QUIZ MUSICAL AFRICAIN

SCANNE · ÉCOUTE · DEVINE · **GAGNE**

ZIK AFRICA

NOUVELLE GÉNÉRATION



RÈGLES DU JEU

Guide Utilisation

APPLICATION ZIKAFRICA INCLUSE

SOMMAIRE

TABLE OF CONTENTS

PAGE 3	Le Kit du Joueur (Matériel & Prérequis)
PAGE 4	Préparation de la partie
PAGE 5	Déroulement du tour : L'Option Table & Platine (Mode Maître du Jeu & Mode Détente)
PAGE 6	Au tempo : Musique & Chrono
PAGE 7	Attribution des Beats (Décompte des points & Exemple)
PAGE 8	Modes de jeu, Variantes & Fin de partie
PAGE 9	Déroulement du tour : Scores Live (La Partie Connectée)
PAGE 10	Mode de jeu proposé : Duel Buzz Live & Fin de partie
PAGE 11	The Player's Kit (Equipment & Prerequisites)
PAGE 12	Game Setup
PAGE 13	Game Turn: The Tabletop & Turntable Experience (Game Master & Chill Variant)e: Game Master & Chill Variant)
PAGE 14	On Tempo: Music & Timer
PAGE 15	Awarding Beats (Scoring & Example)
PAGE 16	Game Modes & Variants & End of Game
PAGE 17	Game Turn: Live Scores (Connected Game Mode)
PAGE 18	Suggested Game Mode: Live Buzz Duel & End of Game
PAGE 19	Mentions légales & Conformité / Legal Notices & Compliance

LE KIT DU JOUEUR

Prérequis : Des amis, de la famille, du rythme et de la bonne humeur !



- 300 CARTES MUSICALES
- 120 JETONS BEATS
- Application ZikAfrica

... et 1 portable réquisitionné pour la soirée !
(Désolé pour le propriétaire)

Guide Utilisation



14+ ans
AGES 14+

2 à 10+
JOUEURS / PLAYERS

30 à 60
MIN

PRÉPARATION

1 MÉLANGE LES CARTES

Place-les face cachée au centre de la table.

2 FORME DES ÉQUIPES

Vous pouvez jouer individuellement ou en équipes.

3 PRÉPARE LES BEATS

Gardez les jetons à portée de tous les joueurs.

4 OUVRE L'APPLICATION

Lancez ZikAfrica sur un smartphone connecté à internet.



IMPORTANT

Le jeu nécessite un smartphone et une connexion internet. Les musiques sont accessibles via les plates-formes de streaming disponibles sur l'appareil du joueur. Les comptes, abonnements et disponibilités des titres dépendent des plates-formes concernées.

DÉROULEMENT DU TOUR: L'OPTION TABLE & PLATINE

A. MODE : MAÎTRE DU JEU

1. À chaque tour, un joueur est désigné comme Maître du jeu
2. Il tire une carte, scanne le QR Code via l'application ZikAfrica et lance l'extrait
3. La réponse ne s'affiche pas automatiquement à l'écran : elle apparaît uniquement lorsque le Maître du jeu appuie sur “Révéler”
4. Le Maître du jeu ne répond pas pendant ce tour. Les autres joueurs/ équipes tentent de deviner le titre, l'artiste et l'année
5. Au tour suivant, le rôle de Maître du jeu passe au joueur situé à sa gauche

VARIANTE : MODE DÉTENTE

Le groupe peut décider que le joueur qui scanne participe également aux réponses, à condition qu'il dépose le téléphone au centre de la table et ne consulte l'écran qu'au moment de la révélation finale !

B. AU TEMPO : MUSIQUE & CHRONO



1 **30 SECONDES D'EXTRAIT**

C'est la durée officielle pour faire deviner le hit. L'application intègre un timer pour guider le tour.

2 **STOP OU ENCORE ?**

La musique dépasse les 30 sec ? Mettez en pause avant de cliquer sur « Révéler ».

3 **STOP OU ENCORE ?AMBIANCE "CHILL"**

Si la conversation s'anime, qu'un joueur chante ou commence à danser, le Maître du jeu est libre de laisser tourner le morceau pour profiter du hit !

CONSEIL DU MAÎTRE DU SON

Posez le téléphone au centre de la table sur une enceinte sans fil ! Et laissez le monter le son. Le Maître du jeu a tous les pouvoirs : couper le son net au bout des 30 secondes pour maintenir le suspense, ou laisser tourner la musique si toute la table s'enflamme sur le refrain.

ATTRIBUTION DES BEATS

Les Beats sont distribués selon la précision des réponses fournies par les joueurs/équipes :

ÉLÉMENT DEVINÉ	GAIN EN BEATS
Titre exact de la chanson	**3 beats**
Artiste ou groupe exact	**2 beats**
Année exacte de sortie	**1 beat**



EXEMPLE :

Un joueur trouve le titre exact (3 Beats) et l'artiste (2 Beats), mais se trompe sur l'année. Il remporte un total de 5 Beats pour son tour.

