quelques signes dans un même pays sont fréquentes.

Homosignes :

Certains signes ont plusieurs sens : on les appelle « homosignes ». Par exemple, dans ce jeu, *aujourd'hui* et *maintenant* peuvent avoir le même signe, tout comme *fête* et *juillet* (et *feu d'artifice*), *nom* et *s'appeler*, *poisson* et *avril*, *de rien* et *rien* (sans sourire), *bonjour* et *merci*.

Dictionnaires :

<https://www.elix-lsf.fr/>

<http://www.sematoes.eu/lsf.html>

Médias d'informations pour les sourds :

<http://www.sourds.net/>

<https://media-pi.fr/>

Retrouvez la règle vidéo complète en langue des signes française :

www.cocktailgames.com/jeu/rythme-and-boulet-replay/



Retrouvez-nous sur
WWW.COCKTAILGAMES.COM

Cocktail Games - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles

RYTHME AND boulet REPLAY

Un jeu de **Gabriel Ecoutin**
illustré par **Stéphane Escapa**
Pour **4 à 12 joueurs** - À partir de **10 ans**

MATÉRIEL

- la règle du jeu
- 48 cartes « **Signe** »
- 8 cartes « **Boulet** »



BUT DU JEU

Enchaîner des signes (que l'on fait avec ses mains) à une cadence rythmée par tous les joueurs sans commettre d'erreurs. En fin de partie, le joueur qui en aura fait le moins sera le gagnant.

PRÉPARATION

Mélangez séparément les cartes « **Signe** » et les cartes « **Boulet** », puis posez chacune des deux piles sur la table.



Cartes
« **Signe** »

Distribuez une carte « **Signe** » à chacun des joueurs qu'ils posent face visible devant eux. Prenez tous un moment pour découvrir quels signes sont en jeu et les répéter.

Le Jeu

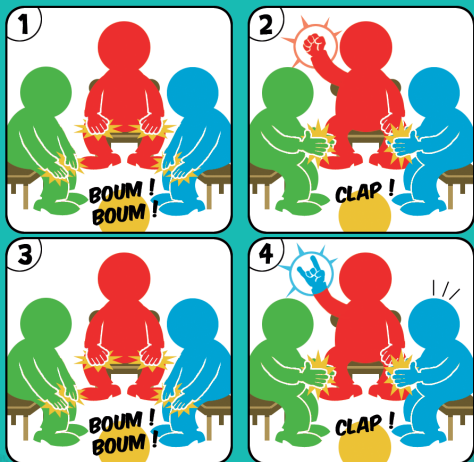
Phase 1

Tous les joueurs scandent le même rythme : frapper deux fois sur ses genoux et 1 fois dans ses mains, exactement comme dans la chanson *We Will Rock You* de Queen. (boum boum clap) Avant de lancer un enchaînement et pour que tout le monde soit synchronisé, répétez la phase 1 plusieurs fois.

Phase 2

Le joueur qui a le plus le rythme dans la peau démarre un enchaînement :

- Il fait son signe au lieu de frapper dans ses mains. (Schéma 2)
- Il tape à nouveau deux fois sur ses genoux. (Schéma 3)
- Il appelle un joueur de son choix en faisant le signe du joueur concerné. (Schéma 4)



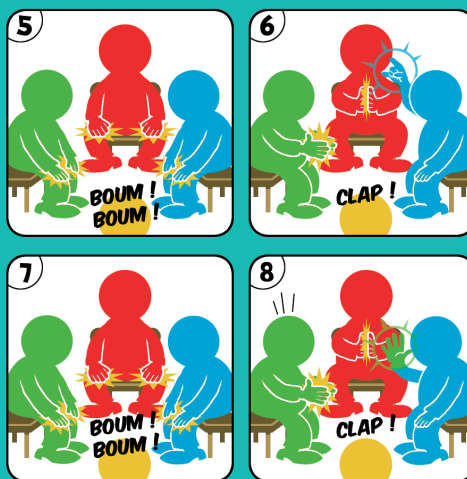
2

Phase 3

Le joueur appelé :

- Tape deux fois sur ses genoux comme les autres joueurs. (Schéma 5)
- Répond en faisant le même signe. (Schéma 6)
- Tape encore deux fois sur ses genoux comme les autres joueurs. (Schéma 7)
- Puis appelle à son tour selon la même procédure un autre joueur. (Schéma 8)

Et ainsi de suite...



ATTENTION :

- 1 Pendant qu'un joueur fait des signes, tous les autres joueurs continuent à scander le même rythme en tapant deux fois sur leurs genoux et une fois dans leurs mains.
- 2 Un joueur a le droit de refaire le signe du joueur qui vient de l'appeler mais il ne peut pas s'appeler lui-même.

- 3 Quand un joueur qui possède plusieurs signes est appelé, ce dernier doit obligatoirement utiliser le signe avec lequel on l'a appelé pour poursuivre la chaîne.

Quand un joueur se trompe (faute de rythme, oubli de son signe, etc.), il :

- Donne sa carte ou une de ses cartes « **Signe** » au joueur de son choix.
- Pioche une nouvelle carte « **Signe** » qu'il pose face visible devant lui.
- Retourne la première carte « **Boulet** » de la pile.
- Applique son effet avant de la conserver devant lui côté « **Boulet** ». S'il doit l'utiliser ultérieurement (cartes *Ouf* ou *Bye Bye*), il la garde visible devant lui côté texte.

Un nouveau tour peut commencer :

tous les joueurs se remettent à scander le rythme et celui qui vient de se tromper lance la nouvelle chaîne avec son nouveau signe.

Fin de Partie

Dès que la 8^e et dernière carte « **Boulet** » est attribuée, le jeu s'arrête. On compte les cartes « **Boulet** », y compris celles face texte. Le ou les perdants sont ceux qui possèdent le plus grand nombre de cartes « **Boulet** » et le ou les vainqueurs sont ceux qui en possèdent le moins !



3

4