

# Règles d'Opération Zèbre

## Comment jouer à Opération Zèbre

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire deviner le sujet de votre document classifié en le lisant à voix haute, après en avoir censuré un maximum de lignes.
- **Mécanique principale** : Censurer stratégiquement des lignes d'un texte descriptif pour ne garder que le strict minimum, puis le lire aux autres joueurs.
- **Condition de victoire** : En coopératif, survivre à toutes les manches sans épuiser la jauge de suspicion. En compétitif, marquer plus de points que l'équipe adverse.

Opération Zèbre, c'est un jeu d'ambiance et de culture générale où vous incarnez des agents secrets qui doivent se transmettre des informations classifiées sur des monuments, des séries, des célébrités, etc. Le twist ? Vous devez censurer vos propres documents pour en dire le moins possible, tout en laissant assez d'indices pour que vos coéquipiers trouvent la bonne réponse. Imaginez un mix entre un jeu de devinettes et un thriller d'espionnage, le tout saupoudré d'un gros soupçon de culture G. Si vous aimez les jeux de déduction comme [Mysterium](#), vous allez adorer celui-ci !

Le jeu propose deux modes : un **mode coopératif** (2 à 3 joueurs, tout le monde contre le jeu) et un **mode compétitif** (6 à 12 joueurs, deux équipes qui s'affrontent). On vous conseille de commencer par le coopératif pour bien comprendre les mécaniques, puis de passer en compétitif quand vous serez chauds !

## Mise en place de la partie

### Éléments communs aux deux modes

Placez la boîte ouverte au centre de la table avec toutes les cartes **Documents classifiés** à l'intérieur. Ces cartes contiennent les textes que vous allez censurer et lire pendant la partie.

## Mise en place en mode coopératif

- Mélangez les cartes **Échecs** et posez-les en pile face cachée à côté de la boîte.
- Prenez la carte **Manche** correspondant à votre nombre de joueurs. Désignez un joueur responsable de cette carte, c'est lui qui cochera les cases au fil de la partie.
- Donnez 1 **feutre effaçable** à chaque joueur.

## Mise en place en mode compétitif

- Laissez les cartes **Échecs** dans la boîte, elles ne servent pas ici.
- Répartissez les joueurs en **2 équipes** les plus équilibrées possible.
- Chaque équipe prend une carte **Manche** du mode compétitif (A vs A) et une carte **Interception**. Les deux équipes placent leurs cartes sur la même face.
- Chaque équipe reçoit **2 feutres effaçables**.

Toutes les cartes Manche ont deux faces : **Novice** et **Avancé**. Pour votre première partie, restez sur la face Novice. Vous pourrez toujours monter d'un cran quand vous vous sentirez à l'aise avec le jeu !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Le mode coopératif en détail

En coopératif, tous les joueurs forment une seule équipe d'agents secrets. Votre objectif : deviner les documents des autres sans vous tromper et en utilisant le moins de lignes possible, afin de survivre à un nombre de manches imposé par votre carte Manche. Chaque manche se décompose en 3 étapes.

### Étape 1 : choisir un document classifié

Tout le monde pioche **en même temps** une carte **Document classifié** dans la boîte et choisit la face qu'il préfère. Un code couleur vous indique la catégorie du document :

- **Vert** : territoire, ville, monument, site naturel
- **Violet** : film, série
- **Jaune** : célébrité, personnage

## Étape 2 : censurer le document

Toujours en simultané, chaque joueur lit secrètement son document puis **censure des lignes entières** en les rayant au feutre effaçable. Oui, vous allez couper des phrases en plein milieu, et c'est tout à fait normal ! Le but, c'est de garder le strict minimum de lignes visibles pour que vos coéquipiers puissent quand même deviner le sujet.

Chaque ligne visible a un **numéro de suspicion** inscrit à sa droite. Additionnez ces numéros pour toutes les lignes que vous avez laissées visibles, puis cochez autant de cases sur la **zone de suspicion** de votre carte Manche. Vous pouvez discuter entre vous pour vous mettre d'accord sur le nombre de cases à cocher.

**Attention** : si à un moment quelconque de la partie vous devez cocher une case **Suspicion** mais qu'il n'en reste plus, vous perdez immédiatement ! Gérez bien votre jauge, c'est la clé de la victoire.

Petite astuce : en mode Novice, essayez de ne pas dépasser 4 cases de suspicion par joueur et par manche. Cela vous laissera une marge confortable pour la suite.

## Étape 3 : transmettre le document

Un joueur devient le **lecteur**. Il annonce d'abord le **thème** de sa carte (territoire, film, célébrité...), puis lit son document à voix haute. Il lit le texte complet, en respectant la ponctuation, mais **sans marquer de pause** pour les lignes censurées. En clair, les passages rayés disparaissent purement et simplement de la lecture.

Le lecteur peut relire son document plusieurs fois, mais il ne doit en aucun cas aider au décodage (pas de gestes, pas de mimiques, pas de commentaires).

Les autres joueurs écoutent, discutent librement, puis font **une seule et unique proposition** quand ils pensent avoir trouvé la réponse.

## Demander un indice

Si c'est trop difficile, les joueurs peuvent demander **un indice maximum par document**. Le lecteur choisit alors entre deux options :

- **Initiale** : le lecteur révèle la première lettre du titre de son document (celle qui est surlignée sur la carte). L'équipe coche ensuite **2 cases de suspicion**.
- **Effacer** : le lecteur efface intégralement tout ce qui restait visible sur son document, puis choisit **une seule ligne** qu'il lit à voix haute. Il coche autant de cases de suspicion que la valeur indiquée sur cette ligne. Après cela, il ne peut plus rien lire d'autre.

