

SIGN



Matériel de jeu: 80 cartes.
(16 symboles uniques en 5 couleurs différentes)



Introduction

Sign est un jeu de cartes rapide qui teste votre dextérité, vos capacités mentales et votre attention. En échangeant des cartes de votre main avec des cartes sur la table, vous essayez de collecter un quinté (cinq cartes avec le même symbole). Vous donnez alors un signal à vos coéquipiers, qui révèlent ensuite votre quinté pour que votre équipe marque des points. Pendant ce temps, essayez d'être constamment attentif aux actions de vos adversaires afin de pouvoir révéler leur quinté et marquer un point. Vos adversaires essaieront également de vous suivre, alors cachez votre quinté en choisissant un signe intelligent, en donnant de faux signes et en agissant de façon très suspecte tout au long de la partie.



But du jeu

Une partie de Sign consiste en plusieurs manches au cours desquelles une équipe peut marquer un point. Au début de la partie, les joueurs décident à quel moment le jeu se termine : soit lorsqu'une équipe atteint un nombre de points prédéfini, soit lorsque le nombre de manches déterminé a été joué. Ne prenez pas un nombre pair de manches, car la probabilité d'égalité est alors beaucoup plus élevée. Une manche dure en moyenne quatre minutes. Si vous décidez de jouer jusqu'à ce qu'une équipe atteigne trois points, la partie sera terminée en trois à cinq manches et cela prendra environ 12 à 20 minutes.



Équipes

Sign est joué avec deux ou plusieurs équipes également réparties. Dans le tableau des joueurs ci-dessous, vous trouverez les divisions d'équipe possibles en fonction du nombre de joueurs. S'il n'est pas possible d'avoir des équipes avec des nombres égaux d'équipiers, nous vous conseillons de regrouper les joueurs les plus expérimentés dans l'équipe la plus petite. Autrement, la plus grande équipe peut jouer avec un joueur remplaçant. Dans la mesure du possible, les joueurs sont de part et d'autre de la table, afin que les membres de l'équipe ne soient pas les uns à côté des autres.

Joueurs	Équipes	Cartes
4	2-2	5 cartes
5	3-2	6 cartes
6	3-3 ou 2-2-2	6 cartes
7	4-3 ou 3-2-2	7 cartes
8	4-4	7 cartes
9	3-3-3	8 cartes



Signes

Au début de la partie, chaque équipe décide séparément de son signe. Il est important de garder le signe secret pour l'autre équipe, car il permet aux membres de l'équipe de se signaler lorsqu'ils ont un quinté. Un signe doit satisfaire aux exigences suivantes:

- Le signe doit être visible par tous les joueurs.
(Le signe au-dessous de la table n'est pas autorisé)
- Le signe peut ne pas être un son.
(par exemple : pas de mots ou d'applaudissements)
- Le signe ne doit pas être un contact corporel entre les joueurs. (y compris avec vos adversaires)
- Le signe ne peut pas être donné numériquement.
(par exemple : pas de SMS ou autres messages)

Les joueurs débutants ont le droit de changer de signe à la fin d'une manche. De cette façon, ils peuvent développer un sens de quels signes sont efficaces et inefficaces. Nous vous suggérons que les joueurs les plus expérimentés ne soient pas autorisés à changer leur signe ou à ne le permettre qu'en dépensant un seul point.



Une manche

Une partie de Sign se joue en plusieurs manches. Chaque manche comporte les phases suivantes : préparation, échange de cartes, rafraîchissement des cartes, point obtenu grâce à un quinté, fin de la manche. Les phases d'échange de cartes et de rafraîchissement se répètent.



Objectif d'une manche

L'objectif d'une manche est de réussir à marquer un quinté grâce à un membre de l'équipe ou à un adversaire. Un quinté est une série de cinq cartes exactement avec le même symbole, dans cinq couleurs différentes. Par conséquent, un quinté est impossible quand un joueur n'a que quatre cartes dans sa main et invalide quand un joueur a six cartes en main.





Préparation

Celui qui distribue mélange les cartes et donne cinq cartes à chaque joueur. Il pioche ensuite un certain nombre de cartes comme indiqué dans le tableau des joueurs et les met face cachée au milieu de la table. Celui qui distribue montre alors la dernière carte de la pioche à tous les joueurs. Une fois que tous les joueurs ont regardé leur main, les cartes au milieu de la table sont révélées et tous les joueurs peuvent commencer à échanger.



Échange de cartes

Lorsque les cartes au milieu de la table sont révélées, tous les joueurs peuvent simultanément commencer à échanger leurs cartes avec des cartes de la table. Les joueurs n'ont pas à se relayer. L'échange d'une carte avec les cartes sur la table doit répondre aux quatre exigences suivantes:

- Les cartes sont échangées une par une (il n'est pas permis de prendre ou de poser plusieurs cartes en même temps).
- Un joueur doit avoir un minimum de quatre cartes et un maximum de six cartes en main.
- Toutes les cartes doivent être jouées face visible sur la table (toujours avec le symbole visible).
- Les cartes échangées le sont uniquement avec celles sur la table (pas directement avec les autres joueurs).



Remplacement des cartes de la table

Si aucun des joueurs ne veut plus échanger et a exactement cinq cartes en main, alors le joueur à gauche de celui qui distribue prend toutes les cartes au centre de la table et les place face cachée dans la défausse. Ensuite, celui qui distribue prend le même nombre de cartes que le nombre de cartes défaussées dans la pioche, les révèle et les place au milieu de la table. Tous les joueurs peuvent recommencer à échanger directement. Lorsque la pioche est épuisée et qu'il y a besoin de nouvelles cartes, cette manche se termine par une égalité et aucun point n'est marqué.



Point pour un quinté

À tout moment au cours d'une manche, un joueur peut marquer un point pour un quinté. Cela se fait en annonçant "Sign !" à voix haute et en montrant du doigt un autre joueur. La main de ce joueur est ensuite vérifiée pour déterminer si le quinté est valide.

Si le quinté est valide, l'équipe du joueur qui a appelé "Sign !" marque un point. Si le quinté n'est pas valide, il est vérifié. Si le joueur qui a annoncé "Sign !" et le joueur dont le quinté est vérifié sont dans la même équipe, alors l'autre équipe marque un point. Si ce n'est pas le cas, seule l'équipe du joueur dont le quinté a été vérifié marque un point. Après avoir marqué un quinté, la manche se termine toujours, que le quinté soit valide ou non.



Fin de la manche

S'il n'y a pas encore de vainqueur, le rôle de celui qui distribue est passé, dans le sens horaire au joueur suivant et la phase de préparation d'une nouvelle manche commence.



Fin de la partie

Lorsqu'une équipe a marqué le nombre de points prédéfini, cette équipe est la gagnante de la partie. Ou si le nombre de manches prédéfini a été joué, l'équipe avec le score le plus élevé gagne. Si deux équipes (ou plus) ont le même nombre de points, la partie se termine par un match nul.



Conseils de jeu

- Essayez de vous rappeler quels symboles les autres joueurs récupèrent. Cela vous permet de déterminer plus facilement si un autre joueur possède éventuellement un quinté.
- En vous souvenant des symboles qui se trouvent dans la pile de défausse, vous pouvez éviter de tenter de récupérer un quinté qui n'est plus possible.
- S'entendre à l'avance sur qui suit quel adversaire améliore la capacité de votre équipe à suivre de près l'équipe adverse.
- Le but réel du jeu n'est pas de récupérer un quinté, mais de marquer un quinté.



Variantes de jeu pour les joueurs avancés

De petites modifications des règles du jeu permettent une expérience de jeu différente. Veuillez donc consulter les variantes de jeux sur notre site Internet : www.themountainmen.nl/rules. Et n'oubliez pas de partager vos propres variantes avec nous sur les médias sociaux, boardgamegeek ou envoyez-nous un email à : info@themountainmen.nl, afin que d'autres joueurs puissent également faire l'expérience de vos idées.

