

RYTHME

AND

Boulet

40 SIGNES POUR VOUS DÉCHAÎNER

Un jeu de **Gabriel Ecoutin**
illustré par **Stéphane Escapa**

Pour **4 à 12 joueurs** - À partir de **10 ans**

MATÉRIEL

- « Règle du jeu »
- 40 cartes « **Signe** »
- 10 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. Toute erreur commise est sanctionnée par une carte « **Boulet** ». En fin de partie, le joueur qui en aura accumulé le plus sera le perdant.

PRÉPARATION

Prenez les cartes « **Signe** » et les cartes « **Boulet** » et mélangez-les séparément, puis disposez 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 quelques secondes pour regarder quels signes sont en jeu.

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. (Schéma 1)

Avant de lancer un enchaînement et pour que tout le monde soit synchronisé, il est suggéré de répéter la phase 1 plusieurs fois.

Phase 2

Le joueur qui a le plus le rythme dans la peau démarre le 1^{er} 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 :

- ❶ 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.
- ❷ 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 concernée et la lit à voix haute.
- 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 10^e et dernière carte « **Boulet** » est attribuée, le jeu s'arrête. Un comptage des cartes « **Boulet** » est effectué en prenant en compte toutes les cartes « **Boulet** », y compris celles face texte dont l'effet n'a pas été utilisé. 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

Boulet Master (pour les joueurs confirmés exclusivement) :

En même temps que la chaîne des signes circule celle des prénoms des joueurs.

Le joueur qui fait démarrer la chaîne des signes doit :

- 1) Dire son prénom au moment où il fait son signe.
- 2) Dire le prénom d'un autre joueur au moment où il fait le signe d'un autre joueur.

Attention, le joueur qui est appelé par son prénom peut être : soit le même que celui qui a été appelé par un signe, soit un autre joueur. Dans ce 2^e cas, les chaînes (Signes et Prénoms) sont temporairement indépendantes.

Ainsi les deux chaînes évoluent, se croisent, se joignent, se séparent... jusqu'à ce que l'un des joueurs en brise une. Pour éviter de se perdre, il faut suivre du regard la chaîne des signes et écouter celle des prénoms. Simple, non ?

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Merci à ma famille de cobayes :

Colette, Xavier, Dorothee, Manon, Paul
et Bertrand et à Geneviève Buchet Audigier.



Retrouvez-nous sur
WWW.COCKTAILGAMES.COM

Cocktail Games - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles