



## Paramètres 4

Contenu : 36 cartes, 3 cubes

Dans ce jeu, 4 paramètres sont considérés pour exécuter un signe.

**La configuration** : 36 cartes à piger dont 35 configurations et une carte « Cœur LSQ ». Cette carte laisse le joueur libre d'exécuter un signe avec la configuration de son choix.

**L'arrangement** : un cube dont les faces commandent un signe :

- Unimanuel
- Bimanuel
- Unimanuel, ayant une configuration
- Unimanuel, ayant deux configurations (la configuration pignée est indifféremment la 1<sup>ère</sup> ou la 2<sup>e</sup>)
- Bimanuel, ayant la même configuration sur les deux mains
- Bimanuel, ayant des configurations différentes sur chaque main (la configuration pignée est sur la main dominante)

**Le contact** : un cube dont les faces commandent un signe :

- Sans contact
- Ayant un (ou plusieurs) contact(s) sur un seul lieu d'articulation
- Ayant un contact sur deux lieux d'articulation
- Ayant un contact glissé
- Ayant un contact ponctuel
- Ayant un contact tenu

**Le lieu d'articulation** : un cube dont les faces commandent un signe exécuté :

- Sur la tête
- Sur le corps
- Sur le bras
- Sur la main non dominante
- Dans l'espace
- Au choix du joueur

## Règles du jeu

Le but du jeu est d'exécuter un signe avec le(s) paramètre(s) déterminé(s) par la pîge d'une carte et/ou le lancé d'un ou de plusieurs dés.

Le nombre de joueurs est indéterminé. Le premier joueur est tiré au sort.

Le premier joueur décide s'il pîge une carte ou s'il lance un dé. Selon le résultat obtenu, le joueur décide s'il exécute un signe avec ce paramètre ou s'il tente sa chance pour un paramètre supplémentaire, jusqu'à un maximum de 4 paramètres.

Le joueur doit exécuter un signe avec tous les paramètres obtenus.

1 paramètre : 5 points

2 paramètres : 10 points

3 paramètres : 15 points

4 paramètres : 20 points

Si le joueur échoue, celui à sa gauche trouve un signe respectant ces paramètres. S'il réussit, il gagne les points et c'est maintenant à son tour de jouer. Si le joueur de gauche échoue, on poursuit vers la gauche avec le joueur suivant, et ainsi de suite.

Si tous les joueurs échouent avec cette combinaison de paramètres, on recommence avec une autre pîge ou un autre lancé de dé.

Le gagnant est celui qui cumule le plus de points.