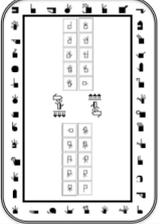
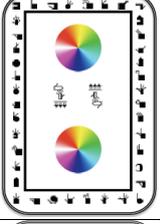
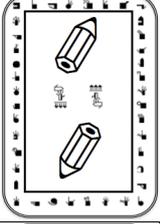
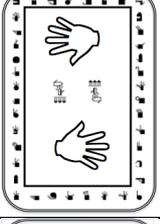
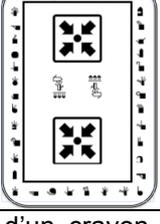


SIGN-SPEED

Matériel

Le jeu de base se compose d'une **CIBLE** et de cartes configuration issues de 38 configurations de la langue des signes. Les différentes cartes de configuration sont réparties en 8 couleurs : jaune, orange, rouge, rose, violet bleu, vert et noir (38 configuration x 8 couleurs = 304 cartes configuration). Chaque carte est unique et comporte une configuration et une couleur différente des autres cartes. Il n'existe donc pas deux cartes ayant à la fois la même configuration, et la même couleur.

Le jeu comporte aussi 48 cartes spéciales suivantes :

8 cartes familles	
8 cartes couleur	
24 cartes crayon	
8 cartes maïns	
8 cartes Jouer en même temps	

Chaque joueur se munit encore d'un crayon et de papier qui lui seront nécessaires pour certaines cartes spéciales.

But du jeu

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Le gagnant est le joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes en premier.

Comment jouer

Les cartes sont équitablement distribuées entre les joueurs, qui les placent en tas devant eux face cachée. (S'il reste des cartes en surplus, elles sont placées dans le POT central)

La **CIBLE** est placée au milieu de la table. C'est le joueur le plus jeune débute la partie.

Les joueurs retournent leurs cartes à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque retourne à son tour une carte vers les autres (pas vers soi afin de ne pas voir la carte avant les autres), et la place rapidement face visible sur la pile devant lui. Les joueurs ne jouent qu'avec une seule main (é choix) pour retourner les cartes et attraper la CIBLE, l'autre ne doit jamais intervenir.

DUELS

Lorsque la carte retournée par un joueur correspond à celle placée sur le tas d'un autre joueur selon la règle en cours, cela déclenche un DUEL. Les joueurs concernés doivent alors tenter de **saisir le plus rapidement possible la CIBLE**.

Lorsque deux personnes attrapent la CIBLE en même temps, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de doigts en contact avec la CIBLE. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a la main en dessous. Si deux duels apparaissent en même temps : celui qui s'empare du totem remporte son duel et le deuxième duel est annulé. Lorsque 3 personnes ou plus ont la même carte : les perdants la manche se partagent les cartes du gagnant ou le gagnant décide de répartir comme il le souhaite ses cartes (et celles du pot) entre les perdants du duel.

Si un joueur commet une des erreurs suivantes, il ramasse toutes les cartes retournées sur la table, celles de tous les joueurs et celles du POT :

- attrape le totem alors qu'il n'avait pas à le faire selon la règle en cours
- retourne ses cartes face à lui (au lieu de le faire face aux autres joueurs)
- utilise la fausse main pour jouer.

Règle de base configuration/orientation

Lorsque deux joueurs ont retourné une carte représentant exactement la même configuration mais de couleur différente (dessin exactement identique sauf la couleur), le premier des deux qui s'empare de la CIBLE gagne le duel.

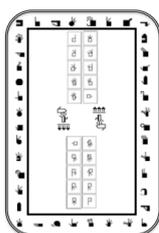
Le perdant récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes et celles placées au centre s'il y en a. Ensuite, c'est le perdant qui recommence à jouer.

Cette règle est la règle principale qui s'applique tout au long du jeu, sauf quand des cartes spéciales sont retournées.

