

# COMMENT FORMER UNE SÉRIE

Si la carte en jeu est :

Faites ceci :

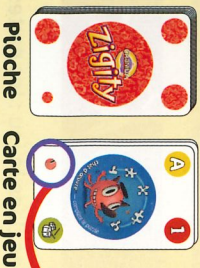
Exemple :

**Chat d'œuvre™**  
Complétez le puzzle.



Utilisez la pièce de puzzle de la **carte en jeu ET** les pièces puzzles **parmi** les cartes que vous avez en main pour **compléter le puzzle**.

Une série Chat d'œuvre est toujours constituée de **trois** cartes.



Chaque série Chat d'œuvre inclut **les trois mêmes parties** : gauche, milieu, droite.

**Étoile montante™**  
Réunissez des instruments identiques.



Utilisez l'instrument de musique de la **carte en jeu ET** les instruments correspondants **parmi** les cartes que vous avez en main pour **former une série**.

Vous pouvez former une série étoile montante avec **une ou plusieurs** cartes correspondantes.



**Neuro naute™**

Obtenez une somme égale à 11.



Utilisez le chiffre de la **carte en jeu ET** les chiffres **parmi** les cartes que vous avez en main pour obtenir la somme de 11 exactement.

Vous pouvez utiliser **autant de cartes** que vous le souhaitez parmi les cartes que vous avez en main, mais votre série doit faire 11 exactement.

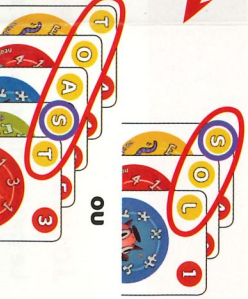


**Vocabu ver™**  
Formez un mot.



Utilisez la lettre de la **carte en jeu ET** des lettres **parmi** celles de vos cartes en main pour **former un mot**.

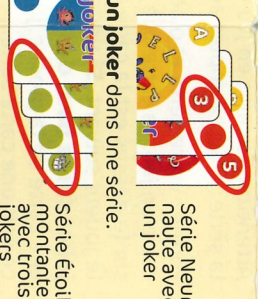
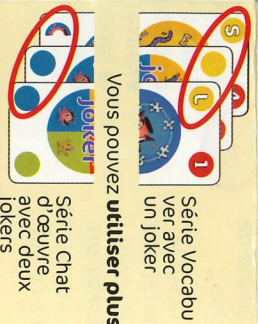
• Votre mot peut être **de la longueur** que vous voulez.  
• La lettre de la carte en jeu peut se trouver **n'importe où** dans votre mot.



**Carte joker**  
Utilisez-la lorsque vous avez besoin d'aide pour former une série.



Utilisez une carte joker pour remplacer une lettre, un chiffre (de 1 à 10), une pièce de puzzle ou un instrument.  
• lorsque vous utilisez un joker, **expliquez** comment vous l'utilisez.  
• Un joker **ne peut pas** être utilisé comme carte action.  
• Si la nouvelle carte en jeu est un joker, retournez une carte de la pioche, jusqu'à ce que ce soit une carte série.



## COMMENT JOUER LES CARTES ACTION

Vous pouvez jouer n'importe quelle carte action à n'importe quel tour.

**Esquive**

Passes votre tour.



Faites piocher des cartes au joueur suivant.

**Pioche**



Inversez le sens du jeu.

**Boomerang**



N'oubliez pas de retourner une nouvelle carte série de la pioche quand l'action est terminée.

- Jouez une carte esquive pour passer votre tour.
  - Si vous ne pouvez pas former une série, vous pouvez jouer une carte esquive pour éviter de piocher une carte. Votre tour est alors terminé.
  - Si d'autres cartes action ont été jouées pour vous faire piocher des cartes à votre tour, vous pouvez jouer une carte esquive pour **faire piocher le joueur suivant**. Le tour de ce joueur est ensuite terminé.
- Lorsque vous jouez une carte pioche, le joueur suivant a **deux options** :
- Jouer n'importe quelle carte action. Le tour de ce joueur est alors terminé.
  - OU**
  - Piocher le nombre de cartes indiqué, puis retourner une nouvelle carte série. Le tour de ce joueur est alors terminé.