MODES DE JEU & VARIANTES

MODE	RÈGLES ADAPTÉES
RÉPONSES LIBRES	Faites chauffer la rapidité ! Le premier joueur à annoncer une bonne réponse à voix haute remporte les Beats.
RÉPONSES SECRÈTES	Chacun note ses réponses sur un papier. On révèle et compte les points à la fin de l'extrait.
MODE ÉQUIPES	Formez des duos ou trios et cumulez vos jetons Beats ensemble.
PARTIE RAPIDE	Objectif : 30 Beats (Idéal pour des parties express de 15-20 min).
PARTIE CLASSIQUE	Objectif : 50 Beats (Le format officiel recommandé).
PARTIE MARATHON	Objectif : 100 Beats (Pour les passionnés et les grandes soirées).

FIN DE PARTIE :

La partie se termine immédiatement dès qu'un joueur ou une équipe atteint le score fixé (par défaut 50 Beats). **Le premier à atteindre l'objectif est sacré grand vainqueur !**

DÉROULEMENT DU TOUR

SCORES LIVE

Le mode SCORES LIVE permet de transformer ZikAfrica en partie connectée. Le Maître du Jeu lance une partie depuis l'application ZikAfrica, puis affiche un QR Code de connexion accompagné d'un code PIN.

Chaque joueur ou équipe scanne ce QR Code avec son téléphone, entre son nom, puis rejoint la partie en ligne.

Le Maître du Jeu voit alors les joueurs connectés, peut suivre les scores en direct, attribuer les Beats, annuler le dernier point si besoin et gérer la partie plus facilement.

Pendant une manche, lorsque la musique est lancée, les joueurs peuvent utiliser le bouton BUZZER sur leur téléphone.

Le premier joueur à buzzer apparaît sur l'écran du Maître du Jeu.

Si sa réponse est incorrecte, le Maître du Jeu peut consulter l'ordre des autres buzzers pour donner la main au joueur suivant.

LA PARTIE CONNECTÉE

MODE DE JEU PROPOSÉ : DUEL BUZZ LIVE

Dans ce mode, les joueurs ou équipes s'affrontent en rapidité.

1. Le Maître du Jeu crée une partie SCORES LIVE.
2. Les joueurs scannent le QR Code et rejoignent la partie.
3. Le Maître du Jeu scanne une carte ZikAfrica pour lancer la musique.
4. Dès que la musique démarre, les joueurs peuvent buzzer.
5. Le premier buzzer donne sa réponse.
6. Si la réponse est correcte, le Maître du Jeu attribue les Beats.
7. Si la réponse est fausse, le joueur suivant dans l'ordre des buzzers peut tenter sa chance.
8. À la fin de la partie, le joueur ou l'équipe avec le plus de Beats remporte la victoire.

Ce mode est idéal pour les duels, les soirées compétitives, les animations, les tournois et les parties avec plusieurs équipes.

FIN DE PARTIE :

La partie se termine immédiatement dès qu'un joueur ou une équipe atteint le score fixé (par défaut 50 Beats). **Le premier à atteindre l'objectif est sacré grand vainqueur !**

THE PLAYER'S KIT

Prerequisites: Friends, family, rhythm, and good vibes!



- 300 MUSIC CARDS
- 120 BEATS TOKENS
- ZikAfrica App

... and 1 smartphone commandeered for the night! (Sorry to the owner)

User Guide



14+ ans
AGES 14+

2 à 10+
JOUEURS / PLAYERS

30 à 60
MIN

GAME SETUP

1 SHUFFLE THE CARDS

Place them face down in the center of the table.

2 FORM TEAMS

You can play individually or form teams.

3 PREPARE THE BEATS

Keep the tokens within reach of all players.

4 OPEN THE APP

Launch ZikAfrica on an internet-connected smartphone.



IMPORTANT

The game requires a smartphone and an internet connection. Music tracks are accessible via the streaming platforms available on the player's device. Accounts, subscriptions, and track availability depend on the respective platforms.

GAME TURN

THE TABLETOP & TURNTABLE EXPERIENCE

A. MODE: GAME MASTER

1. At each turn, one player is designated as the Game Master
2. They draw a card, scan the QR Code using the ZikAfrica app, and play the audio snippet
3. The answer does not appear automatically on the screen: it only shows when the Game Master taps "Reveal"
4. The Game Master does not guess during this turn. The other players/ teams try to guess the song title, artist, and release year
5. On the next turn, the role of Game Master passes to the player on their left

VARIANT: CHILL MODE

The group can decide that the player who scans also participates in guessing, provided they place the phone in the center of the table and do not look at the screen until the final reveal!

B. ON TEMPO: MUSIC & TIMER



1 **0-SECOND SNIPPET:**

This is the official duration to guess the hit. The app includes a built-in timer to guide the turn.

2 **STOP OR KEEP GOING?**

Does the music play longer than 30 seconds? Simply pause it before tapping "Reveal".

