

# 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)



## 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<sup>e</sup> 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 !



# 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<sup>re</sup> 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.sematos.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/](http://www.cocktailgames.com/jeu/rythme-and-boulet-replay/)



Retrouvez-nous sur  
**WWW.COCKTAILGAMES.COM**

Cocktail Games - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles