

les enchainant :
Exemple, pour chanter Joyeux Anniversaire :
JOY - EUX AN - NI - VER - SAIRE
Cela devient
WIZ - TSSI POUET - WIZ - TSSI - POUET

Quatrième tour de chant :
On joue comme au premier tour, mais le paquet de cartes restant est coupé **en quatre** ! Il y a donc quatre onomatopées visibles avec lesquelles il faut chanter en les enchainant :



Exemple, pour chanter Joyeux Anniversaire :
JOY - EUX AN - NI - VER - SAIRE
Cela devient
BIP - DONG CRATCH - 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.
Le jeu se joue comme de 3 à 5 joueurs, en 4 tours de chant, avec comme changement :
- l'équipe se concerte pour savoir quelle chanson choisir sur la carte
- L'équipe se concerte pour savoir par quelle onomatopée le chant doit commencer
- 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 :
Vous pouvez démarrer directement le jeu en coupant le paquet en quatre pour chanter avec 4 onomatopées visibles !
Faites alors quatre tours de chant comme le dernier expliqué dans les règles ci-dessus.
Pour mettre à plus rude épreuve vos interprétations, vous pouvez aussi décider de ne pas chanter les comptines, ou
demander le numéro de votre chanson à un autre joueur !
Vous pouvez aussi ajouter vos propres chansons ou vos propres onomatopées !

Des tubes et des sons !

ZIK

qui reconnaitra la Chanson ?

Règles du jeu





ZIK

Un jeu de Cyril Blondel, pour 3 joueurs et plus, à partir de 8 ans, durée : 20 mn

MATERIEL

48 cartes, un sablier de 30 secondes, une règle du 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 connait 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 et prend le sablier devant lui.

Il annonce le numéro de la chanson qu'il a choisie (*par exemple, le numéro 7*).

Ensuite, il retourne le sablier ! Il a trente secondes pour faire deviner la chanson en la fredonnant avec l'onomatopée visible au sommet du paquet de cartes ! (*par exemple GLING*) Chaque syllabe ou note de la chanson choisie est remplacée par cette onomatopée.



Exemple, pour chanter Joyeux Anniversaire :

JOY - EUX AN - NI - VER - SAIRE

Cela devient

GLING - GLING GLING - GLING - GLING - GLING

Pendant ce temps, si un des autres joueurs dit correctement le titre de la chanson ou le nom de l'interprète, le chanteur et le joueur avec 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.

Si la chanson n'a pas été trouvée pendant la durée du sablier, le chanteur remet sa carte sous le paquet.

Ensuite, c'est au joueur situé à gauche de devenir le chanteur et de prendre le sablier. 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 :

On joue comme au premier tour, mais le paquet de cartes restant est coupé en deux !

Il y a donc deux onomatopées visibles avec lesquelles il faut chanter en les enchainant :



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 dans le sens horaire ensuite.
3. Pour prendre les cartes et les points, les joueurs piochent dans n'importe quel paquet.

Troisième tour de chant :

On joue comme au premier tour, mais le paquet de cartes restant est coupé **en trois** ! Il y a donc trois onomatopées visibles avec lesquelles il faut chanter en