

ZINGA

Règles du jeu

MATÉRIEL

6 dés de couleurs différentes

1 pion

4 crayons

1 sonnette

4 blocs de score différents

Le livret de règles

APERÇU

Dans ZINGA, les joueurs lancent les dés et cochent les numéros obtenus en tenant compte de leur couleur. Chaque fois qu'un joueur aperçoit une combinaison qui lui convient, il peut appuyer sur la sonnette pour cocher un numéro, même pendant le tour d'un autre joueur. Alors, soyez rapide, car la première personne à cocher une rangée de 5 numéros remporte la partie ! Mais prudence : si la précipitation vous fait commettre trop d'erreurs, vous risquez l'élimination.

MISE EN PLACE

Posez la sonnette et les dés au centre de la table, à disposition de tout le monde. Posez également le pion à proximité. Chaque joueur reçoit un bloc de score et un crayon.

Choisissez au hasard un premier joueur actif.

Remarque : Chaque bloc de score présente une disposition différente, qui peut être identifiée par le chiffre figurant dans le coin supérieur droit. Dans ces règles, la feuille à remplir sur le bloc de score sera appelée **feuille de score**. Veillez à ce que les différentes feuilles de score soient réparties aussi équitablement que possible.

Vous jouez à plus de 4 ? Pas de problème ! Les joueurs qui n'ont pas de bloc de score reçoivent un crayon et une feuille provenant d'un des blocs de score.

COMMENT JOUER ?

Jouez dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour est appelé **joueur actif**. Pendant ce tour, tous les autres joueurs sont appelés **joueurs passifs**. Le joueur actif commence par lancer les 6 dés. Tous les joueurs tentent alors de trouver un numéro correspondant en couleur et en nombre sur leur propre feuille de score. Le joueur actif dispose de plus de possibilités que les joueurs passifs :

- Le **joueur actif** peut choisir un unique dé de couleur ou peut additionner un des dés de couleur avec le dé blanc.
- Un **joueur passif** peut uniquement additionner un des dés de couleur avec le dé blanc.

Dès qu'un joueur (peu importe qui a lancé les dés) trouve une solution qui lui convient, il actionne la sonnette et annonce immédiatement un numéro et une couleur. Si cette combinaison (numéro + couleur) est encore disponible sur sa feuille de score, le joueur peut maintenant la cocher. Seul le **premier** joueur à activer la sonnette peut faire cela.

Le tour de joueur actif est alors terminé. Le joueur à sa gauche devient joueur actif. C'est également le cas lorsqu'aucun joueur ne peut cocher un numéro.

Exemple à 4 joueurs (Suzie, Félix, Célia et Clément)
C'est à Félix de lancer les dés. Il obtient :

Félix peut choisir une des options suivantes :
3 rouge, 4 rouge, 2 orange, 3 orange, 3 jaune, 4 jaune, 6 vert, 7 vert, 1 bleu, 2 bleu.


Les autres joueurs ne peuvent choisir que parmi :
4 rouge, 3 orange, 4 jaune, 7 vert et 2 bleu.

Suzie frappe rapidement la sonnette et crie « 4 JAUNE ! ». Elle peut donc cocher le 4 jaune de sa feuille de score. Bien que ce soit le tour de Félix, Suzie a été la plus rapide. Le tour de Félix se termine. Dans le sens horaire, c'est maintenant le tour de Célia.



BONUS

Si un joueur actionne la sonnette et annonce une combinaison (couleur et numéro) qu'il a déjà cochée, il peut noircir une case sous le **PLUS** vert, en haut à droite de la feuille de score, si cela n'a pas déjà été fait.

Dès qu'un joueur a noirci la troisième case marquée d'un , il déclenche un **BONUS**. Il peut immédiatement cocher un numéro de son choix, dans sa grille. Chaque joueur ne peut profiter de ce bonus qu'un fois par partie.


Exception : Il est interdit d'utiliser son bonus pour terminer une rangée de 5 numéros, synonyme de victoire.

GAFFE

Les situations suivantes sont considérées comme des **gaffes** :

- Un joueur actionne la sonnette et annonce une combinaison numéro - couleur ne figurant pas sur sa feuille de score ou n'apparaissant pas sur la table.
- Un joueur actionne la sonnette, mais n'annonce pas **immédiatement** un numéro et une couleur.
- Un joueur actionne la sonnette, annonce un numéro et/ou une couleur et se corrige ensuite.
- Après avoir annoncé un numéro déjà coché, un joueur veut utiliser le **BONUS**, mais il a déjà noirci les 3 cases.
- Un joueur qui n'a pas annoncé avoir coché 4 des 5 numéros alignés actionne la sonnette et annonce le 5ème numéro (voir "Fin de la partie").

Lorsqu'un joueur commet une telle gaffe, il doit noircir une case sous la croix rouge, dans le coin inférieur droit de la feuille de score. Cela met automatiquement fin au tour de jeu. Pendant ce tour, aucun numéro ne sera coché, même si un autre joueur voit une combinaison acceptable.

Remarque : Dès qu'un joueur a noirci la troisième case **GAFFE** marquée d'un , il est éliminé de la partie.

PION

Le numéro central de chaque feuille de score est le **NEUF BLEU**. Un joueur qui annonce la combinaison **NEUF BLEU** de façon réglementaire et coche cette case (y compris grâce au bonus) peut prendre le pion et le poser devant lui. Si le pion se trouve déjà devant un autre joueur, il sera pris à ce joueur. Dès que le joueur suivant a relancé les dés, il est trop tard pour revendiquer le pion.

Remarque : Lorsque tous les joueurs ont coché le 9 bleu et que toutes les cases du bonus ont été noircies, il devient impossible de réattribuer le pion.



La personne en possession du pion a 2 options :

Option 1 : Si un autre joueur actionne la sonnette et annonce un numéro, le joueur peut immédiatement **donner le pion** à ce joueur et dire **STOP**, afin d'annuler son tour. Le tour s'arrête alors immédiatement. Le joueur visé ne coche aucun numéro, et ne noircit aucune case **BONUS** ou **GAFFE**. Mais il est maintenant en possession du pion.

Option 2 : Si un joueur doit noircir sa 3ème case **GAFFE**, il peut choisir de remettre le pion au centre de la table pour annuler sa gaffe. Dans ce cas, le joueur ne doit pas noircir de case, mais il perd le pion. Le tour est ensuite terminé.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à avoir coché 5 numéros alignés (de manière horizontale, verticale ou diagonale), crie **ZINGA !** et remporte la partie.

Remarque : Dès qu'un joueur a coché 4 numéros alignés, il doit le signaler et annoncer le numéro et la couleur manquants avant le début du tour suivant. S'il oublie de le faire et qu'il actionne la sonnette afin de cocher le cinquième numéro de la série, il commet une gaffe. Plutôt que de cocher un numéro, il doit noircir une case **GAFFE**. Le joueur peut encore annoncer sa série de 4 avant l'un des tours suivants.



Distribué par Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton, France
www.blackrockgames.fr

Édité par 999 Games b.v.
BP 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Tous droits réservés © 2023

Fabriquée en Chine

Un jeu de Dennis Harmsen
et Esmée Spaargaren

Version France : Ludiloc