



? ? jeu de cartes 3 à 8 pers.

Le Zioup

- à partir de 7- 8 ans
- durée : env. 20 min

Ce jeu nous a été présenté par un ami, et nous l'avons tellement aimé que nous l'avons rapidement adopté ! A tel point que nous l'avons même renommé le Zioup. Depuis, nous avons découvert des liens très forts avec le jeu de la bataille norvégienne.

matériel

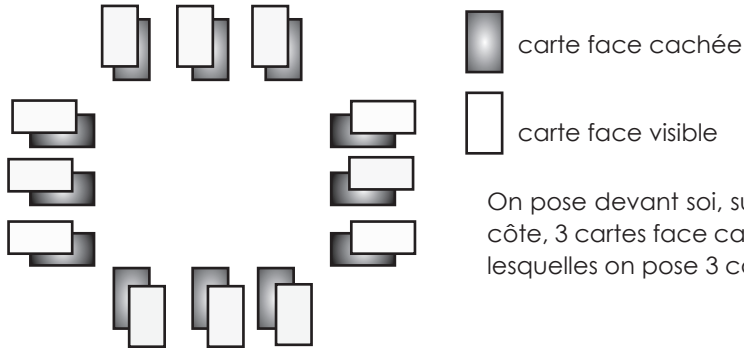
de 3 à 5 personnes : 1 jeu traditionnel de 52 cartes.
de 6 à 8 personnes : 2 jeux traditionnels de 52 cartes.

but du jeu

Etre la première personne à **se débarrasser** de toutes ses cartes.

mise en place

On distribue 6 cartes à chacun·e , comme sur le schéma ci-dessous :



On distribue ensuite 3 cartes par personne, qu'on garde en main, sans les montrer. Enfin, on place 1 carte face visible au centre de la table. Les cartes non utilisées sont mises de côté et ne serviront pas ce tour.

déroulement

On joue à tour de rôle, dans le sens horaire (*sauf cas particulier du zioup, voir plus loin*). A son tour, on doit **poser une carte** sur celle au centre de la table, en posant **toujours une carte de valeur supérieure**, sans être obligé·e de mettre la carte de la valeur juste supérieure. On ne peut pas jouer une carte de valeur identique.

exemple : Jean, à ma droite, a joué un 4. Je peux donc jouer sur cette carte un 5, ou un 6, ou un 7, ou un 8... ou un As.

Je dois toujours **jouer en priorité les cartes que j'ai en main**. C'est uniquement quand j'ai réussi à toutes les poser que je peux commencer à jouer les cartes posées devant

moi sur la table.

Je ne prends jamais dans mes mains les cartes posées devant moi (elles resteront toujours sur la table, visibles de tout le monde). Quand j'en joue une, je la prends et la pose directement au centre de la table.

Quand une carte jouée délivre une carte qui était face cachée, je retourne celle-ci.

A mon tour de jeu, **si je ne peux pas jouer**, je récupère le tas au centre de la table et prends toutes les cartes en main. C'est alors à la personne suivante de lancer un nouveau tour, en posant la carte de son choix au centre de la table.

la valeur des cartes

L'ordre des cartes est l'ordre classique (la plus petite étant le 2, la plus forte l'As), mais il y a plusieurs cartes spéciales :

- le **2 est un joker** qui peut être posé après n'importe quelle carte. Elle représente donc à la fois la valeur la plus petite et la plus grande. Elle est la seule carte à pouvoir être jouée après un As, et permet ainsi de repartir du plus petit au plus grand.

- **après un 7, on doit jouer une carte de valeur inférieure** et non plus supérieure. Cela ne concerne que la carte qui est jouée juste après le 7. Ensuite, on reprend l'ordre normal, en montant systématiquement.

- quand on joue un **8, on saute le tour de la personne suivante**.

- quand on joue un **10, le tas est écarté**, et la personne suivante relance un nouveau tour en jouant une nouvelle carte au centre de la table.

les particularités du jeu

- jouer plusieurs cartes en même temps :

A son tour de jeu, on peut jouer 1 ou plusieurs cartes en même temps, si elles sont de la même valeur. Cela permet notamment de se débarrasser de plusieurs cartes et donc de se rapprocher de la victoire.

exemple : J'ai 3 cartes de valeur 9 en main, c'est mon tour de jouer après Jean qui a posé un 5, je peux donc poser mes trois cartes de valeur 9 en même temps.

Attention ! Si je joue plusieurs 8 en même temps, on saute le tour du même nombre de personnes !

exemple : Je joue 3 cartes de valeur 8 en même temps, les 3 personnes suivantes sautent leur tour.

- faire un zioup :

Faire un zioup signifie **jouer quand ce n'est pas son tour**, en posant une carte de même valeur que celle qui vient d'être posée au centre de la table. C'est alors à la personne située juste à gauche de celle qui vient de « ziouper » de jouer.

fin de la partie

Une manche s'achève quand une personne a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes. A ce moment-là, on compte pour les autres 1 « mauvais » point par carte qu'il leur reste. On peut jouer en 3, 4, 5 manches, en additionnant ce score négatif à chaque fois, jusqu'à avoir un·e gagnant·e, à savoir la personne qui aura fait le moins de points au cours de chaque manche !

