

Dites-le
en langue
des signes!

le jeu

7+

2-6
joueurs20
mn

But du jeu

Être le premier à constituer une *mémoire* de 10 cartes *signe*.

Descriptif des cartes



Cartes signe × 65 (oranges et bleues)

Ces cartes sont composées d'un mot écrit et du signe dessiné correspondant. Elles sont jouées pendant votre tour de jeu.



Cartes attaque × 27 (rouges)

Ces cartes vous permettent d'attaquer les autres joueurs. Elles sont jouées pendant votre tour de jeu. Elles peuvent être contrées par les cartes *défense*.



Cartes défense × 9 (vertes)

Ces cartes vous protègent des 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.



Cartes spéciale × 9 (violette)

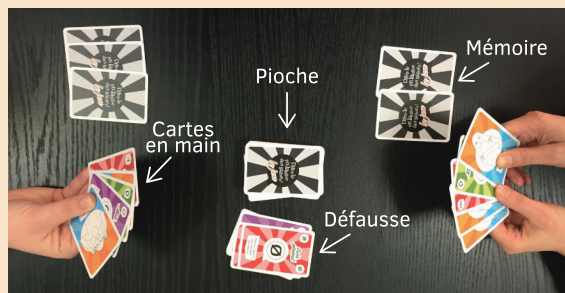
Ces cartes vous permettent de changer le cours du jeu ou de vous donner un avantage (inverser le sens du jeu, piocher 2 cartes, etc...). Elles sont jouées pendant votre tour de jeu.

Préparation du jeu

- On mélange les cartes.
 - Un joueur distribue 5 cartes par personne.
- Le reste des cartes est placé en pile, face cachée, au centre de la table et constitue la *pioche*.

Déroulement du jeu

- On joue l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence.



Les tours de jeu se déroulent toujours de la même façon et les actions se font dans cet ordre :

1/ Piochez la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à votre jeu

2/ Choisissez une action parmi les trois types d'actions possibles:

Utilisez une carte *attaque* contre un joueur de votre choix pour le mettre en difficulté. Il peut alors se défendre en utilisant une carte *défense*

OU

Utilisez une carte *spéciale* pour changer le cours du jeu ou vous donner un avantage

OU

Utilisez une carte *signe* contre un joueur de votre choix pour le défier. Vous pouvez le défier de 2 façons différentes :

Défi 1 : Vous faites le signe dessiné sur la carte et le joueur ciblé doit reconnaître le mot correspondant

ou

Défi 2 : Vous donnez le mot écrit sur la carte et le joueur ciblé doit faire le signe correspondant.

Si le défi est gagné, il remporte la carte *signe* et la pose devant lui face cachée. Il constitue sa *mémoire*.

Si le défi est perdu, vous remportez la carte *signe* et la posez devant vous face cachée. Vous constituez votre *mémoire*.

En cas de doute sur la validation d'une réponse, vous pouvez vous référer aux vidéos de ELIX : www.elix-lsf.fr



3/ Comptez vos cartes en main. Si vous avez plus de 5 cartes, vous déposez dans la défausse le nombre de cartes nécessaires pour atteindre 5 cartes.

4/ Si la mémoire d'un joueur contient 10 cartes ou plus, il gagne la partie. Si aucun joueur n'a au moins 10 cartes dans sa *mémoire*, le joueur suivant commence son tour en suivant les mêmes étapes.

Fin de partie

Le premier joueur à atteindre une *mémoire* de 10 cartes remporte la partie !

Bataille de signes (Variante)

- À partir de 7 ans
- 1 partie = 20 mn
- De 2 à 6 joueurs
- 65 cartes *signe*

But du jeu

Remporter le plus de cartes *signe*.

Préparation du jeu

- On mélange les 65 cartes *signe*.
- On place les cartes en pile, faces cachées au centre de la table. Elles constituent la *pioche*.

Déroulement du jeu

- On joue l'un après l'autre, dans le sens d'une aiguille d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence.
- Si c'est votre tour de jeu, faites les actions dans cet ordre :

1/ Piochez une carte signe

2/ Lancez un défi au joueur de votre choix.

Vous pouvez le défier de 2 façons différentes :

Défi 1 : Vous faites le signe dessiné sur la carte et le joueur ciblé doit reconnaître le mot correspondant

ou

Défi 2 : Vous donnez le mot écrit sur la carte et le joueur ciblé doit faire le signe correspondant.

Si le défi est gagné, il remporte la carte *signe* et la pose devant lui face cachée. Il constitue sa *mémoire*.

Si le défi est perdu, vous remportez la carte *signe* et la posez devant vous face cachée. Vous constituez votre *mémoire*.

En cas de doute sur la validation d'une réponse, vous pouvez vous référer aux vidéos d'ELIX : www.elix-lsf.fr



Fin de partie

La partie est terminée quand il n'y a plus de carte dans la pioche. Le joueur qui a le plus de cartes dans sa *mémoire* remporte la partie !