Grâce à :

Adrián de Frutos Jiménez | Adrian Kessler | Adriano Longo | Agnes Vondrig | Alex Kuijjer | Alexander Gannissen | Apollo BV | Arjan van Houwelingen | Benedetta Allibrandi | Bert Kattenberg | Bert Menting | Black Box Adventures | Bradley Eng-Kohn | Calvin Telkamp | Carola Boerma | Chia Yaohan | Chiel-Jan Delis | Chris Luijgies | Christian Dywan | Cody Jacob Bonham | Collin Blei | Daan | Sas | Daniel Jiménez García | Davey Schippers | Davy Moerloose | De Pionisten | Dennis Merckx | Dennis Rosenbaum | Desmond Ronnenbergh | Dirk-Jan Bok | Douwe Terluin | Dylan Tevardy-o'neil | Eelco Braad | Eelco Heuvelmans | Ella Splint | Elten Koen | Emytee Lendberg | Erica Pettit | Erik Børnsen | Erik Raj | Evalien Wiersma | Evelien Overtoom | Femke Witteven | Femke Gureballin | Frank Bovenkerk | Frank Gooijmans | Geert Mooradzij | Gerrit Brauers | Gijb-Hobbelen | Gijb Kattenberg | Greg Hardy | Hans Schmidt | Hansje Cook | Herman ten Kate | Het Duivelsje | IJsa Pluutschouw | James Burden | James Thomas | Jan Willem van Dijk | Janneke van Erp | Jan-Paul de Beer | Jasmijn van den Berg | Jason Stanford | Jeannette Hoefaken | Jenny Molenaar-van Boven | Jeroen Pieters | Jolijne Mein | Jon Purkis | Jonathan McDonnell | Jonathan van Denzen | Joost Das | Kenny Beecher | Kevin Johar | Kim Leach | Lars Bos | Laurens Bliet | Lieke Boersma | Lies Spruijt | Lisette Overtoom | Maartje Cuppen - Dellebeke | Mac Vijn | Magus Games | Mante van den Heuvel | Marc Mathijssen | Margo Hoogenberk | Maria Boersma | Martin van den Heuvel | Mark Nealon | Marloes Van Dillefen | Martin Poels | Martin van der Meij | Martin van 't Hart | Martine Erich | Matev Spacapan | Matthew Spurling | Mechtold Bous | Menno Deen | Michelle Bradford | Michiel de Cock | Michiel Hendriks | Michiel Luijgies | Monica Bentvelzen | Mr Alastair Thomas | Netteflex BV | Nick Degens | Nicola McKerras | Nicolas Boccanfuso | Niek Jonker | Niels van der Heide | Nienke Dekker | Oberonn | Olaf de Groot | Oncko Heldring | Patrick Arbus | Paul Crompton | Paul van der Meer | Pepijn Geurts | Peter de Cock | Pieter Syroit | Ralf Caelen | René Vondrig | René Jassing | Rickstar Fleermeister | Ricky van Dranenbroek | Roet vermoij | Ruben Scholten | Rudy Sauntjens | Ryan Mrochuk | Sabine Molenaar | Schmitt Michael | Site Brinz Breusting | Silvia Kattenberg | Simon Dankers | Sonny Hoopman | Sophie Lajka | Subcultures | Tamara van de Graaf | Thomas Maas | Tim Hopstaken | Tobias Bijl | Tom Sjaetjes | Troy Rodger | Vassil Stoitsjev | Vendetta Games | Vinkenveugel | Wieger Verhulsdonck | Wilfred Meyboom | Willemijn Overtoom | Wilma Hofman | Wouter de Koning | Yolande Blei | Yves Houben

Un merci spécial à :

Alex Kuijjer | Chris Luijgies | Joost Das | Lieke Boersma | Nienke Dekker | Ruben Scholten



© 2017 The Mountain Men Inc.
Tous droits réservés
Steenweg 70 BS, 3511 BS
Utrecht, Pays-Bas
www.themountainmen.nl
info@themountainmen.nl

Le design du jeu: Rens Kattenberg, Jesse van den Berg, Salko Joost Kattenberg
Conception graphique: Salko Joost Kattenberg
Traduction française: Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant



REMARQUE!
Pas pour les enfants de moins de trois ans.
Risque d'étouffement