

CRANIUM ZIGITY

Jeu de cartes secoué pour parties agitées!

Découvrez Cranium Zigity, le nouveau jeu de cartes excitant, plein d'activités amusantes, de rebondissements et de surprises. Le **but du jeu** est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

1. Cranium Zigity comprend **trois sortes de cartes**: des cartes de série, des jokers et des cartes-action.



Exemple de carte de série



Joker



Exemple de carte-action

Jouez une série de cartes

1. Regardez la carte en jeu pour savoir quel personnage est au centre.
2. Trouvez le personnage correspondant ci-dessous et suivez les instructions pour compléter votre série.

Important: N'oubliez pas de lire la section « À noter » pour chaque type de série!

Vocabu ver™



Si le personnage de la carte en jeu est Vocabu ver, **formez un mot**.

Utilisez la **lettre de la carte en jeu** (par exemple, « E »)

E

ET les lettres **d'une ou plusieurs** de vos cartes (par exemple, « J » et « U »)...



pour **former un mot**.



Neuro naute™



Si le personnage de la carte en jeu est Neuro naute, **essayez d'obtenir une somme égale à 11**.

Utilisez le **nombre de la carte en jeu** (par exemple, « 5 »)...

5

ET les nombres **d'une ou plusieurs** de vos cartes (par exemple, « 3 » et « 3 »)...



pour **obtenir une somme égale à 11**.



Chat d'œuvre™



Si le personnage de la carte en jeu est Chat d'œuvre, **complétez le puzzle**.

Utilisez la **pièce de puzzle de la carte en jeu** (par exemple, la pièce du milieu)...



ET les pièces puzzle **de deux** de vos cartes (dans cet exemple, les pièces de droite et de gauche)...



pour **compléter le puzzle**.



AVANT DE JOUER

- Mélangez le paquet et distribuez **sept cartes à chaque joueur**.
Regardez vos cartes mais ne les montrez à personne !
- Reposez le reste du paquet **face cachée** : c'est la pioche.
- Retournez une carte de la pioche et posez-la à côté de la pile.
C'est la **carte en jeu**. Si cette carte tombe sur une carte-action ou un joker, retournez une autre carte.

Maintenant vous êtes prêts à jouer !

Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche dans l'avenir joue le premier.



LE TOUR

Jouez une carte-action

- Choisissez la carte-action que vous voulez jouer. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte-action par tour.
- Trouvez la description de la carte ci-dessous et suivez les instructions.
Important : Vous pouvez utiliser une carte-action à n'importe quel moment, même lorsque vous pouvez former une série de cartes.

U ?

Étoile montante™



Si le personnage de la carte en jeu est Étoile montante, **réunissez des instruments identiques**.

Utilisez l'**instrument de la carte en jeu** (par exemple, les tambours)...



ET les instruments **d'une ou plusieurs** de vos cartes (par exemple, autant de tambours que vous avez en main)...



pour **former une série**.



Jokers



Les jokers peuvent être utilisés pour compléter des séries - ils peuvent représenter **une** lettre, **un** nombre (de 1 à 10), **un** morceau du puzzle Chat d'œuvre ou **un** instrument de musique.

Exemple de série Vocabu ver avec un joker



Exemple de série Neuro naute avec un joker



Exemple de série Chat d'œuvre avec deux jokers

COMMENT JOUER LES CARTES-ACTION ?

• **Pioche 2** ou **Pioche 3** - Quand vous jouez une carte Pioche, **le joueur suivant pioche** le nombre de cartes correspondant et passe son tour. N'oubliez pas que vous pouvez jouer une carte Esquive ou une carte Boomerang pour contrer une carte Pioche !



• **Esquive** - Utilisez une carte Esquive pour esquiver une carte Pioche ou pour éviter de piocher une carte quand vous ne pouvez pas former de série. Quand



Exemple de série Vocabu ver



À noter :

Votre mot peut contenir **n'importe quelle combinaison** de cartes de série et de jokers, et la lettre sur la carte en jeu peut apparaître **n'importe où** dans votre mot. Votre mot peut avoir la longueur que vous souhaitez, mais vous ne pouvez composer qu'**un seul** mot par tour.

Exemple de série Neuro nautic



À noter :

Vous pouvez utiliser autant de cartes que vous voulez, et **n'importe quelle combinaison** de cartes de série et de jokers, à condition que la somme des cartes de votre série soit **exactement** égale à 11.

Exemple de série Chat d'œuvre



À noter :

Votre puzzle peut être composé de **n'importe quelle combinaison** de cartes de série et de jokers.

COMMENT TERMINER VOTRE TOUR QUAND VOUS FORMEZ UNE SÉRIE ?

Posez votre série sur la carte en jeu. **La carte que vous laissez sur le dessus** devient la carte en jeu pour le joueur suivant. **Si vous laissez un joker sur le dessus**, retournez une nouvelle carte pour le joueur suivant. Votre tour est alors fini.

Si vous ne pouvez pas poser de série piochez **une** carte. V

Comment gagner ?

Si vous êtes le premier ou la première à vous débarrasser de toutes vos cartes, **vous avez gagné !**

Exemple de série Étoile montante



À noter :

Pour former une série Étoile montante, il vous suffit **d'avoir un seul instrument identique** dans votre jeu. Vous pouvez **aussi utiliser des jokers**.

Exemple de série Étoile montante avec trois jokers



À noter :

- Vous pouvez utiliser **plus d'un joker** dans une série.
- Quand vous utilisez un joker dans une série, **expliquez** de quelle manière vous l'utilisez.
- Un joker **ne peut pas** être utilisé comme carte-action.

vous esquiviez une carte Pioche, **le joueur suivant** doit piocher le nombre de cartes demandé ou jouer une carte Esquive.

- **Boomerang** – Quand vous jouez une carte Boomerang, **le sens du jeu est inversé**. Si vous jouez une carte Boomerang après que le joueur précédent a joué une carte Pioche, le sens du jeu change et **c'est au joueur qui a joué la carte Pioche de piocher**.



COMMENT TERMINER VOTRE TOUR QUAND VOUS JOUEZ UNE CARTE-ACTION ?

Le joueur suivant fait l'action puis **retourne une nouvelle carte** de la pioche. Votre tour est alors fini.

OU

et que vous n'avez pas de cartes-action, votre tour est alors fini.