

ZOO NINJA

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Depuis la nuit des temps, l'Homme ne cesse de vouloir avoir la plus grande maison, la plus grande entreprise, la plus grande famille mais également la plus grande zigounette.

Dans ce jeu, hommes et femmes devront faire grimper leur zigounette mais pas besoin de tirer dessus ou d'acheter un remède sur internet vous vantant un agrandissement spectaculaire en une semaine, un ami a essayé et ça n'a pas marché. Mettez en place une stratégie afin de pouvoir exhiber fièrement votre bel attribut aux yeux de tous.

Certains diront qu'il vaut mieux une petite travailleuse qu'une grande paresseuse, si cela peut consoler les perdants, tant mieux !

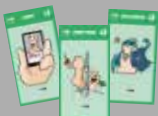


6 zigounomètres

Infirmière, Hôtesse de l'air,
Secrétaire, Pompier,
Plombier, Policier

MATÉRIEL

Le jeu se compose de 153 cartes et 6 zigounomètres.



70 cartes Cm +
20 cartes Sexto,
30 cartes Strip-tease,
20 cartes Pilule bleue



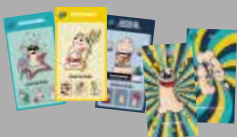
15 cartes Cm -
10 cartes Douche froide,
5 cartes Grand-mère



12 cartes Action
8 cartes Plan à 3,
4 cartes Pompe à zigounette



36 cartes Attaque
4 cartes Club échangiste, 4
cartes Capote, 4 cartes Point G,
4 cartes Don d'orgasme, 4 cartes
Impuissance, 4 cartes Mycose,
4 cartes Morpions, 4 cartes
Lubrifiant, 4 cartes Orgasme
simulé



20 cartes Défense
4 cartes Acteur porno, 4 cartes
Dieu du sexe, 4 cartes Maître en
kamasutra, 4 cartes Jouissance
extrême, 4 cartes 69

VUE DU PLATEAU D'UN DÉBUT



BUT DU JEU

Être le premier joueur à obtenir 31 cm pour les parties de 2 à 3 joueurs et 21 cm pour les parties de 4 à 6 joueurs et pas un cm de plus !

MISE EN PLACE

- 1) Chaque joueur reçoit 6 cartes face cachée et un zigounomètre. Le reste des cartes forment la bourse.
- 2) Chaque joueur pose devant lui ses cartes cm + et cm – et garde en main ses cartes Action, Attaque et Défense.
- 3) Chaque joueur applique l'effet de chaque carte cm – sur une carte cm + : les cartes concernées sont défaussées, face visible à côté de la bourse.

Ex : Aphrodite a reçu 2 cartes cm + (+1 cm et + 3cm) et une carte cm – (Grand-mère), elle défasse donc sa carte + 3 cm et sa carte Grand-mère. Elle adapte son zigounomètre à 1 cm.

- 4) Le joueur ayant la plus petite zigounette commence la partie. S'il y a égalité entre

DE PARTIE À 2 JOUEURS



DÉFAUSSE



Mathieu



2 joueurs, celui qui est capable de citer ou mimer le plus de positions du Kamasutra commence la partie.

DÉROULEMENT D'une PARTIE

À leur tour, les joueurs entreprennent les actions suivantes dans cet ordre :

- 1) Le joueur doit piocher une carte dans la bourse.
- 2) Lorsque le joueur pioche une carte cm + ou cm - : il applique immédiatement son effet. Les cartes qui subissent l'effet négatif sont défaussées.
- 3) Le joueur peut jouer une carte Action ou Attaque (voir règles).
- 4) Le joueur adapte son zigounomètre.

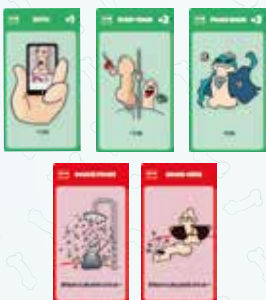
Un joueur ne peut pas avoir, à la fin de son tour plus de 6 cartes en main. Si tel est le cas, le joueur ayant le plus de sex appeal (comprenez, le plus de cm) défausse au hasard l'une de ses cartes.

Le ZIGOUNOMÈTRE



Le joueur applique l'effet des cartes Cm + et Cm - sur son zigounomètre. Lorsqu'un joueur dépasse 21 cm ou 31 cm, il devra défausser sa plus grande carte cm +, y compris la carte Pompe à zigounette, si elle y est appliquée.

Jouer une CARTE cm + et cm -



Les cartes Cm + ont l'icône  et sont de couleur verte.

Les cartes Cm - ont l'icône  et sont de couleur rouge.

Si le joueur a plus de cartes cm - que de cartes cm +, toutes ses cartes cm - et cm + sont défaussées.

Sexto, Strip-tease et Pilule bleue : sont posées devant le joueur et augmentent le zigounomètre de la valeur indiquée sur la carte.

Douche froide : Le joueur défasse sa plus petite carte cm +. Le joueur doit également défausser la

carte Douche froide.

Grand-mère : Le joueur défausse sa plus grande carte cm +, y compris la carte Pompe à zigounette, si elle y est appliquée. Le joueur doit également défausser la carte Grand-mère.

Jouer une CARTE ACTION



Les cartes Action ont l'icône  et sont de couleur orange.

Lors de son tour, le joueur peut utiliser une carte Action qu'il vient de piocher ou qu'il a déjà en main.