**Important :** Si le joueur vous précédant joue une carte pioche, vous pouvez jouer une autre carte pioche par-dessus. Le joueur suivant devra alors piocher le nombre total de cartes indiqué par la première carte plus votre carte pioche.

Jouez une carte boomerang pour inverser le sens du jeu.

• Si d'autres cartes action ont été jouées pour vous faire piocher des cartes, vous pouvez jouer une carte boomerang pour inverser le jeu et **faire piocher des cartes au joueur qui vous précède**ait.

• Si vous ne pouvez pas former une série, vous pouvez jouer une carte boomerang pour inverser le sens de jeu et terminer votre tour sans piocher de carte.

• Dans une partie à deux joueurs, la carte boomerang a le même effet qu'une carte esquive.

# Zigity

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en formant des séries et en jouant des cartes action.

## BUT DU JEU

### AVANT DE JOUER

contenu = 81 cartes  
1 jeu de

1 Il y a **trois types de cartes** dans le jeu : les cartes série, les cartes joker et les cartes action.



Carte série

Formez des séries en utilisant les indications dans les coins des cartes.



Carte joker

Utilisez les cartes joker pour vous aider à former des séries.



Carte action

Inversez le sens de jeu, faites piocher des cartes à un autre joueur ou évitez d'en piocher.

2 Mélangez le paquet et distribuez sept cartes à **chaque joueur**. Regardez vos cartes, mais ne les montrez à personne !

3 Posez le reste du paquet **face cachée** : c'est la **pioche**.



Pioche

4 Retournez une carte de la pioche et posez-la à côté de la pile. C'est la **carte en jeu**.

(Si cette carte est une carte action ou un joker,

retournez une autre carte, jusqu'à ce que vous tombiez sur une carte série.)



Carte en jeu

**Maintenant, vous êtes prêts à jouer !**  
Le joueur dont l'universaire est le plus proche dans l'avenir joue le premier.

## À VOTRE TOUR

Faites l'une de ces trois actions :

### Jouez une série de cartes

Le **personnage qui est au centre de la carte en jeu détermine quelle série vous allez devoir former**.

Attention, la carte en jeu fait partie de la série. (Voir exemples au verso.)

Formez votre série et placez-la sur la carte en jeu. La carte que vous laissez sur le dessus est la carte de jeu pour le joueur suivant. **Si vous laissez un joker sur le haut de la pile**, retournez une carte de la pioche, jusqu'à ce que ce soit une carte série.

**Précision : vous ne pouvez jouer qu'une seule série par tour.**

### Jouez une carte action

Vous pouvez jouer une carte action à n'importe quel tour, même lorsque vous pouvez former une série de cartes. Choisissez **une** carte action de votre jeu et posez-la sur la carte en jeu. (Vous trouverez au verso de cette page les explications sur le fonctionnement de chaque carte action.)



### Piochez une carte

Si vous ne pouvez pas poser de série et que vous n'avez pas de carte action, piochez une carte.

**Votre tour est maintenant terminé, c'est au joueur suivant de jouer.**

Tournez cette page pour savoir comment former des séries et jouer les cartes action.

## COMMENT GAGNER

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

Découvrez Cranium Zigity, le nouveau jeu de cartes excitant, plein d'activités amusantes, de rebondissements et de surprises.

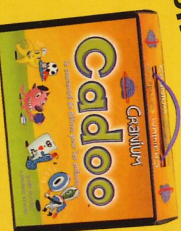
# Zigity

Jeu de cartes seconde pour petites agiles!

APRÈS **Zigity**™ DANS LA FAMILLE CRANIUM, JE VOUDRAIS...



**Cranium®**  
Le jeu phénomène de tous les délirés !  
Plumer, sculpter, imiter, résoudre... Avec ses 14 activités toutes plus déliantes les unes que les autres, Cranium va vous faire passer des moments inoubliables entre amis !  
À partir de 12 ans  
4 joueurs et plus



**Cranium® Cadoo™**  
Le concentré de délirés pour les enfants !  
Avec Cranium Cadoo, les enfants ont aussi leur Cranium ! Il leur faudra résoudre des énigmes, sculpter, mimer et décoder des messages secrets grâce à des lunettes magiques : les fous rires sont garantis !  
À partir de 7 ans  
De 2 à 4 joueurs



Pour tout savoir sur Cranium, visitez : [www.cranium.com](http://www.cranium.com)