

Règles du jeu

ZIK

Un jeu de Cyril Blondel, pour 3 joueurs et plus,
à partir de 10 ans, durée : 20 mn.

MATERIEL

55 cartes, 1 règle de jeu.

BUT DU JEU

Faire deviner des morceaux de musique en les fredonnant selon des sons imposés !

DEROULEMENT

ZIK se joue de 3 à 5 joueurs en individuel, et en équipe à partir de 6 joueurs.



Règles pour 3 à 5 joueurs.

Mélangez le paquet de cartes et posez-le au milieu des joueurs faces onomatopées visibles. Tous les joueurs piochent une carte du paquet. Chacun regarde secrètement le verso de sa carte et choisit un morceau de musique qu'il peut fredonner parmi les 8 proposés. (Si un joueur n'en connaît pas, il remet sa carte sous le paquet et en pioche une autre)

Quand tous les joueurs ont choisi leur morceau, le **premier tour de chant** commence ! Le joueur qui chante le plus souvent sous la douche devient le premier chanteur. Il annonce le numéro de la chanson qu'il a choisie (*par exemple, le numéro 7*). Ensuite, il doit la faire deviner en la chantant avec l'onomatopée visible au sommet du paquet (*par exemple GLING*). Chaque syllabe ou note de la chanson est remplacée par cette onomatopée.



Exemple, pour chanter Joyeux Anniversaire :

JOY - EUX AN - NI - VER - SAIRE

Cela devient

GLING - GLING GLING - GLING - GLING - GLING

Si un des autres joueurs annonce le titre de la chanson ou le nom de l'interprète, le chanteur et le joueur ayant trouvé la bonne réponse gagnent une carte. (Une carte = Un point). Le chanteur garde celle qu'il a en main et la pose devant lui. Le joueur qui a donné la réponse en pioche une sur le paquet et la pose aussi devant lui.

Au bout d'un certain temps, si tous les joueurs estiment qu'ils ne peuvent pas trouver la chanson, le chanteur remet la carte sous le paquet.

Ensuite, c'est au joueur situé à gauche de devenir le chanteur. Il chante avec l'onomatopée visible au sommet du paquet, qui a pu changer si un point a été marqué.

Le premier tour de chant se termine quand tous les joueurs ont été chanteurs.

Deuxième tour de chant :

Diviser le paquet de cartes restant en deux ! Il y a donc deux onomatopées visibles avec lesquelles il faut chanter en les enchaînant :



Exemple, pour chanter Joyeux Anniversaire :

JOY - EUX AN - NI - VER - SAIRE

Cela devient

POUM - TSOIN POUM - TSOIN - POUM - TSOIN

NB pour ce tour de chant et les suivants :

1. Il ne faut pas qu'il y ait plusieurs fois la même onomatopée visible (remettre sous le paquet).
2. Le chanteur décide par quelle onomatopée il commence, et tourne ensuite dans le sens horaire.
3. Pour prendre les cartes et les points, les joueurs piochent dans n'importe quel paquet.



Troisième tour de chant :

Divisez les cartes restantes en 3 paquets ! Il y a donc 3 onomatopées visibles avec lesquelles il faut chanter en les enchaînant :

Exemple, pour chanter Joyeux Anniversaire :

JOY - EUX AN - NI - VER - SAIRE

Cela devient

WIZ - TSSI POUET - WIZ - TSSI - POUET



Quatrième tour de chant :

Divisez les cartes restantes en 4 paquets ! Il y a donc quatre onomatopées visibles avec lesquelles il faut chanter en les enchaînant :

Exemple, pour chanter Joyeux Anniversaire :

JOY - EUX AN - NI - VER - SAIRE

Cela devient

BIP - DONG CRAÏCH - TUUT - BIP - DONG

A la fin du quatrième tour de chant, le joueur qui a le plus de cartes devant lui remporte la partie !

En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Règles pour 6 joueurs et plus : en équipe.

Composez de 3 à 5 équipes en répartissant les joueurs équitablement (en cas de nombre impair, une équipe peut avoir un joueur de plus que les autres), en fonction de l'âge, de la facilité à chanter ou de la culture musicale.

Jouer comme expliqué précédemment, mais tous les joueurs d'une équipe doivent chanter ensemble la chanson choisie.

Les points gagnés sont pour l'équipe (pas de classement individuel).

Variante expert :

*Démarrer directement en faisant 4 tours de chant avec quatre onomatopées visibles.
Pour mettre à plus rude épreuve vos interprétations, ne pas chanter les comptines,
ou demander le numéro de votre chanson à un autre joueur !*

Mis en ligne par

didacto.com
des activités et matériel pédagogiques