

ZIG



Règle du jeu

De gentilles petites créatures ont envahi la terre, et lorsqu'elles se retrouvent par groupe de 4, elles déclenchent chez les humains d'étranges symptômes... Il semblerait que certaines victimes perdent le contrôle de leurs gestes déclenchant chez d'autres des spasmes verbaux : Zig !?! Zag !?! Attention, les patients les plus atteints ont manifesté d'énormes crises de fou rire accompagnées d'un excès de bonne humeur !

Matériel

- 93 cartes : 64 cartes « Personnages »,
 - 17 cartes « spéciales »,
 - et 12 cartes « Contraintes ».
- 1 bloc de feuilles de marque.

Nombre de joueurs

4 ou 6 joueurs en équipes de 2.
Variantes pour 2 et 3 joueurs.



But du jeu

Le but de ce jeu est d'arriver à regrouper 4 cartes ayant 1 caractéristique commune (ZIG) ou 2 caractéristiques communes (ZAG). Mais attention, lorsque vous aurez réussi, vous devrez le faire savoir discrètement à votre co-équipier qui sera chargé de l'annoncer à haute voix.

La situation initiale

Pour une partie de niveau 1 : on constitue le paquet de carte en retirant les cartes **+1**, **-1** et les cartes **CONTRAINTES**.

On constitue alors des équipes de 2 joueurs et on ne laisse qu'une carte **Joker** par équipe dans le paquet. Puis vous devez définir avec votre co-équipier 2 signes discrets et distincts :

- 1 pour lui signifier que vous avez un ZIG en main,
- et 1 autre pour lui signifier que vous avez un ZAG en main.



Ces signes ne peuvent être changés qu'entre 2 manches et non pas en cours de manche !



Les joueurs sont disposés de part et d'autre d'une table. Chaque joueur se trouve en diagonale de son équipier : il est donc assis à côté de son/ses adversaire(s). Vous distribuez ensuite 4 cartes à chacun et le reste constitue la pioche.



Vous ne devrez jamais avoir plus de 4 cartes en main !



Déroulement

Une partie se divise en plusieurs manches. Chaque manche est divisée en mains.

Lors de chaque main, 1 carte de la pioche est distribuée à chaque joueur. Chacun la laisse posée face cachée devant lui. Il doit alors se défausser d'une de ses cartes en la posant face visible au centre de la table (le Tapis) ou jouer une carte « spéciale » avant de pouvoir ramasser sa nouvelle carte.

! Un joueur ne peut en aucun cas prendre une carte dans le Tapis tant qu'il n'a pas récupéré sa carte face cachée ! !

Les joueurs peuvent ensuite changer autant de fois qu'ils le souhaitent et tous en même temps, leurs cartes avec celles du Tapis.

On ne peut jeter qu'une carte à la fois, puis re-piocher et renouveler l'opération autant de fois que souhaité.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes au Tapis ou que plus personne ne souhaite changer de cartes, le Tapis est alors jeté **à la Poubelle** face visible à côté de la pioche. On passe alors à la main suivante et ainsi de suite jusqu'à une annonce.

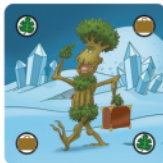
Les cartes

Les cartes « personnages » :

Chaque carte personnage se distingue par 3 caractéristiques :

- 1 personnage élément : Eau, Terre, Air ou Feu.
- 1 paysage coloré : Bleu, Jaune, Vert ou Rose.
- 1 accessoire : lunettes de soleil, cocktail, valise ou sans accessoire.

On retrouve des petites icônes dans les coins des cartes qui permettent de repérer plus vite les caractéristiques de la carte.



Les cartes « spéciales » :

- Les Jokers : Ils permettent de remplacer n'importe quelle carte créature. Ils s'utilisent exactement de la même manière que les cartes créatures.



Mettre 1 joker par équipe de 2 joueurs. On peut décider d'en mettre un supplémentaire pour accélérer un peu le jeu.

- Les STOP : Ils permettent de bloquer un adversaire. Cette carte doit être posée devant l'adversaire concerné (dans la limite de 2 par joueur), elle peut être jouée à tout moment. Les STOP restent en place jusqu'à la fin de la manche (sauf si on joue un Z !).



Votre adversaire ne peut plus regrouper les créatures en fonction du personnage.



Votre adversaire ne peut plus regrouper les créatures en fonction de leur accessoire.



Votre adversaire ne peut plus regrouper les créatures en fonction du paysage.

! Il est bien clair que le STOP annule le ZIG ou le ZAG correspondant en annonce ou en CONTRE. !

Exemples de situations avec un STOP :



- Les pouvoirs : Ils permettent d'effectuer une action spéciale. Vous pouvez également vous défausser de cette carte en la jetant au Tapis. Mais attention aux conséquences !!!

Certaines cartes ont un effet immédiat (couleur violette) :
N'oubliez pas de jeter vos cartes « pouvoirs » à la Poubelle une fois qu'elles ont été utilisées.



