

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ZYGOMAR



Règle du Jeu

Un jeu de Dominique Ehrhard
De 2 à 4 joueurs - A partir de 6 ans

Matériel :

- 24 plaques "Zygomar", représentant les 6 parties du visage de Zygomar
- 32 cartes "Grimace" différentes, représentant chacune le visage complet de Zygomar
- 1 livret de "Règle du jeu"

But du jeu :

Être le premier à gagner 8 cartes "Grimace" en reproduisant à l'identique et plus vite que les autres joueurs la carte "Grimace" visible.

Préparation du jeu :

Distribuez à chacun des joueurs 6 plaques "Zygomar" : 2 plaques sourcil (droite et gauche), 2 plaques œil (droite et gauche) et 2 plaques bouche (droite et gauche).

Chaque joueur prend ses 6 plaques "Zygomar" en main.

Les plaques "Zygomar" restantes sont retirées :

- 12 plaques retirées à 2 joueurs.
- 6 plaques à 3 joueurs.

Elles ne seront pas utilisées pendant le jeu. Mélangez les 32 cartes "Grimace" et placez-les en une seule pile faces cachées.

Le jeu :

Le joueur le plus âgé retourne la carte du dessus de la pile. Aussitôt, tous les joueurs posent leurs plaques "Zygomar" sur la table et les retournent le plus vite possible pour reconstituer la carte "Grimace" visible. Dès qu'un joueur a réussi à reconstituer la grimace, il tape sur cette carte avec sa main. Les autres joueurs contrôlent alors le résultat du joueur qui a tapé le premier :

- Si le joueur a réussi à reproduire correctement le motif de la carte "Grimace",

il gagne cette carte : il la prend et la place sur la table devant lui, face cachée.

- Si le joueur a commis une erreur, il doit rendre une carte "Grimace" qu'il a déjà gagnée (s'il en a au moins une). La carte "Grimace" rendue ainsi que celle mise en jeu sont placées sous le paquet de cartes "Grimace".
- S'il n'a pas encore gagné de cartes "Grimace", il ne joue pas au tour suivant. Celui-ci retourne alors une nouvelle carte "Grimace" et la partie reprend pour un nouveau tour.

Le Gagnant :

Le premier joueur à détenir 8 cartes "Grimace" gagne la partie.

N.B :

Les joueurs peuvent décider qu'ils ne se serviront que d'une seule main pour retourner leurs plaques... Fous rires garantis.



VARIANTES :

Zygomar est un jeu riche avec de nombreuses variantes qui pourront, suivant l'âge des joueurs et les objectifs retenus, se substituer à la règle principale.

ZYGOCHALLENGE

2 à 4 joueurs

But du jeu :

Gagner le plus grand nombre de cartes "Grimace" en reproduisant à l'identique et plus vite que les autres joueurs les cartes "Grimace" visibles.

Préparation du jeu :

Mélangez les 32 cartes "Grimace", mettez-en 8 de côté.

Distribuez-en un nombre identique à chacun des joueurs (12 cartes par joueur à 2, 8 cartes par joueur à 3, et 6 cartes par joueur à 4), qui les posent en



pile devant eux faces cachées. Chaque joueur dispose ensuite sur la table ses 6 plaques "Zygomar" de façon à former le visage de son choix, puis retourne face visible la carte "Grimace" située au-dessus de son paquet.

Le jeu :

Le joueur le plus jeune commence. Il prend une des 6 plaques "Zygomar" de son choix, et la retourne face opposée (en la laissant au même endroit).

- Si la grimace de son Zygomar ne correspond pas à l'une des cartes "Grimace" visible, c'est au tour du joueur situé à sa gauche de retourner également une de ses 6 plaques "Zygomar" de son choix.
- Si la grimace de son Zygomar correspond exactement à l'une des cartes "Grimace" visibles, il gagne la carte "Grimace" concernée. Il la prend et la pose devant lui. Le



5

joueur retourne alors face visible la carte "Grimace" du dessus de la pile. C'est au tour du joueur situé à sa gauche de retourner une de ses 6 plaques "Zygomar".

Le jeu continue ainsi, chaque joueur à son tour retournant une de ses plaques Zygomar jusqu'à ce que la dernière carte "Grimace" ait été gagnée par l'un des joueurs.

Attention! :

Si au début de son tour et avant d'avoir retourné une de ses 6 plaques "Zygomar", un joueur constate qu'une des cartes "Grimace" visibles correspond exactement à la grimace de son Zygomar, il gagne la carte "Grimace" concernée. Il retourne ensuite une de ses 6 plaques « Zygomar » comme indiqué précédemment. Avec un peu de chance, il peut gagner à son tour jusqu'à 2 cartes "Grimace"...