3 **CHILL VIBES:**

If the conversation gets lively, or if a player starts singing or dancing, the Game Master is free to keep the music playing to enjoy the track!

SOUND MASTER'S TIP

Put the phone in the center of the table on a wireless speaker and turn up the volume! The Game Master holds all the power: cut the sound abruptly after 30 seconds to keep the suspense, or let the track play if the whole table gets hyped on the chorus!

AWARDING BEATS

Beats are awarded based on the accuracy of the answers provided by players/teams:

GUESSED ITEM	BEATS REWARD
Exact song title	**3 beats**
Exact artist or group	**2 beats**
Exact release year	**1 beat**



EXAMPLE:

A player guesses the exact title (3 Beats) and the artist (2 Beats), but misses the year. They win a total of 5 Beats for their turn.

GAME MODES & VARIANTS

MODE	ADAPTED RULES
FREE ANSWERS	Speed is key! The first player to shout out a correct answer wins the Beats.
SECRET ANSWERS	Everyone writes down their answers on paper. Reveal and count points at the end of the snippet.
TEAM MODE	Form duos or trios and combine your Beats tokens together.e.
QUICK GAME	Goal: 30 Beats (Ideal for express 15–20 min sessions).
CLASSIC GAME	Goal: 50 Beats (The official recommended format).
MARATHON GAME	Goal: 100 Beats (For die-hard fans and long party nights).

END OF GAME

The game ends immediately as soon as a player or team reaches the set score target (default: 50 Beats). **The first to reach the objective is crowned the ultimate winner!**

GAME TURN
SCORES LIVE

SCORES LIVE turns ZikAfrica into a connected game experience. The Game Master starts a live game from the ZikAfrica app, then displays a QR Code and PIN code.

Each player or team scans the QR Code with their phone, enters a name, and joins the online game.

The Game Master can then see all connected players, track scores live, award Beats, undo the last point if needed, and manage the game more easily.

During a round, once the music starts, players can use the BUZZER button on their phone.

The first player to buzz appears on the Game Master's screen.

If the answer is wrong, the Game Master can check the buzz order and give the next player a chance to answer.

CONNECTED GAME MODE

SUGGESTED GAME MODE: LIVE BUZZ DUEL

In this mode, players or teams compete for speed.

1. The Game Master creates a SCORES LIVE game.
2. Players scan the QR Code and join the game.
3. The Game Master scans a ZikAfrica card to start the music.
4. As soon as the music starts, players can buzz.
5. The first player to buzz gives an answer.
6. If the answer is correct, the Game Master awards the Beats.
7. If the answer is wrong, the next player in the buzz order can try.
8. At the end of the game, the player or team with the most Beats wins.

This mode is perfect for duels, competitive parties, events, tournaments, and team-based games.

END OF GAME

The game ends immediately as soon as a player or team reaches the set score target (default: 50 Beats). **The first to reach the objective is crowned the ultimate winner!**

MENTIONS LÉGALES & CONFORMITÉ

LEGAL NOTICES & COMPLIANCE

ÉDITEUR & FABRICATION : Conçu et édité par ZikAfrica 6 rue d'Armaillé, 75017 Paris, FRANCE • Fabriqué en Chine

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE & DROITS D'AUTEUR : © 2026 ZikAfrica. Tous droits réservés. ZikAfrica est une marque exploitée par son éditeur. Les noms d'artistes, titres musicaux, marques et services tiers cités ou accessibles via l'application restent la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. ZikAfrica est un jeu musical et une interface de découverte. L'application ne détient pas les droits d'édition des œuvres musicales diffusées via les services tiers utilisés par les joueurs.

PROTECTION DES DONNÉES (RGPD) : Pour en savoir plus sur la gestion de vos données personnelles dans l'application ZikAfrica, consultez notre politique de confidentialité sur : https://www.zikafrica.fr/confidentialite.html

SÉCURITÉ & NORME : ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (3 ans). Contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement.

PUBLISHER & MANUFACTURING: Designed and published by ZikAfrica 6 rue d'Armaillé, 75017 Paris, FRANCE • Made in China

INTELLECTUAL PROPERTY & COPYRIGHT: © 2026 ZikAfrica. All rights reserved. ZikAfrica is a trademark operated by its publisher. Artist names, song titles, third-party trademarks, and services mentioned or accessible via the application remain the exclusive property of their respective rights holders. ZikAfrica is a music quiz game and a discovery interface. The application does not hold the publishing rights to the musical works broadcast via the third-party services used by players.

DATA PROTECTION (GDPR): To learn more about how your personal data is managed in the ZikAfrica application, please read our privacy policy at: https://www.zikafrica.fr/confidentialite.html

SAFETY & EN 71 STANDARD: WARNING! Not suitable for children under 36 months (3 years). Contains small parts that may be swallowed or inhaled. Choking hazard.







ZiK AFRICA

14+ ans
AGES 14+

2 à 10+
JOUEURS / PLAYERS

30 à 60
MIN



Conçu et édité
ZIKAFRICA

© 2026 ZikAfrica. Tous droits réservés