

# ZIG & SHARKO

## La course de Poséidon



Règles du Jeu  
en vidéo





## DÉROULEMENT DE TON TOUR

Le dernier à avoir vu un épisode de Zig & Sharko commence !

À ton tour, fais ces 2 actions :

### 1. UTILISE LES CARTES DE TA MAIN

Pour chaque carte, tu peux choisir de :

**jouer la carte** pour te déplacer et / ou faire l'action indiquée sur la carte,  
**ou poser la carte directement dans ta Défausse** si elle ne t'est pas utile ce tour-ci,  
**ou garder la carte** dans ta main pour la jouer au tour suivant.



### 2. REFAIS TA MAIN

Prends des cartes du dessus de ta Pioche jusqu'à en avoir 3 en main. Si ta Pioche est vide, mélange ta Défausse pour refaire une nouvelle Pioche.

Ensuite c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

## TES ACTIONS

**Avancer :** (interdiction de reculer)

- Tu ne peux pas passer ni t'arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur (sauf avec l'action bousculer ou sauter).



Tu peux avancer tout droit ou en diagonale

### ACTIONS INDIQUÉES SUR LES CARTES :

- **Bousculer :** si tu doubles un adversaire ou si tu t'arrêtes sur sa case, tu peux le bousculer. Recule sa figurine d'une case et ajoute une carte « BAM ! » sur sa Pioche. Si l'adversaire, en reculant, passe sur une case bonus, il ne gagne pas le bonus.



### Carte BAM!

Elle se joue comme les autres (elle ne te fait avancer que d'1 case).

Une fois jouée, tu la poses dans ta Défausse.

- **Sauter :** tu peux passer par-dessus un piège ou un adversaire. La case sautée ne compte pas dans ton déplacement.

- **Faire reculer :** déplace la figurine d'un adversaire du nombre de cases indiquées. Si elle rencontre un piège ou un adversaire, elle s'arrête. Si elle passe par une case Bonus, elle ne gagne pas de Bonus.



## JOUER UNE CARTE : EXPLICATION DÉTAILLÉE

**Déplacement :** tu peux déplacer ton personnage d'autant de cases qu'indiqué (ou moins).

**Action :** tu peux effectuer cette action.

Tu peux interrompre ton déplacement pour effectuer ton action, puis éventuellement continuer ton déplacement.



Une fois le déplacement et/ou l'action réalisée, ta carte est considérée comme jouée.

**APRÈS AVOIR JOUÉ LA CARTE** si le symbole est :



Tu la poses dans ta Défausse.

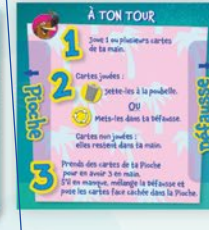


Tu la jettes dans le couvercle de la boîte.

## ZONE DE JEU POUR ZIG

### PIOCHE

C'est ta réserve de cartes (face cachée) pour les prochains tours.



### DÉFAUSSE

Ce sont tes cartes utilisées (face visible). Quand la Pioche est vide, mélange la Défausse et refais ta Pioche.

### MAIN

Ce sont les cartes que tu peux utiliser lors de ton tour. Tu peux toutes les jouer ou en garder certaines pour un prochain tour.



## CASES SPÉCIALES



**CASE BONUS :** quand tu passes ou t'arrêtes dessus, prends une carte bonus (au choix parmi 3 visibles ou celle du dessus de la pile bonus) et place-la sur ta Pioche. Remplace la carte prise par une nouvelle.



**CASE RACCOURCI :** si tu t'arrêtes sur cette case, tu peux tenter ta chance et traverser le dangereux pont. La case d'arrivée du raccourci doit être libre. Cette action n'est pas obligatoire.



Pour tenter de passer par le raccourci :

**1. Arrête-toi sur la case raccourci.**

**2. Lance le dé :**



Tu traverses le pont ! Place ta figurine sur la case de l'autre côté du pont et continue ton tour de jeu.



Tu restes sur place. Tu ne peux pas réessayer de traverser ce pont mais tu peux continuer ton tour de jeu.



Oh non ! Tu tombes du pont : recule jusqu'à la case indiquée par la flèche, pose toutes les cartes de ta main dans ta Défausse : ton tour se termine immédiatement. Si un joueur est présent sur la case indiquée par la flèche, tu prends sa place et le fais reculer d'une case.



**LES BARRIÈRES :** tu ne peux pas les franchir.



## MODE AVANCÉ «PIÈGES»

Lors des premières parties, joue uniquement avec les règles de base. Cependant, pour une expérience plus fun et immersive, nous te conseillons de jouer avec les pièges.



### Mise en place :

1. Place 4 pièges sur les 2 premiers et les 2 derniers emplacements correspondants. Laisse les autres à côté du plateau de jeu. 2 emplacements sont vides, c'est normal.
2. Prends les cartes Bonus marquées du symbole piège puis mélange-les avec les autres cartes Bonus.

### Éviter un piège :

Les pièges empêchent les joueurs de continuer leur chemin. Tu as 2 solutions pour les éviter :



- Pose, sans la jouer, une des cartes de ta main dans ta Défausse. Retire alors le piège et pose-le à côté du plateau de jeu. La voie est désormais libre.



- Joue une carte avec l'action « Sauter », « Retirer » ou « Déplacer » un piège.



## VARIANTE 4 JOUEURS « EN ÉQUIPE »

Les règles du jeu restent les mêmes.

Formez 2 équipes : Bernie avec Zig, et Marina avec Sharko.

Pour gagner, les 2 joueurs d'une même équipe doivent avoir franchi la ligne d'arrivée.

Règle spéciale : Lorsqu'un joueur passe sur une case bonus, il peut poser la carte bonus sur la Pioche de son coéquipier.



## REMERCIEMENTS

Les auteurs du jeu tiennent à remercier très chaleureusement Christophe Lauras qui nous a fait confiance, a cru en nous et nous a permis de vivre cette incroyable aventure.

Merci à l'équipe de Débâcle pour sa confiance et sa sincérité : Lucie, Eric, Cyril, Benjamin...

Merci aussi à Chloé de Xilam pour son aide précieuse dans la concrétisation de ce projet.

Merci à nos super testeurs : Antonella, Bilitis, Lucia, Alice, Marina, Nico, Cécile, Paul-Émile, François, Roger, Anne, Inès, Max, Pato, Zoé, Jean-Philippe, Manon, Hugo, Sandrine, Lou, Thibaut, Laure, Louka et les enfants du centre de loisirs de Lignan sur Orb.

Merci pour tout à nos deux princesses !

Et un grand merci à vous, amies joueuses et amis joueurs d'avoir fait le choix (très judicieux !) de vous procurer ce jeu.

**AUTEURS DU JEU :** Olivier et Paul Bonnet

**CHEFS DE PROJET :** Christophe Lauras et Lucie Teilhet

**ILLUSTRATIONS :** Xilam Animation

**GRAPHISTE :** Monsieur l'Œil



Débâcle Jeux  
[www.debacle.fr](http://www.debacle.fr)