## Résultat de la devinette

- **Bonne réponse** : bravo, mission accomplie ! On passe au lecteur suivant.
- **Mauvaise réponse** : piochez 1 carte **Échec** et cochez autant de **suspensions** que ce qui est indiqué dessus. Aïe.

Chaque joueur devient lecteur à son tour. Quand tout le monde est passé, la manche est terminée : cochez la première case libre sur le **compteur de manche**. S'il reste des manches, on recommence à l'étape 1.

## Fin de partie en mode coopératif

### Conditions de défaite

Vous perdez immédiatement si :

- Vous devez cocher une case **Suspicion** mais qu'il n'en reste plus.
- Vous devez piocher une carte **Échec** mais la pile est vide.

### Condition de victoire

Si vous cochez la dernière case du compteur de manche sans avoir perdu, c'est gagné !

Félicitations, agents !

# Variantes pour le mode coopératif

## Cartes protocoles et missions spéciales

Pour pimenter vos parties, vous pouvez piocher en début de partie une ou plusieurs cartes

**Protocole** et/ou **Missions spéciales**.

- **Protocole** : ajoute une contrainte valable pendant toute la partie (même quand on utilise un indice).
- **Missions spéciales** : vous devez réussir les 4 missions représentées sur la carte. Chaque joueur ne peut réaliser qu'une mission à la fois, et la mission n'est validée que si le document utilisé est correctement deviné. Si les 4 missions ne sont pas complétées, c'est la défaite !

## Rendre la partie encore plus difficile

Envie de corser le défi ? Vous pouvez retirer des cartes Échecs de la pile, supprimer des cases Suspicion, ou carrément interdire les indices. Si vous cherchez d'autres jeux avec un bon niveau de challenge, jetez un oeil à [Contre-temps](#) ou à [Dédale](#), deux titres qui mettent aussi la pression !

[IMAGE\_FIN]

## Le mode compétitif en détail

En compétitif (6 à 12 joueurs), deux équipes s'affrontent. Chaque équipe désigne **2 lecteurs par manche**. Le principe de censure et de lecture reste le même que le mode coopératif, mais quelques règles changent.

### Censure et suspicion

Comme en coopératif, chaque lecteur pioche un document, choisit une face, censure des lignes et coche les cases **Suspicion** correspondantes sur la carte Manche de son équipe. Si une équipe n'a plus de cases Suspicion disponibles, elle perd immédiatement et l'équipe adverse

remporte la partie.

## Ordre de lecture et interception

L'équipe qui a le plus de cases **Suspicion** cochées lit en premier. En cas d'égalité, c'est celle qui a le plus de points d'**Interception** qui commence.

Le lecteur annonce le thème, puis lit son document. Après cette **première lecture**, l'équipe adverse dispose de **10 secondes** (décomptées à voix haute par l'équipe du lecteur) pour noter secrètement sa réponse sur sa carte **Interception**. La carte est ensuite posée face cachée.

Le lecteur peut ensuite relire le document à son équipe autant de fois que nécessaire. Son équipe discute et fait une seule proposition.

## Indice en mode compétitif

Le seul indice disponible ici est l'**Initiale** : le lecteur donne la première lettre du titre de son document, et l'équipe coche **2 cases de suspicion**.

## Résultat de la devinette

- **Bonne réponse** : bravo, pas de pénalité !
- **Mauvaise réponse** : l'équipe coche **5 cases de suspicion**. Ça pique !

## Résolution de l'interception

Que la réponse de l'équipe du lecteur soit bonne ou non, on révèle maintenant la carte **Interception** de l'équipe adverse. Si leur réponse est correcte, ils marquent des **points d'interception** selon le barème suivant :

Suspicion cochée par le lecteur	Points d'interception gagnés
0 à 1	3 points
2 à 3	2 points
4 ou plus	1 point

L'équipe adverse note ces points sur une case **Interception** libre de sa carte. Si l'interception

est ratée, rien ne se passe. Petit conseil stratégique : si vous censurez trop peu de lignes, votre document sera facile à deviner et l'équipe adverse risque de réussir son interception pour un maximum de points. Trouvez le juste milieu !

## Fin de partie en mode compétitif

### Décompte des points

Quand toutes les manches sont terminées, chaque équipe additionne :

- Ses **points de suspicion** : la valeur de la case visible la plus haute sur la zone de suspicion.
- Ses **points d'interception** : le total de tous les points notés sur les cases Interception.

L'équipe avec le **score le plus élevé** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est l'équipe avec le plus de points d'interception qui gagne.

### Défaite anticipée

Si à un moment quelconque de la partie une équipe doit cocher une case Suspicion mais n'en a plus, l'équipe adverse l'emporte immédiatement.

## Récapitulatif des points en mode compétitif

Type de points	Comment les obtenir
Points de suspicion	Valeur de la case la plus haute cochée sur la zone de suspicion de votre carte Manche
Points d'interception (3 pts)	Interception réussie quand le lecteur adverse a coché 0 ou 1 suspicion
Points d'interception (2 pts)	Interception réussie quand le lecteur adverse a coché 2 ou 3 suspicions
Points d'interception (1 pt)	Interception réussie quand le lecteur adverse a coché 4 suspicions ou plus

Type de points	Comment les obtenir
Pénalité mauvaise réponse	5 cases de suspicion cochées en cas d'erreur

Et voilà, vous savez tout pour vous lancer dans Opération Zèbre ! Que vous jouiez entre amis en coopération ou en mode affrontement, le plaisir est au rendez-vous. Si vous aimez ce genre de jeu malin où l'on doit communiquer avec des contraintes, vous apprécierez sûrement aussi [Color Words](#) pour un défi de mots sous pression. Bonne mission, agents !