

MATNIK MATJOUKANN

RÈGLES DU JEU

De 2 à 6 joueurs

PLATEAU DE JEU

Sur le plateau de jeu, les joueurs avancent sur des cases de huit couleurs différentes :

- Cases MIMES ET DESSINS
- Cases PALÉ/MATJÉ KRÉYOL
- Cases DATES
- Cases PROVERBES ET EXPRESSIONS
- Cases IMAGES
- Cases BONUS
- Cases CHANTS ET DANSES
- Cases MALUS

LES CARTES

Les 220 cartes sont réparties de la façon suivante :

- 30 cartes MIMES ET DESSINS (180 mots)
- 30 cartes PALÉ/MATJÉ KRÉYOL (180 mots)
- 30 cartes DATES
- 30 cartes PROVERBES ET EXPRESSIONS (180 proverbes et expressions)
- 50 cartes IMAGES
- 30 cartes BONUS
- 20 cartes CHANTS ET DANSES

AVANT DE COMMENCER

Déplier le plateau de jeu.

Positionner les cartes par thèmes à côté du plateau. Mettre les cartes IMAGES dans le sac en tissu.

Poser les cartes BONUS, CHANTS ET DANSES et DATES dans leurs emplacements sur le plateau de jeu.

Poser le sablier à côté du plateau.

Chaque joueur choisit son pion et le pose sur la case **DÉPART**.

COMMENT JOUER ?

Les joueurs doivent répondre correctement pour avancer sur le plateau de jeu. Le joueur s'arrête lorsqu'il ne trouve pas une réponse.

Le plus jeune commence ou celui qui obtient le plus de points en lançant le dé.

Le joueur lance le dé et avance du nombre de points obtenus et il pioche une carte correspondant à la catégorie représentée sur la case.

Si le joueur tombe sur une case **MIMES ET DESSINS**, il renvoie le dé ou il choisit un chiffre entre 1 et 6 pour connaître le mot qu'il devra dessiner ou mimer. Il doit annoncer s'il mime ou s'il dessine le mot après l'avoir vu. S'il a décidé de dessiner, il doit utiliser le tableau blanc. Il a une minute pour faire deviner aux autres joueurs le mot. Si les autres joueurs trouvent, il a gagné. Il relance le dé et il avance sinon il reste sur la case. Le joueur n'a pas le droit de parler.

Si le joueur tombe sur une case **PALÉ/MATJÉ KRÉYOL**, il choisit une carte et la remet au joueur de

gauche. S'il a tiré une carte **PALÉ KRÉYOL**, il renvoie le dé ou choisit un chiffre entre 1 et 6 pour connaître le mot qu'il aura à dire en créole.

S'il a tiré une carte **MATJÉ KRÉYOL**, il renvoie le dé ou choisit un chiffre entre 1 et 6 pour connaître le mot qu'il aura à écrire en créole sur le tableau blanc.

Attention le joueur n'a droit qu'à une seule proposition. L'écriture du mot doit correspondre exactement à celle figurant sur la carte. Si la réponse est correcte, le joueur relance le dé. Sinon il reste sur sa case.

Si le joueur tombe sur une case **DATE**, il pioche la carte et la remet au joueur de gauche qui lit la question. Si le joueur trouve la bonne réponse, il lance le dé et il avance sinon, il reste sur la case. Une seule réponse est attendue.

Si le joueur tombe sur une case **PROVERBES ET EXPRESSIONS**, il choisit une carte et la remet au joueur de gauche. Il renvoie le dé ou choisit entre 1 et 6 pour connaître le numéro du proverbe ou de l'expression dont il aura à trouver la fin qui est en surbrillance.

Une seule réponse est attendue et elle doit correspondre exactement à celle figurant sur la carte. Si le joueur a trouvé la bonne réponse, il lance le dé et il avance sinon, il reste sur la case.

Si le joueur tombe sur une case **IMAGE**, il pioche une carte dans le sac en tissu et la remet au joueur de gauche qui lui montre l'image. Il doit trouver de quoi il s'agit. S'il a trouvé la bonne réponse, il lance le dé et il avance. Sinon, il reste sur la case.

Si le joueur tombe sur une case **BONUS**, il pioche la carte et lit la question. S'il trouve la bonne réponse, il lance le dé et il avance sinon il reste sur la case. Une seule réponse est autorisée durant toute la partie. Un mot ne doit pas être dit plusieurs fois.

Si le joueur tombe sur une case **MALUS**, il reste sur la case et n'avance pas. Il en profite pour se reposer.

Si le joueur tombe sur une case **CHANTS ET DANSES**, il pioche la carte et lit la question sans le dire aux autres. Il ne doit dire que « chant » ou « danse ». Il réalise ce qui lui est demandé et les autres joueurs doivent trouver. Si les joueurs trouvent la bonne réponse, le joueur lance le dé et il avance sinon il reste sur la case.

Le gagnant sera celui qui arrivera le premier sur la case **ARRIVÉE**.

ATTENTION : Seules les cartes DATES et IMAGES seront mises de côté une fois utilisées. Les autres pourront être remises sous la pile.

VARIANTES

Possibilité de jouer uniquement avec les cartes MIMES et DESSINS ou PALÉ/MATJÉ KRÉYOL ou PRO-VERBES ET EXPRESSIONS sans le plateau de jeu.

Les mots en créole sont tirés du dictionnaire créole martiniquais-français, Raphaël Confiant, Ibis rouge éditions, 2 volumes, oct 2007.

REMERCIEMENTS

Serge Restog, Dr en cultures et langues régionales

À Nicomède Péronet

À tous ceux qui ont testé les jeux et qui ont accepté de partager leurs photos.