Vol de carte

Permet de voler une carte au hasard dans le jeu d'un adversaire. Jusqu'à la main suivante, l'adversaire n'aura le droit qu'à seulement 3 cartes en main. Juste avant la main suivante, le joueur qui n'a que 3 cartes en pioche une 4^{ème}.



Echange de jeu

Force un joueur (partenaire ou adversaire) à échanger ses cartes avec le possesseur de cette carte spéciale.



Z

Permet d'annuler l'effet des cartes spéciales suivantes chez soi ou chez son co-équipier : STOP (même s'il est déjà posé depuis plusieurs mains), vol de carte, voir un jeu et échange de jeu.

D'autres cartes ont un effet différé (couleur violette avec un tour noir et des horloges) : elles sont posées face cachée devant le joueur et elles seront toutes jouées à l'entre-deux mains.



Maître des cartes

Le maître des cartes regarde les cartes émanant de la pioche. Il choisit ensuite à qui donner chaque carte. La main se déroule ensuite comme d'habitude.



10 Secondes

Le joueur qui joue cette carte empêche la distribution individuelle des cartes en début de main. Ces cartes sont toutes posées face visible au centre de la table et le joueur dispose de 10 secondes pour faire tous les changements qu'il souhaite avec son propre jeu. Un compte à rebours est fait à voix haute par tous les autres joueurs.



Voir un jeu

Cette carte permet de voir le jeu de n'importe quel joueur (partenaire ou adversaire).

IMPORTANT : si 2 cartes ne peuvent pas être jouées au même tour car elles sont contradictoires, c'est la 1^{ère} annoncée qui est jouée, l'autre est jetée à la Poubelle et ne peut pas être gardée pour la main suivante !

Toutes les cartes « pouvoirs » doivent être annoncées (soit par leur nom pour celles à effet immédiat, soit simplement en annonçant qu'on joue un pouvoir pour celles à effet différé). Elles sont jouées dans l'ordre de leur annonce.



En cas d'impossibilité de compléter leur jeu avec le Tapis, les joueurs piochent.



Que faire ensuite ?

Lorsqu'un joueur se retrouve avec 4 cartes comportant 1 caractéristique commune, il peut exécuter le signe prévu pour le ZIG à son co-équipier.

Celui-ci peut :

- Crier ZIG !
- Attendre de réaliser un ZIG à son tour pour crier DOUBLE-ZIG !
- Essayer de réaliser un ZAG pour réussir un ZIG-ZAG !

Lorsqu'un joueur se retrouve avec 4 cartes comportant 2 caractéristiques communes, il peut exécuter le signe prévu pour le ZAG à son co-équipier.

Celui-ci peut :

- Crier ZAG !
- Attendre de réaliser un ZAG à son tour pour crier DOUBLE-ZAG !
- Essayer de réaliser un ZIG pour réussir un ZIG-ZAG !

On vérifie l'annonce en montrant ses cartes. Si elle est confirmée, l'équipe coche la case correspondante à l'annonce sur la feuille de marque et la manche est terminée. En cas d'erreur, même partielle, les joueurs qui se sont trompés changent leurs jeux et la manche se poursuit.

Les annonces

Dans chaque manche, le but est de réussir à faire une annonce : ZIG, ZAG, DOUBLE-ZIG ou ZIG-ZAG, afin de réussir à compléter entièrement la feuille de marque.

Deux cas se présentent alors :

- Si l'annonce est correcte, l'équipe peut cocher, sur la feuille de marque, le « contrat » réalisé.
- Si l'annonce est fautive, les joueurs de l'équipe concernée jettent leurs cartes dans la Poubelle et piochent 4 nouvelles cartes. La manche se poursuit alors sans changement pour les adversaires.

La manche prend fin dès qu'une des deux équipes arrive à faire une annonce correcte. Les jeux sont alors ramassés, la pioche est reformée et les cartes sont redistribuées pour la manche suivante.

 **CAS PARTICULIER :** 
si une équipe arrive à faire un **DOUBLE-ZAG**,
elle peut cocher la case de son choix !

LES CONTRES

Lorsque vous suspectez une équipe d'avoir réussi à réunir 4 cartes qui forment une combinaison (quelle qu'elle soit !), vous pouvez annoncer **CONTRE** !

Les 2 membres de l'équipe contrée doivent présenter chacun 2 cartes sans aucune caractéristique commune. S'ils y parviennent, le **CONTRE** est raté. Dans le cas contraire, on dit que le **CONTRE** est confirmé.

 **Vous n'avez le droit qu'à un nombre
limité de CONTRES ratés !** 
(cf feuille de marque)

Un CONTRE confirmé oblige l'équipe contrée à changer son jeu et à recommencer sa préparation pour une nouvelle annonce.

Un CONTRE raté oblige le joueur qui s'est trompé à changer son jeu et à recommencer sa préparation pour une nouvelle annonce.

ASTUCE STRATEGIE :



Faites attention de ne pas garder un ZIG en main lorsque vous essayez de faire un ZAG. vous risqueriez de vous faire contrer !!!



