

ZIGLAG

POCKET



ZIGZAG Pocket !

Age : de 7 à 99 ans

Nombre de Joueurs : 4 et 6 joueurs en équipes

Variante pour 2 et 3 joueurs (à télécharger)

Durée de partie : environ 30 minutes

Le matos :

73 cartes :

- 64 cartes « Personnages »

- 9 cartes « Spéciales » :

 - ◆ 4 jokers

 - ◆ 3 STOP

 - ◆ 2 "Z"

- 1 livret de règles du jeu en français.



Les Cartes Personnages

Sur les cartes Personnages, vous trouvez 3 caractéristiques différentes :

- Un paysage : rose, bleu, vert ou jaune.
- Un personnage : l'eau, la flamme, le nuage ou l'arbre.
- Une attitude : qui boit un cocktail, qui court, avec des lunettes de soleil ou avec une valise.

Le But du jeu :

Créer une combinaison en regroupant dans ses mains 4 cartes Personnages ayant :

- soit 1 caractéristique commune : ZIG



Ici, la caractéristique commune est l'attitude : les 4 personnages ont une valise !

- soit 2 caractéristiques communes : ZAG



Ici, les deux caractéristiques communes sont le paysage et le personnage : le personnage de l'eau dans un paysage rose.

La Préparation

Le jeu se joue en équipes de 2 joueurs. Chaque joueur se trouve en diagonale de son équipier : il est donc assis à côté de son/ses adversaire(s).

Vous devez prévoir avec votre co-équipier 2 signes discrets et distincts afin de lui faire savoir ce que vous avez en main : 1 signe pour le ZIG et 1 signe pour le ZAG. Lorsque vous aurez créé une combinaison, c'est votre partenaire qui devra annoncer ce que vous avez dans la main.

Les Combinaisons

Pour remporter la partie, vous devrez réussir à annoncer chacune de ces combinaisons :

- 1 **ZIG** (1 caractéristique commune)
- 1 **ZAG** (2 caractéristiques communes)
- 1 **Double ZIG** (les 2 joueurs ont un **ZIG** en main en même temps !)
- 1 **ZIGZAG** (1 joueur a un **ZIG** en main et son partenaire a un **ZAG** !)

Elles peuvent être réalisées dans le désordre !

L'annonce **Double ZAG** est possible : c'est une annonce **BONUS** qui remplace l'annonce de votre choix !

Pour comptabiliser vos annonces, munissez-vous d'une feuille et d'un stylo. Pour vous aider, vous pouvez également reproduire (ou photocopier) la dernière page de ce livret de règles ou télécharger des feuilles de marque sur le site :

www.elementseditions.com

comment on joue ?

On distribue 4 cartes à chaque joueur.

Les joueurs prennent leurs cartes en main puis, au début de chaque tour, une carte supplémentaire est posée face cachée devant chacun d'eux : c'est la carte de démarrage.

Lorsque le distributeur est prêt, il donne le signal de début de tour. A ce moment-là, tous les joueurs doivent **OBLIGATOIREMENT** défausser une des 4 cartes qu'ils ont en main en la posant face visible au centre de la table.

Puis ils récupèrent **en premier** la carte de démarrage placée devant eux.

Tous les joueurs jouent en même temps.

Les joueurs peuvent maintenant procéder à autant d'échanges qu'ils le veulent entre leur main et les cartes posées au centre de la table.

Il faudra être rapide pour récupérer les cartes qui vous intéressent avant les autres joueurs...

ATTENTION : il est interdit d'avoir plus de 4 cartes en main ! Il faut **TOUJOURS** se défausser **AVANT** de prendre une nouvelle carte sur la table.

Lorsque plus personne n'est intéressé par les cartes présentes au centre de la table, celles-ci sont défaussées sur une pile à côté de la pioche et un nouveau tour démarre avec la distribution d'une nouvelle carte de démarrage devant chaque joueur. On remélange la défausse si la pioche est épuisée.

Dans le cas où l'un des joueurs réussit à faire un ZIG ou un ZAG, il doit alors faire le signe convenu à son partenaire et ce dernier a deux possibilités :



1. Patienter...

... afin de réaliser lui aussi un ZIG ou un ZAG pour annoncer une combinaison (Double ZIG, Double ZAG ou ZIGZAG) qui n'a pas encore été faite par l'équipe.

