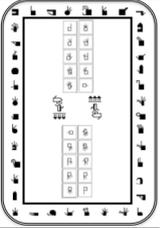
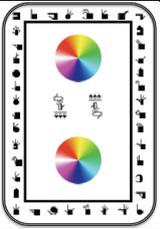
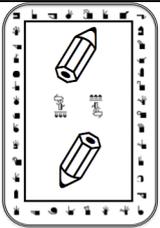
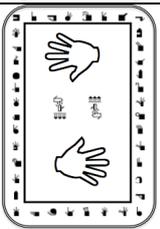
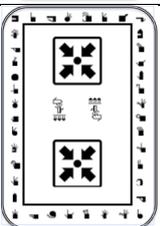


# SIGN-SPEED

## Material

SIGN-SPEED's game is composed of a TARGET and of cards using 38 different hand shapes of sign language. Each hand shape card exists in 8 different colours: yellow, orange, red, pink, purple, blue, green, and black. (38 hand shapes x 8 colours = 304 hand shape cards). Each hand shape card is unique and composed of one hand shape and one colour. There aren't two similar hand shape cards (if same hand shape, colour is different).

The game also includes 48 special cards:

8 family card	
8 colour card	
24 pencil card	
8 hand card	
8 "play at the same time" card	

Each player needs a pencil and some paper, which will be needed for some of the special cards.

## Goal of the game

The goal of the game for the player is to get rid of all his cards. The winner is the first player to get rid of all his cards and have them passed on to other players or the pot.

## How to play

Cards are shuffled and dealt to each player face down, ensuring that all players have an equal number of cards in their stacks.

The TARGET is placed in the center of the table. Players take turns playing the top card from their stacks in a clockwise rotation. Each player does this by flipping their card over in the direction of their opponents, so that their opponents get the first glance at their card to avoid unfair advantage. The card is then quickly placed in front of the player's pile. Thus players form discard piles in front of their piles of cards as the game progresses.

Players are only allowed to use one hand for turning their cards and grasping the target. The second hand cannot be used. The youngest player starts the game

## DUEL

When a player plays a card that matches another player's top card, the two players must duel to grab the TARGET in the center as quickly as possible. The loser of the duel takes both players' played cards (their discard pile plus the card currently in play), as well as any cards in the pot, and places them at the bottom of his deck. The loser of the round plays the next card.

If there are two possible duels at the same time, the player who grasps the TARGET wins his duel, the second duel is cancelled.

When 3 or more players participate to a duel: the losers have to share the winner's desk cards or the winner decides to which loser he wants to give his cards.

If a player commits one of the following errors, he/she must take all the cards currently in play (the discard piles of all the other players plus all the cards in the pot) and place them at the bottom of their deck.

- Grasping the totem when you are not supposed to according to the active rules. This is the most common error, due to several symbols being similar to each other.
- Uncovering the top card towards him/herself
- Uses his second hand

## "Hand Shape" Rule = Basic rule

When two cards have the exact same hand shape (but different colours) the concerned players are supposed to grasp the TARGET as soon as possible (the other player are not supposed to grasp the target). The loser has to take all the winner desk cards, the cards of the POT and his own desk cards.

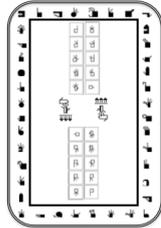
He then continues the game.

This rule is the main rule of the game and is available as long as there are no special card on the player's deck.

When a player turns a “special card” the rules change as follow:

### “Family” rule

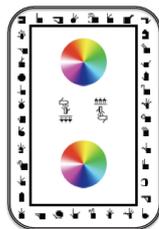
When a **family card** is placed on the deck of one of the players (and as long as it’s not covered by another card) the rule changes and players have to duel every time hand shapes of the same family are on their deck. Hand shapes have been grouped into 10 families into the SignPuddle dictionary; the players have to pay attention to the hand shapes (colour is not important in this case)



When another card is placed on the family card on top of the deck, players go back to the **basic rule** (hand shape rule).

### “Colour” rule

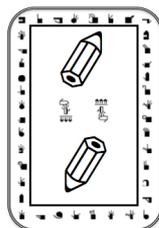
When a **colour card** is placed on the deck of one of the players (and as long as it’s not covered by another card) the rule changes and players have to duel every time their card have the exact same colour of other player(s) card.



When another card is placed on the colour card on top of the deck, players go back to the **basic rule** (hand shape rule).

### “Pencil” rule

When a **pencil card** is placed on the deck of one of the players, the other players have to draw as quickly as possible a sign language word on their paper, using the hand shape standing on the card on top of their desk (it has to be the exact same hand shape but orientation can be different). The players who don’t have a hand shape card on top of their desk don’t participate to the **pencil challenge**.



The first player who has finished writing down his word grasps the TARGET. As soon as the TARGET is grasped, the pencil challenge stops and players have to drop their pencil.

If the word written down by the player who grasped the target is correct, he gives all of his desk cards to the player who turned the **pencil card**. If he did a mistake, he instead has to take all the desk cards of the player who turned the **pencil card**.

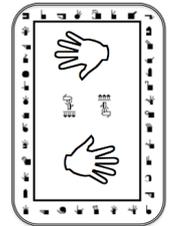
The loser of the round plays the next card.

If, when the target was grasped, other players had finished writing down their own word, they have to place their paper right away in the center. If the word was correctly written, the player can put all of their desk cards in the POT.

The game continues with the **basic rule**.

### “Hand” rule

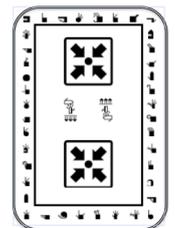
When a **hand card** is placed on the deck of one of the players, the rule changes and player at his left has to reproduce with his own hand the hand shape of the card on top of his desk.



If he reproduces it correctly he can put all his desk cards on the POT. If it’s not correct, the player has to take all the cards of the POT. The player who had to reproduce the hand shape continues the game; the **basic rule** is available.

### “Play at the same time” rule

When a **“play at the same time” card** is placed on the deck of one of the players the rule changes. All players will have to turn a card. The player who turned the card counts to 3 and all players turn one card at the same time on their desk.



The **basic rule** (hand shape) is applied first.

If there aren’t 2(or more) cards matching hand shape (**basic rule**) players can then apply the **family rule / colour rule** if the family card/ colour card is placed on one of the desk.

At last, if none of the previous rule can be applied, player can apply the **pencil rule/ hand rule** if the pencil card/ hand card is placed on one of the desk.

### End of the game

When a player puts his last card on his desk, the game goes on till he get rid of all his cards by winning a duel or till someone has to take all his cards.

The game is over when there are only two players playing. The game can also be stopped as soon as one player has won.

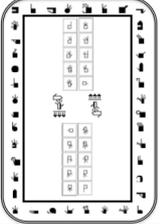
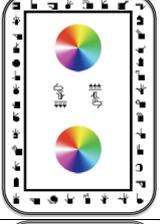
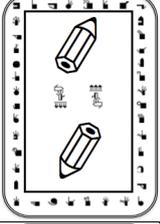
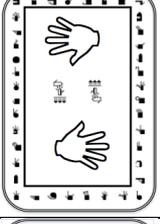
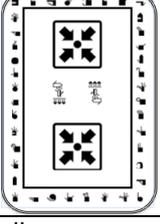


# SIGN-SPEED

## 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 <b>familles</b>	
8 cartes <b>couleur</b>	
24 cartes <b>crayon</b>	
8 cartes <b>maïns</b>	
8 cartes <b>Jouer en même temps</b>	

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.

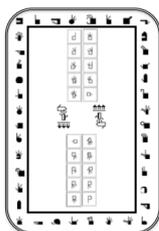
Le perdant récupère les cartes retournées de son adversaire, ainsi que les siennes et celles placées au centre s'il y en a. Ensuite, c'est le perdant qui recommence à jouer.

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.

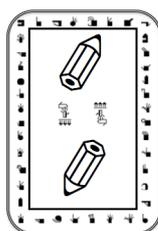


Les joueurs ayant des cartes de même couleur doivent s'emparer de la CIBLE.

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.

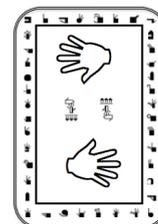
Si le mot qui a été noté par le joueur qui a saisi la CIBLE est correct, il donne sa pile de cartes au joueur qui a retourné la carte **crayon**. S'il a fait une erreur de notation, c'est lui qui doit prendre la pile du joueur qui a retourné la carte **crayon**.

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.

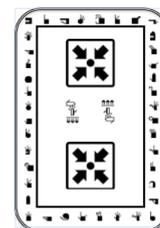


Si le joueur reproduit correctement la configuration/orientation qui figurait sur la carte retournée devant lui, il se défausse de sa pile et la place sur le POT. Si la configuration/orientation est erronée... il doit ramasser la pile du POT.

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.

