

# ZEBULON

Un jeu de Cyril Blondel,  
pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans

- Bon alors comment ça se joue ton jeu là ?
- Tu vas voir c'est très simple ! Tu sors le paquet de la boîte, tu le mélanges et tu le poses !
  - C'est tout ! Ah oui c'est simple !
- Après tu prends la première carte du paquet et tu la retournes à côté. Sur cette carte il y a des mots écrits en rond...et bien le premier qui lit un des mots gagne la carte !
- Houlà mais attends ! il y a 4 mots sur la carte !
  - Lequel il faut lire ?
  - C'est la couleur au sommet du paquet qui t'indique le mot à lire sur la carte retournée. Par exemple, si le paquet indique du gris, il faut être le premier à lire le mot gris !



- Ah d'accord !... Mais ils sont bizarres tes mots là !

- C'est parce que certains sont écrits en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, et d'autres sont écrits en sens inverse ! Mais ça, tu ne peux pas le savoir avant de chercher !



- C'est quoi comme sorte de mots ?

- Ce sont des noms communs, des adjectifs, des participes passés, masculins, féminins, singuliers ou pluriels. Pas de verbe conjugué !

- Mais dis donc ! C'est pas tout ! C'est quoi ces sourires au milieu des cartes ?

- Ah ah ! Surprise ! Dès qu'un sourire apparaît dans une couleur au sommet du paquet, plus besoin de lire le mot en rond !  
Là, il faut être le premier à faire un mot avec les 4 lettres de cette couleur soulignées par un petit sourire !

- *J'ai rien compris !*

- Par exemple, un sourire sur du jaune indique qu'il faut faire un mot avec les 4 lettres soulignées dans le mot jaune !



*Il faut faire un mot avec les 4 lettres soulignées du mot jaune*

- *C'est mieux avec un exemple effectivement !*
- Et attention ! Toujours pas de verbe conjugué !

Les mots de 4 lettres sont plus compliqués que les mots en rond, alors tu peux aussi laisser les sourires de côté quand tu joues avec des plus jeunes.

- Et comment ça se termine alors ?

- A chaque fois, le plus rapide à lire un mot en rond ou faire un mot de 4 lettres gagne la carte retournée. Dès qu'un joueur a gagné 7 cartes, c'est fini !

- Bon allez, on essaye...

UN PEU PLUS TARD...

- Oh Oh ! Je maîtrise maintenant !  
Je n'arrête pas de gagner !

- Alors, si tu es à l'aise, je peux te proposer de compliquer un peu la partie avec une variante « coup double » !

- Vas-y tu m'intéresses !

- Si un joueur arrive à lire deux mots à la suite, il gagne deux cartes : la carte retournée et une autre qu'il prend au sommet du paquet !

- D'accord, mais quels mots il faut lire ?!

- Pour le premier, tu fais comme avant.

Tu utilises la couleur au sommet du paquet qui t'indique le mot sur la carte retournée.

Pour trouver le deuxième mot, tu fais le chemin inverse ! Tu regardes la couleur au centre de la carte retournée et elle t'indique le mot à lire au sommet du paquet ! Dans les deux cas, tu tiens compte des sourires s'il y en a !



- Attends... Et si j'ai le premier mot  
et pas le deuxième ?

- C'est toi qui vois ! Tu peux tenter de faire  
« coup double » en cherchant le deuxième mot  
une fois que tu as le premier, mais si avant que  
tu les dises, un autre joueur n'en annonce  
qu'un seul (celui de la carte retournée),  
c'est lui qui gagnera la carte, et toi rien !

- Hé ben... Il y a vraiment quelque chose qui  
ne tourne pas rond chez toi !

éditions **FLIP**  
**FLVP**

[www.flipflapeditions.fr](http://www.flipflapeditions.fr)