ATTENTION : une combinaison déjà réalisée ne peut pas être refaite. Il s'agirait sinon d'une **fausse annonce** !



2. Annoncer ZIG ou ZAG !

Dans ce cas, les 2 joueurs de l'équipe montrent leur jeu pour vérifier que l'annonce qui vient d'être faite correspond aux cartes qu'ils ont en main !

Par exemple, si le partenaire annonce ZIG, il faudra qu'il s'assure de ne pas avoir lui aussi de ZIG dans sa main. Sinon, son annonce serait fausse car l'équipe posséderait en fait un Double ZIG !

- Si l'annonce est fausse, les deux joueurs concernés défaussent toutes leurs cartes. Ils en prennent 4 nouvelles dans la pioche et la partie reprend là où elle s'est arrêtée.
- Si l'annonce est correcte, la manche prend fin. L'équipe note la combinaison qu'elle a réalisée (par exemple ZIG), on ramasse **TOUTES** les cartes (dans les mains, sur la table et les STOP), on mélange le jeu et on démarre une nouvelle manche. (cf page 6)

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'une des équipes réussit à faire les 4 combinaisons présentées à la page 5 ou sur la feuille de marque (page 14).



Les contres

Lorsque vous suspectez une équipe d'avoir réussi à réunir 4 cartes qui forment une combinaison (quelle qu'elle soit !) ou si vous pensez l'avoir vue se faire des signes, vous pouvez annoncer **CONTRE !**

Les 2 membres de l'équipe contrée doivent alors présenter chacun 2 cartes (voire 3 si nécessaire) sans aucune caractéristique commune.

S'ils y parviennent, le **CONTRE est raté.**

Vous n'avez le droit qu'à 3 **CONTRES** ratés !
Passé ce quota, vous ne pourrez plus **CONTRER** vos adversaires...

Dans le cas contraire, le **CONTRE est confirmé.**
Les membres de l'équipe contrée doivent alors défausser leurs cartes et en prendre 4 nouvelles dans la pioche. La partie reprend là où elle s'est arrêtée et il faut tout recommencer pour préparer une nouvelle combinaison.

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 !!!

Description Des Cartes Spéciales



Joker : Permet de remplacer n'importe quelle carte afin de compléter une combinaison.

A 4 joueurs :
utiliser 2 jokers (ou 3 pour les débutants)

A 6 joueurs :
utiliser 3 jokers (ou 4 pour les débutants)

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



*Vous ne pouvez plus utiliser la caractéristique **Personnage** dans vos combinaisons.*



*Vous ne pouvez plus utiliser la caractéristique **Attitude** dans vos combinaisons.*



*Vous ne pouvez plus utiliser la caractéristique **Paysage** dans vos combinaisons.*



Z : Permet d'annuler l'effet des STOP pour soi ou pour son co-équipier.

Lorsqu'une carte spéciale est jouée, on reprend une carte au centre de la table (comme pour toutes les autres cartes).

Il y aura donc une carte en moins au centre de la table... ce n'est pas grave !

REMERCIEMENTS

Pas besoin de s'éterniser sur les remerciements, de toute façon, personne ne les lit !

Alors on va faire simple :

MERCI à tous ceux qui ont participé à cette édition de **ZIGZAG Pocket !**



Feuille de marque

Equipe 1 :

Partie	ZIG	Double-ZIG	ZAG	ZIG-ZAG	Contres ratés		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Revanche	ZIG	Double-ZIG	ZAG	ZIG-ZAG	Contres ratés		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Equipe 2 :

Partie	ZIG	Double-ZIG	ZAG	ZIG-ZAG	Contres ratés		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Revanche	ZIG	Double-ZIG	ZAG	ZIG-ZAG	Contres ratés		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Téléchargement de feuille de marque : www.elementsditions.com/zigzag-pocket



De 6 à 99 ans.

De 2 à 8 joueurs.

10 minutes.



Suivez-nous sur Facebook
Page: SAM la pagaille

SOS TORTUES



De 6 à 99 ans.



De 2 à 6 joueurs.



30 minutes.



Suivez-nous sur Facebook
Page: S.O.S Tortues



ELEMENTS
EDITIONS

Découvrez nos autres
jeux sur notre site
Internet :

www.elementseditions.com