Conditions de fin de partie

La partie prend fin lorsqu'une des équipes réussit à compléter entièrement sa feuille de marque. Pour des parties plus courtes, on peut décider de ne jouer qu'un seul des 2 niveaux. Vous pouvez également décider de mettre plus ou moins de cartes spéciales et/ou de Jokers pour des parties personnalisées.

NIVEAU 2 : Les cartes CONTRAINTES

Lorsque l'on décide de jouer avec le niveau 2 ou le niveau 3, chaque joueur reçoit, en plus en début de partie, une carte contrainte qu'il conserve face cachée à l'abri du regard des autres joueurs.



Il faut alors définir une contrainte : on choisit au hasard et sans regarder sa carte, un numéro entre 1 et 12 puis chaque joueur constate sur sa carte à quelle contrainte cela correspond. Pour valider les annonces de niveau 2, il faudra réaliser les différentes combinaisons tout en respectant la contrainte imposée par sa carte.

A la fin de la manche, tous les joueurs changent de carte **CONTRAINTE** et on choisit un nouveau numéro entre 1 et 12.

Avec le niveau 2, il faut insérer dans le jeu 2 cartes spéciales supplémentaires.



+1 : permet de changer sa contrainte par celle du numéro juste au-dessus. Par exemple, la contrainte définie en début de manche est la 7. Elle devient la 8 pour le joueur qui pose cette carte !



-1 : permet de changer sa contrainte par celle du numéro juste en dessous. Par exemple, la contrainte définie en début de manche est la 7. Elle devient la 6 pour le joueur qui pose cette carte !

Ces cartes (couleur violette) ont un effet immédiat. On la pose sur sa carte contrainte pour prouver, lors de la vérification, que notre combinaison respecte la bonne contrainte !

Conseils pour débiter

Il est préférable pour une première partie de ne jouer qu'avec le niveau 1 (sans contraintes).

Une deuxième partie peut ensuite être faite en ne jouant qu'avec le niveau 2 (avec les cartes contraintes et en rajoutant les cartes spéciales du +1 et -1).

Enfin, quand vous maîtriserez les deux premiers niveaux de jeu, vous pourrez vous aventurer au niveau 3 !

NIVEAU 3 : pour les experts !

Le niveau 3 correspond tout simplement aux niveaux 1 et 2 joués en même temps... C'est vous qui choisissez d'essayer de faire une combinaison en respectant votre contrainte ou pas !

Cependant, lors de la vérification, si un des co-équipiers a réalisé une combinaison avec contrainte et que l'autre non, la contrainte ne peut pas être validée ! Les deux joueurs doivent appliquer la contrainte pour qu'une case de niveau 2 puisse être cochée !

Il n'est pas nécessaire d'annoncer si notre combinaison est de niveau 1 ou 2, on le vérifie directement.

Si l'annonce est fautive, *les joueurs de l'équipe concernée* jettent leurs cartes dans la Poubelle et piochent 4 nouvelles cartes. La manche se poursuit alors sans changement pour les adversaires et sans changement de cartes contraintes !

Les joueurs peuvent parler entre eux pour décider de réaliser telle ou telle combinaison en fonction de leur feuille de marque... et les autres joueurs doivent tout faire pour essayer de les en empêcher !

TELECHARGEMENT

Vous pouvez télécharger et imprimer depuis notre site Internet des nouvelles feuilles de marque pour toutes vos parties...

Vous retrouverez également les règles du jeu dans différentes langues ainsi que des règles pour des variantes à 2 et 3 joueurs.

Alors rejoignez-nous vite sur : www.elementseditions.com/zigzag

REMERCIEMENTS

Zigzag a pu être édité grâce au soutien des internautes qui, par le biais de la plateforme ULULE, ont activement participé au financement du jeu.

Un grand MERCI à :

Jean-Gaël BIANCHERI, Laurent BOISDENGIEN, Nicolas BUSSIERE,
Frédéric CLOS, Thierry CROVETTO, Arnaud DELOSANNE, Famille FANTINO,
Famille GAGLIARDI, Nancy KOHLER, Christelle et Charles LECUYER,
Marie-Alix PROVENCE, José RODRIGUES.

Merci également à nos testeuses de choc : Audrey et Elodie, ainsi qu'à Alexandre et Olivier pour leurs conseils et pour leur aide.

Merci à Olivier FAGNERE pour son travail de qualité et sa disponibilité.

Merci à l'association « La Maison Des Jeux de Touraine » pour leurs retours et les tests du jeu.

Nous remercions également l'association « LA BOITE DE JEUX » sans qui toute cette aventure n'aurait pas été possible...

Merci pour leur soutien et celui de tous ses membres qui se sont mobilisés pour la réussite de ce projet.

Zigzag est un jeu de
Cédric Duwelz et Franck Maury
illustré par Olivier Fagnère

édité par Elements Editions
www.elementseditions.com

distribué par Paille Editions
www.paille-editions.com

