

Règles pour 6 joueurs et plus : par équipe

Très amusant!

Composer de 3 à 6 équipes en répartissant les joueurs équitablement (une équipe peut avoir plus de joueurs que les autres).

Jouer comme précédemment, mais les joueurs **doivent choisir la chanson ensemble et ensuite la chanter en chœur** (ils doivent aussi choisir l'onomatopée de démarrage donc) ! Les points gagnés le sont pour l'équipe.



Variante expert



Au premier tour de chant, placer 16 onomatopées visibles en cercle. Chaque joueur ou équipe doit chanter en lisant les **16 onomatopées dans le sens horaire** (il peut y avoir plusieurs fois la même onomatopée), et **la mélodie doit être chantée uniquement en faisant deux fois le tour du cercle** ! Pendant le chant ou une fois les chanteurs arrêtés, les propositions de réponses peuvent être faites. Les points sont attribués comme précédemment.

Au deuxième tour de chant, faite un cercle de 12 onomatopées, puis 8 au troisième tour de chant, puis 4 au quatrième !

Les chanteurs doivent donc être de plus en plus efficaces car les deux tours de cercle sont de plus en plus rapides.



flipflapéditions.fr

éditions
FLIP
FLAP



Règles du jeu

Un jeu de Cyril Blondel



But du jeu

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

Déroulement

Zik se joue de 3 à 6 joueurs en individuel, et en équipe à partir de 6 joueurs. Le jeu se déroule en 4 manches progressives.

Matériel

- 96 cartes
- 1 règle du jeu

Règles pour 3 à 6 joueurs

Mélangez le paquet de cartes et posez-le au milieu des joueurs, faces onomatopées visibles.

Tous les joueurs piochent une carte du paquet et regardent les 8 chansons proposées au verso.

Chacun en choisit une secrètement, **qu'il est capable de fredonner** ! Dans Zik, on peut oublier les paroles, mais la mélodie est importante. (Si un joueur ne connaît aucune chanson, il remet sa carte sous le paquet et en pioche une autre)

Quand tous les joueurs sont prêts, **le premier tour de chant** peut débuter ! Le premier chanteur (celui qui chante le plus souvent sous la douche) doit fredonner sa chanson **en remplaçant les paroles et/ou la musique par l'onomatopée visible au sommet du paquet** !





Exemple Si l'onomatopée **GLING**, est visible au sommet du paquet, et que le chanteur a choisi « Joyeux Anniversaire », il remplace « JOY-EUX-AN-NI-VER-SAIRE » par « **GLING-GLING-GLING-GLING-GLING** » !

Si un des joueurs reconnaît et annonce **le titre de la chanson ou le nom de l'interprète, il pioche une carte du paquet (une carte = 1 point) !**

Le chanteur gagne lui la carte qu'il avait en main, qui devient donc 1 point !

Quand une chanson est retrouvée, il y a donc deux points de gagnés : un pour le « trouveur », un pour le chanteur.

NB : Les cartes devenues « points » sont posées face chanson visible devant les joueurs de manière à ne pas être confondues avec les cartes en jeu.



Si au bout de 30 secondes (environ) aucun joueur n'a reconnu la chanson, **le chanteur perd sa carte qui est replacée sous le paquet !** (les joueurs peuvent utiliser un sablier ou un minuteur téléphonique s'ils le souhaitent.)

Ensuite, c'est au joueur situé à la gauche du premier chanteur de fredonner avec l'onomatopée présente au sommet du paquet, qui a pu changer si des points ont été marqués précédemment.

Quand tous les joueurs ont été chanteurs, le premier tour de chant est terminé.

Deuxième tour de chant

Diviser le paquet de cartes restant en deux. Il y a donc désormais deux onomatopées visibles. Les joueurs reprennent les règles du premier tour de chant (pioche d'une carte sur un des deux paquets, choix d'une chanson, chant et points éventuels), **mais en fredonnant avec les deux onomatopées !**



Exemple Si les onomatopées **POUM** et **TSOIN** sont visibles aux sommets des paquets, pour chanter « Joyeux Anniversaire » : « JOY-EUX-AN-NI-VER-SAIRE » devient « **POUM-TSOIN-POUM-TSOIN-POUM-TSOIN** » !

Précisions (pour ce tour de chant et les suivants) :

- Il ne faut pas qu'il y ait deux fois la même onomatopée visible (si c'est le cas, remettez une des deux onomatopées sous un paquet) ;
- Le chanteur décide librement par quelle onomatopée il souhaite démarrer, puis alterne ;
- Si un joueur a des difficultés à alterner, il peut redire plusieurs fois la même onomatopée. Le but est de pouvoir le faire et que cela reste amusant ;
- La carte piochée pour marquer le point du « trouveur » est prise dans un des paquets au choix (une seule onomatopée change donc pour le chanteur suivant).

Troisième tour de chant

Diviser le paquet de cartes restant en trois. Il y a donc désormais **trois onomatopées visibles avec lesquelles il faut chanter en les enchaînant** (à lire dans le sens horaire) !



Exemple Avec les onomatopées **TSSI**, **POUET** et **WIZ** « JOY-EUX-AN-NI-VER-SAIRE » devient « **WIZ-TSSI-POUET-WIZ-TSSI-POUET** » !

Quatrième tour de chant

Diviser le paquet de cartes restant en quatre. Il y a donc désormais **quatre onomatopées visibles avec lesquelles il faut chanter en les enchaînant** (à lire dans le sens horaire) !



Exemple Avec les onomatopées **BIP**, **DONG**, **CRATCH** et **TUUT** « JOY-EUX-AN-NI-VER-SAIRE » devient « **BIP - DONG-CRATCH-TUUT-BIP-DONG** » !

À la fin du quatrième tour de chant, **le joueur qui a gagné le plus de cartes remporte la partie !** En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.