twin it!

Un jeu de Nathalie Saunier, Rémi Saunier et Tom Vuarchex
Graphismes de Tom Vuarchex
De 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans



MATÉRIEL :

- 135 **cartes comportant un motif** au recto et au verso (certains motifs sont uniques, d'autres en double ou en triple).
- 1 règle du jeu.

1 MODE COMPÉTITIF : CHACUN POUR SOI DE 2 À 6 JOUEURS

BUT DU JEU :

Remporter 5 prises (une prise se compose de 2 ou 3 cartes identiques).



PRÉPARATION :

- Bien mélanger les cartes et les répartir à peu près équitablement entre les joueurs.
- Chacun place son paquet devant soi, bien visible pour tous.
- Le joueur portant le plus de couleurs différentes sur lui commence.

LE JEU :

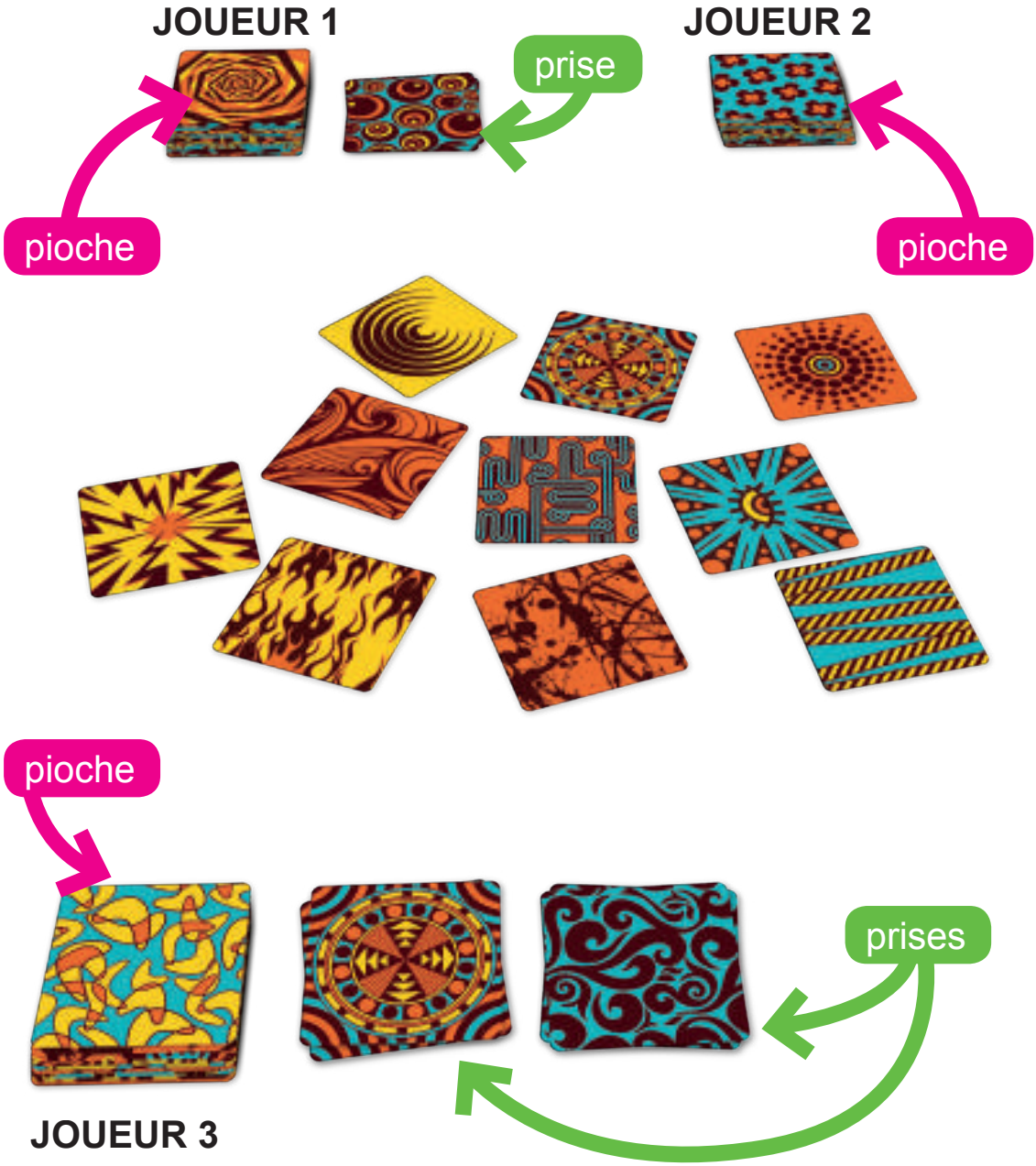
Chacun leur tour, en sens horaire, les joueurs retournent une carte de leur pioche (en l'orientant vers les autres et non vers soi) et la posent sur la table, dans un espace libre.
À TOUT MOMENT, quand un joueur remarque une paire de motifs identiques, il doit poser rapidement une main (ou un doigt) sur **chacune de ces 2 cartes** pour remporter la paire.
Les prises gagnées sont placées les unes à côté des autres, devant leur propriétaire, accessibles et visibles pour tous.



