

EMPILIX



Particularité : Ce jeu nécessite un silence total ! Les joueurs communiquent par signes.



ON JOUE AVEC : Le jeu de 100 cartes.

BUT DU JEU : Se souvenir de suites de syllabes, de suites de mots, de phrases.

LE JEU se joue en 3 manches.

MANCHE SYLLABES : Deux pioches sont posées au centre des joueurs. Une pioche faite de toutes les voyelles, 3 étoiles, 1 pétard, et une autre de toutes les consonnes, 4 étoiles, 2 pétards.

Le plus jeune retourne la 1^{ère} des consonnes. Par exemple P. Et pose cette lettre entre les 2 pioches. Le joueur suivant retourne la 1^{ère} carte de l'autre pioche. Par exemple O. Et pose le O sur le P en le couvrant complètement. Tout le monde garde en mémoire la syllabe PO. Le joueur suivant pose une consonne, le suivant une voyelle, etc.

Si un joueur retourne une **étoile**, il gagne toutes les cartes posées et l'étoile.

Si un joueur retourne un **pétard**, il donne une carte à chaque joueur, le pétard est glissé sous la pile, le jeu continue, la suite de lettres s'allonge.

Les joueurs communiquent par signes.

Besoin d'une seconde de pause avant l'ajout d'une lettre ? Un signe de la main. D'accord pour continuer ? Un signe de la main. Quand un joueur renonce, il se « pose ». En silence, il pose la paume d'une de ses mains sur le dos de son autre main. Si certains

préfèrent continuer, les « posés » attendent la fin du tour sans jouer.

Quand tous se sont posés, sauf un, celui-ci a le choix : Se poser et énoncer la suite de lettres ou rester seul à ajouter des cartes et se poser et énoncer plus tard.

Pendant que le joueur énonce lentement la suite :

De syllabes « PO, ZI, BI, NE, CA, etc. »

On étale une à une les cartes en commençant par la 1^{ère} posée et on vérifie.

Bonne réponse ? Le joueur gagne les cartes.

Erreur ? Les autres se les partagent. Celles en trop retournent dans les pioches.

La manche continue jusqu'à la fin des voyelles.

MANCHE MOTS : Elle est jouée comme celle des syllabes. Mais toutes les cartes sont distribuées, en nombre égal pour chaque joueur. Les cartes en trop sont écartées. Chacun fait une pile de ses cartes, sans les regarder. Le plus jeune retourne sa 1^{ère} carte et la pose au centre de la table.

Par exemple V.

Chacun pense à un **mot** qui contient cette lettre.

Par exemple « aVion ».

Le suivant retourne sa 1^{ère} carte sur le V et le couvre complètement.

Chacun pense à un 2^{ème} mot, qui contient la 2^{ème} lettre, et garde en mémoire les deux mots dans l'ordre. Le joueur suivant pose une lettre, etc. « Avion, livre, rêve, plage, nage, etc. ».

LA SUITE DE MOTS NE DOIT PAS ÊTRE UNE PHRASE. La manche continue jusqu'à la fin des cartes.

MANCHE PHRASE : Elle est jouée comme celle des mots. Chacun pense à un mot qui contient la lettre posée. Cette fois chacun pense à une unique phrase qui s'allonge. La manche continue jusqu'à la fin des cartes.

On joue les 3 manches.

LE GAGNANT est celui qui a remporté le plus de cartes.