Lorsqu'un joueur retourne une carte spéciale, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

Règle « famille »

Lorsqu'une **carte famille** est retournée par un joueur, et aussi longtemps qu'elle reste face visible (en général un tour complet où le joueur va retourner une nouvelle carte), la règle de base est modifiée: lorsque deux joueurs ont retourné une carte représentant une **configuration appartenant à la même famille quelle que soit son orientation et sa couleur** (le seul critère à prendre en compte est l'appartenance à une même famille correspondant aux 10 familles de SignPuddle), le premier des deux qui s'empare de la CIBLE gagne le duel.



Lorsque la **carte famille** est recouverte d'une autre carte, on revient à la **règle de base configuration/orientation**.

Règle couleur »

Lorsqu'une **carte couleur** est retournée par un joueur, et aussi longtemps qu'elle reste face visible, la règle change et c'est uniquement la couleur de la carte qui doit être prise en compte.

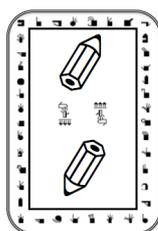


Les joueurs ayant des cartes de même couleur doivent s'emparer de la CIBLE.

Lorsque la **carte couleur** est recouverte d'une autre carte, on revient à la **règle de base configuration/orientation**.

Règle « crayon »

Lorsqu'une carte **défi crayon** est retournée par un joueur, les autres joueurs doivent, le plus rapidement possible dessiner sur leur petit bloc un mot de la langue des signes dans lequel la configuration qui figure sur la carte qui est retournée face visible devant eux est utilisée (l'orientation de cette configuration peut être différente). Les joueurs qui n'auraient pas de carte configuration retournée devant eux ne participent pas au **défi crayon**.



Le premier joueur qui a terminé la notation de son signe s'empare de la CIBLE. Dès que la CIBLE est attrapée par un joueur, les autres posent leur crayon.

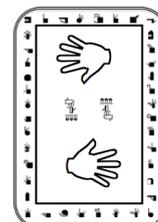
Si le mot qui a été noté par le joueur qui a saisi la CIBLE est correct, il donne sa pile de cartes au joueur qui a retourné la carte **crayon**. S'il a fait une erreur de notation, c'est lui qui doit prendre la pile du joueur qui a retourné la carte **crayon**.

Si, au moment où la CIBLE est saisie, d'autres joueurs avaient terminé leur dessin, ils le placent tout de suite au centre de la table. Si leur notation était correcte, ils peuvent se défausser de leur pile qu'ils placent au centre de la table sur le POT (tas central).

Le joueur qui a ramassé les cartes reprend la partie qui continue avec la **règle de base configuration/orientation**.

Règle « mains »

Lorsqu'une **carte mains** est retournée par un joueur, le joueur placé à sa gauche doit reproduire la même configuration/orientation qui figure sur la carte située au-dessus de sa propre pile.

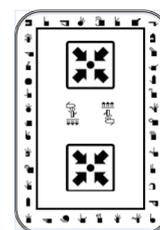


Si le joueur reproduit correctement la configuration/orientation qui figurait sur la carte retournée devant lui, il se défausse de sa pile et la place sur le POT. Si la configuration/orientation est erronée... il doit ramasser la pile du POT.

Le joueur qui a reproduit la configuration/orientation avec sa main reprend la partie qui continue avec la **règle de base configuration/orientation**.

Règle « jouer en même temps »

Lorsqu'une **carte jouer en même temps** est retournée par un joueur, les joueurs se préparent tous à tirer leur prochaine carte qu'ils devront jouer tous en même temps. Le joueur qui a posé cette carte compte 1-2-3 et tout le monde pose sa carte au même moment.



La **règle de base configuration/orientation** s'applique. Si, parmi les cartes retournées, il n'y a pas deux cartes identiques sur le plan de la configuration/orientation la partie continue sauf s'il y a des cartes spéciales (priorité 1 : carte configuration / carte famille/ carte couleur ; priorité 2 : carte crayon et carte main) figurent parmi les cartes retournées qui s'appliquent alors.

Fin de partie

Lorsqu'un joueur retourne sa dernière carte, elle reste au sommet de sa pile pendant que les autres joueurs continuent de jouer. Il ne gagne que lorsqu'il s'est débarrassé de sa pile de cartes découvertes.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs à jouer. Pour enchaîner les parties plus rapidement, il est possible d'arrêter la partie dès que l'un des joueurs a gagné.