Tous les motifs visibles sont pris en compte :

- ceux posés sur la table
- ceux visibles sur les pioches des joueurs
- ceux des paires précédemment gagnées

Après une prise, le joueur l'ayant remportée retourne une carte de sa pioche et la partie continue.



VOL :

Certaines cartes étant en triple, un autre joueur peut, si le motif apparait une 3e fois, placer une main sur la paire précédemment gagnée et une main sur cette 3e carte, il remporte alors les 3 cartes. C'est du vol ? Mais oui !

RÉACTION EN CHAINE :

Quand on remporte une paire incluant une carte sur une pioche, il n'est pas rare qu'une nouvelle paire apparaisse avec la carte dévoilée au sommet de la pioche. Il peut y avoir des réactions en chaine. Dans ce cas, le dernier joueur à avoir gagné des cartes relancera la partie en retournant la 1re carte de sa pioche.



ÉGALITÉS :

- Dans le cas ou 2 joueurs posent chacun une main sur une des 2 cartes d'une paire, on compte jusqu'à 3 et on retourne la paire simultanément.
  - Si une carte est sur la pioche d'un joueur, elle est retournée sur la table.
  - Si l'égalité implique une paire précédemment gagnée, seule la carte sur la table ou sur la pioche est retournée.
  - Oui, cela peut entrainer des réactions en chaine !
- Si 2 joueurs ont leur main sur la même carte, le joueur qui a la main en dessous a la priorité.

ERREUR :

Si un joueur fait une erreur en posant ses mains sur 2 cartes qui ne forment pas une paire, il perd si possible une paire déjà gagnée (il la place sous sa pioche), puis relance la partie.

TRIPLE VISIBLE :

Dans le cas très rare où 3 cartes identiques apparaissent **en même temps**, le joueur qui place ses mains sur 2 cartes gagne la paire, puis on retourne la 3e. Sinon, on retourne les 3 cartes.



FIN DE PARTIE :

Dès qu'un joueur a **5 prises**, il remporte la victoire !
Rappel : une prise se compose de 2 ou 3 cartes identiques.



VARIANTE MOTIFS TABOUS :

Quand on enchaine les parties, le joueur qui vient de gagner prend 3 cartes aux motifs différents et les place à côté de sa pioche. Il ne doit pas faire de paire avec. S'il en réalise une, cela est considéré comme une erreur. En revanche, les autres joueurs peuvent faire des paires avec et, ainsi, le libérer de ses motifs « tabous ».



2 MODE PAR ÉQUIPES : LE MATCH DE 4 À 6 JOUEURS

Composer 2 équipes qui vont s'affronter. La règle est la même que le mode de jeu précédent à la seule différence que quand un joueur place sa main sur une carte, un de ses coéquipiers doit placer sa main sur la seconde pour valider la prise. Si un joueur se place sur les 2, c'est considéré comme une « erreur ».

Après une interruption, qui veut relance la partie.

En cas d'équipes asymétriques, l'équipe la plus nombreuse peut appliquer la règle des « Motifs tabous » (voir à la fin du 1er mode).

La partie prend fin dès qu'une équipe a remporté **5 prises**.

3 MODE COOPÉRATIF : TOUS ENSEMBLE DE 1 À 6 JOUEURS

Attention, ici le temps est important ! Préparez un chronomètre sur 1 minute. Mélangez bien et plusieurs fois les cartes, puis empilez-les sur la table.

Au top départ, on déclenche le temps : on étale les cartes sur la table et tous les joueurs, ensemble, essaient de faire un maximum de paires ou de triples dans le temps imparti. Pour cela, il est possible de parler, de remuer les cartes et les retourner autant que l'on veut.

À la fin du temps, on compte le nombre de paires et triples réussies : on marque 1 point par paire et 2 points par triple. Evaluez votre niveau en fonction de votre score : voir page 8 !

VARIANTE COMPÉTITIVE :



Ce mode peut être joué de la même manière, mais en comptant ses points individuellement à la fin de la minute de jeu. Le joueur ayant le plus de points est le gagnant. Attention, il est interdit de voler les prises des adversaires.



NOMBRE DE JOUEURS	POINTS MODE COOPÉRATIF			
1	4 et -	5 et 6	7 à 9	10 et +
2	9 et -	10 à 12	13 à 17	18 et +
3	14 et -	15 à 18	19 à 26	27 et +
4	19 et -	20 à 24	25 à 35	36 et +
5	24 et -	25 à 30	31 à 44	45 et +
6	29 et -	30 à 36	37 à 53	54 et +
	DÉBUTANTS : vous ferez mieux la prochaine fois...	**PROMETTEURS :** vous êtes sur la bonne voie !	**EXPERTS :** bravo, vous avez l'œil !	**GÉNIES :** félicitations pour cette incroyable performance !