Le gagnant :

Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus de cartes "Grimace". En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus

6

d'étoiles sur les cartes qu'il a ramassées qui gagne la partie. S'il y a une égalité sur le nombre d'étoiles, c'est le plus jeune joueur qui gagne...

ZYGODICTO

2, 3 ou 4 équipes de 2 joueurs

Un joueur de chaque équipe tire une carte "Grimace", puis se retourne de manière à tourner le dos à son co-équipier. Il donne ensuite des indications orales pour que son partenaire puisse reconstituer la bonne grimace. Celui-ci les pose suivant les indications verbales de son partenaire. Il dit "STOP" quand il a fini. On vérifie que c'est bien la bonne grimace.

- Si c'est le cas l'équipe marque 1 point.



7

- Si ce n'est pas la bonne grimace l'équipe ne marque aucun point. Les joueurs échangent ensuite leurs rôles pour réaliser une nouvelle grimace. La première équipe qui marque 8 points gagne la partie.

ZYGOMOTUS

2, 3 ou 4 équipes de 2 joueurs

Le principe est identique au jeu précédent mais, cette fois-ci, les deux partenaires de chaque équipe se font face. Le joueur qui a la carte "Grimace" n'a pas le droit de parler mais doit mimer la grimace indiquée sur sa carte. Dès que le joueur qui pose les plaques "Zygomar" a terminé, il dit "STOP". On vérifie que c'est bien la bonne grimace. Si c'est le cas, l'équipe marque 1 point, si ce n'est pas la bonne grimace l'équipe ne marque aucun point. Les joueurs échangent



8

ensuite leurs rôles pour réaliser une nouvelle grimace.
La première équipe à marquer 8 points gagne la partie.

ZYGOMEMO / 2 à 4 joueurs

Une carte "Grimace" est montrée aux joueurs pendant 5 à 10 secondes (suivant l'âge des enfants) puis cachée. Tous les joueurs posent alors leurs 6 plaques "Zygomar" et doivent reconstituer le plus vite possible la carte "Grimace" montrée (chaque joueur réalise son Zygomar en secret, par exemple en le cachant derrière un livre ouvert). Lorsque tous les joueurs ont terminé de poser leurs plaques, ils comparent leurs Zygomars avec la carte "Grimace". Chaque joueur marque 1 point pour chaque plaque qui correspond à la bonne grimace. On peut décider en début de partie combien de grimaces vont être jouées. Celui qui a le plus de points à l'issue de toutes les manches gagne la partie.



9

ZYGOLOGICO / 2 à 4 joueurs

3 cartes "Grimoce" sont tirées au hasard et posées faces visibles sur la table. Tous les joueurs doivent réaliser avec leurs 6 plaques "Zygomar" un portrait dont chaque élément est au moins présent sur deux des trois cartes "Grimoce". Dès qu'un joueur pense avoir reconstitué son Zygomar en respectant cette règle, il crie "STOP". On vérifie que chaque élément de son Zygomar est bien présent sur deux des trois cartes "Grimoce".

- Si c'est le cas, il prend les trois cartes et les pose devant lui, on retourne ensuite trois nouvelles cartes "Grimoce".
- S'il s'est trompé, il perd une des cartes "Grimoce" qu'il avait déjà gagnée.
- S'il n'a pas encore gagné de carte "Grimoce", il ne joue pas au tour suivant. Le premier joueur qui a récupéré au moins 9 cartes gagne la partie.



10

ZYGOVERSO / 2 à 4 joueurs

Une carte "Grimace" est posée au centre de la table. Tous les joueurs doivent réaliser avec leurs 6 plaques "Zygomar" le portrait inverse de la carte "Grimace". Dès qu'un joueur pense avoir reconstitué son Zygomar en respectant cette règle il crie "STOP". Si le résultat est correct, il prend la carte "Grimace" et la pose devant lui, on retourne ensuite une nouvelle carte "Grimace". S'il s'est trompé, il perd une des cartes "Grimace" qu'il avait déjà gagnée. S'il n'a pas encore gagné de carte "Grimace", il ne joue pas au tour suivant. Le premier joueur qui récupère 8 cartes gagne la partie.



11

Merci aux élèves de la classe de Cycle 3 de l'école Federico Garcia Lorca de Vaulx en Velin et à leur professeur, Monsieur Bruce Demaugé-Bost, pour avoir proposé un florilège de variantes qui ont été sélectionnées par Dominique Ehrhard, l'auteur du jeu.

Découvrez nos 20 autres jeux en boîte métal : Anagramme, Broc & Troc, Babylone, Brouhaha, Contrario, Elefantissimo, Finis ton assiette, Illico Presto, In Extremis, La Grande Parade, Laoupala, Marabout, Mixo, Panicozoo, Rapidcroco, Salut les filles! (illustré par Wolinski), Sky my husband, Syllabus, Unanimo et Vitrail...



Plus d'infos sur
www.cocktailgames.com

12