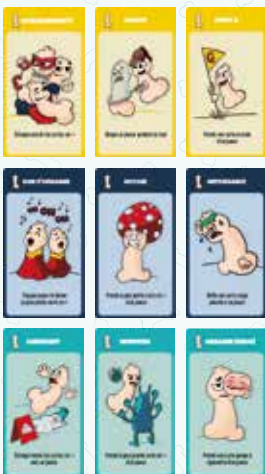
Plan à 3 : permet de piocher 2 cartes et le joueur applique immédiatement l'effet des cartes cm + et cm -. Le joueur peut poser autant de cartes Plan à 3 qu'il souhaite lors de son tour puis jouer une carte Attaque.

Pompe à zigounette : se pose à côte d'une carte cm + et vient doubler sa valeur initiale. Il ne peut y avoir qu'une carte Pompe à zigounette par carte cm +.

Ex : Rocco joue une carte Pompe à zigounette sur une carte + 3 cm : la valeur de ce duo de cartes devient + 6 cm.

Si le joueur pose une carte Pompe à zigounette, il ne pourra plus jouer de carte Action, ni de cartes Attaque.

Jouer une CARTE ATTAQUE



Les cartes Attaque ont

l'icône  et sont de couleur jaune, bleue foncée et bleue claire.

Lors de son tour, le joueur peut utiliser une carte Attaque qu'il vient de piocher ou qu'il a déjà en main, mais attention les autres joueurs ne sont pas sans défense et les contre-attaques sont possibles !

Le joueur ne peut poser qu'une carte Attaque lors de son tour.

Le joueur ne peut pas jouer de carte Attaque s'il vient de jouer une carte Pompe à zigounette.

Une carte Attaque peut être annulée par le joueur adverse avec la carte Défense de la couleur correspondante ou par une carte Jouissance extrême. L'effet de l'attaque peut être retourné sur l'attaquant avec la carte 69.

Club échangiste : Le joueur échange l'une de ses cartes cm + contre celle d'un joueur.

Capote : Bloque un joueur pendant un tour. À 2 joueurs, elle permet de rejouer directement. Un joueur peut subir plusieurs attaques de cartes Capote.

Point G : Le joueur prend au hasard une carte en main d'un joueur.

Don d'orgasme : Chaque joueur donne au joueur attaquant sa plus petite carte cm +.

Le joueur le plus rapide à utiliser une carte Défense 69 récupère la récolte des cartes cm + ainsi que celle du joueur ayant lancé l'attaque initiale.

Mycose : Le joueur prend la plus petite carte cm + d'un joueur.

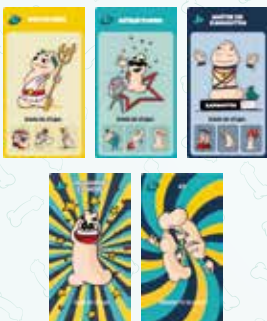
Impuissance : Lors de son tour, et uniquement à ce moment-là, le joueur peut utiliser cette carte pour se débarrasser d'une carte Douche froide ou Grand-mère qu'il vient de piocher. Il la donne au joueur de son choix. La carte Impuissance ne peut pas être utilisée en cas de contre-attaque.

Lubrifiant : Le joueur échange toutes ses cartes cm + avec un joueur mieux membré.

Morpions : Le joueur prend la plus grande carte cm + d'un joueur. Si une carte Pompe à zigounette est posée à côté, elle est prise avec.

Orgasme simulé : Le joueur prend une carte Pompe à zigounette d'un joueur.

Jouer une CARTE Défense



Les cartes Défense ont l'icône  et sont de couleur jaune, bleue claire, bleue foncée ou tricolore.

Son effet permet d'annuler une carte Attaque de couleur correspondante.

Lorsqu'un joueur est attaqué, il peut jouer une carte Défense qu'il a en main permettant d'annuler l'action de l'attaque. Le joueur peut utiliser autant de cartes Défense nécessaire pour contre-attaquer.

Ex : Ovidie joue une carte attaque Morpions contre Lolo, cette dernière se défend avec une carte 69 mais Ovidie contre-attaque avec une carte Défense Acteur porno. L'attaque est annulée, toutes les cartes jouées vont dans la défausse.

Jouissance extrême :

Cette carte permet d'annuler une carte Attaque.

69 : cette carte permet de retourner l'attaque reçue.

Pour contrer une carte 69 vous pouvez jouer une carte 69, une carte Jouissance extrême ou la carte Défense permettant d'annuler cette attaque.

Si l'action de la carte ne peut être retournée sur le joueur, cela annule l'effet

simplement.

Ex : Cyprine joue une carte Orgasme simulé sur Roméo, ce dernier joue sa carte 69 pour se défendre mais Cyprine n'a pas de carte Pompe à zigounette. Le coup est donc nul et les cartes jouées vont dans la défausse.

Ne fonctionne pas sur la carte Lubrifiant.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un des joueurs atteint exactement 31 cm ou 21 cm.

Le gagnant de la partie remporte le titre de la plus grande zigounette et doit faire les magasins pour s'acheter des nouveaux slips.

Le jeu se termine aussi lorsque la bourse est vidée avant que l'un des joueurs n'atteigne la taille du champion.

Si plusieurs joueurs ont la même taille de zigounette, c'est le joueur ayant le plus de cartes en main qui remporte la partie. Si égalité, sortez vos zigounettes et comparez.



Une question sur le jeu
Zigounette?
Consultez notre
Zigounettologue en ligne
sur
www.zigounette.net

© Nandou SRL (2020)
Tous droits réservés
137 rue de Marbaix
6110 Montigny-le-Tilleul
Belgique
Mail : grande@zigounette.net
Web : www.zigounette.net