

Objectif

- Remplir l'ensemble des contrats de la feuille de score (**Zig, Double Zig, Zag, Zig-Zag**).

Mise en place

Chaque joueur

- 4 cartes en main
- 1 carte face cachée devant

Commun

- Pioche des autres cartes
- 1 joker par équipe de 2 joueurs maxi dans le jeu
- Niveau 1 : enlever les cartes contraintes et les cartes +1 et -1

Déroulement d'une manche

Principes généraux

- Les équipes choisissent secrètement un signe pour **Zig**, un signe pour **Zag** → Interdit de changer de signe durant une manche
- Toujours 4 cartes en main maxi

1. Initialisation plis

- Chaque joueur jette une carte au centre face visible → Récupère la carte cachée respective

2. Jeu : tous en même temps + sans respecter de tour + autant de fois que les joueurs le veulent

- Chaque joueur jette une carte face visible et récupère une carte visible (y compris la même)
- Fin de main** lorsque plus d'échange (ou plus de carte au centre) → On défausse les cartes visibles → Reprise en « 1. Initialisation plis »

Combinaison : lorsqu'un joueur a une combinaison → Fait un signe à son coéquipier

- Zig** = 4 cartes avec 1 caractéristique commune
- Zag** = regrouper 4 cartes avec 2 caractéristiques communes
- Le coéquipier peut : Annoncer la combinaison **OU** Améliorer la combinaison pour obtenir (**Zig-Zag, Double Zig, Double Zag**)
 - Le **Double Zag** permet de choisir la combinaison souhaitée (combinaison joker)
 - Si contrat invalide (doit être strictement respecté) : l'équipe jette son jeu et le renouvelle → la partie continue
- Fin de manche → Réinitialisation complète du jeu

Découverte du signe par les adversaires : annonce « Contre »

- Contre** raté : les joueurs accusés doivent chacun montrer 2 cartes sans caractéristique commune
 - Coche du **contre** raté : 3 **contres** ratés maxi → Interdit de contrer ensuite
- L'équipe contrée a raison **OU** l'équipe contrant à tort change son jeu

Cartes spéciales : défaussées une fois l'action effectuée

Cartes à effet immédiat

- Joker** : remplace n'importe quelle carte
- Stop personnage** : interdit de faire une combinaison avec personnage
- Stop accessoire** : interdit de faire une combinaison avec accessoire
- Stop paysage** : interdit de faire une combinaison avec paysage
- Z** : Annule l'effet d'une carte négative (possible de jouer la carte sur soi **OU** sur son coéquipier)
- Échange de jeu** : permet de changer son jeu avec coéquipier **OU** adversaire
- Vol de carte** : carte volée dans main adversaire → Adversaire reste avec 3 cartes jusqu'à la fin de la main

Cartes à effet différé (bord noir)

- Annonce « **Carte spéciale** » → pose de la carte → Résolution à la fin de la main (lors les cartes visibles sont défaussées)
- Ordre des cartes
 - Voir un jeu** : le joueur peut regarder le jeu de n'importe quel joueur (adversaire ou partenaire)
 - 10 secondes** : distribution initiale posée face visible : le joueur fait tous les échanges souhaités durant 10 s (décompté par les joueurs)
 - Maître des cartes** : le joueur regarde les cartes initiales et les redistribue face cachée à sa convenance
- 10 secondes** et **Maître des cartes** incompatibles ⇔ Si une de ces cartes est jouée, interdit de jouer l'autre carte

Fin de partie

- Dès qu'une équipe a rempli tous ses contrats = Vainqueur

Niveaux

Niveau 2	Cartes contraintes	<ul style="list-style-type: none"> Début de chaque manche : chaque joueur reçoit une carte contrainte secrète Un nombre est choisi au hasard entre 1 et 12 Les joueurs ont pour contrainte le symbole correspondant sur leur carte pour faire la combinaison
	Cartes +1 et -1	<ul style="list-style-type: none"> Effet immédiat → incrémente / décrémente le n° de contrainte pour le joueur qui pose cette carte
Niveau 3	Contraintes non obligatoires	<ul style="list-style-type: none"> Deux lignes de contrat à remplir : niveau 1 (sans contrainte), niveau 2 (avec contrainte) Si un joueur utilise ou non la contrainte, l'autre doit faire de même pour valider le contrat Si contrat invalide : l'équipe jette son jeu et le renouvelle → la partie continue Les joueurs peuvent parler pour décider de réaliser telle ou telle combinaison

