

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

LE +
SIMPLE



@ BUT DU JEU :

Rempoter 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 sa pioche devant soi, bien visible pour tous.
- Le joueur portant le plus de couleurs différentes sur lui commence.

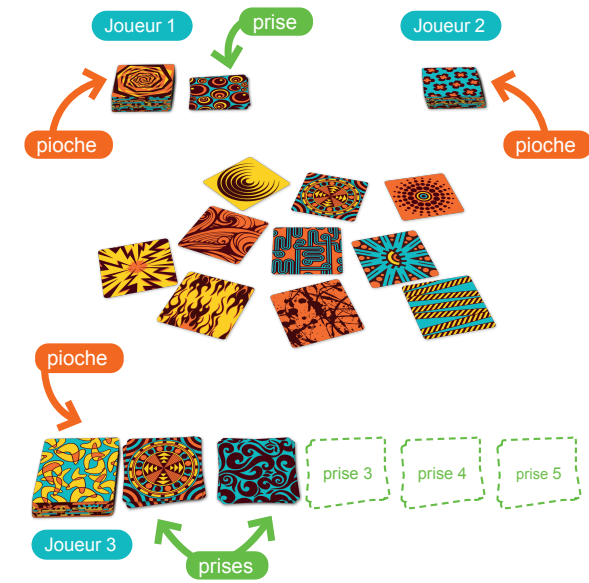
@ LE JEU :

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 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, n'importe quel joueur peut, si le motif apparaît une 3^e fois, placer une main sur la paire précédemment gagnée et une main sur cette 3^e carte, il remporte alors les 3 cartes. Le propriétaire de la prise doit réagir le 1^{er} pour ne pas se faire voler !

✋ LITIGES :

- Dans le cas où 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 le litige implique une paire précédemment gagnée, seule la carte sur la table ou sur la pioche est retournée.
- 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.

@ 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.

Cas particuliers :

- Quand on remporte une paire incluant une carte sur une pioche, il est possible qu'une nouvelle paire apparaisse avec la carte dévoilée au sommet de la pioche. Il peut y avoir des **réactions en chaîne**. Dans ce cas, le dernier joueur à avoir gagné des cartes relancera la partie en retournant la 1^{re} carte de sa pioche.
- 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 3^e. Sinon, on retourne les 3 cartes.

2 LES CLANS :

LE +
FOU



MODE PAR ÉQUIPES POUR 4 À 6 JOUEURS

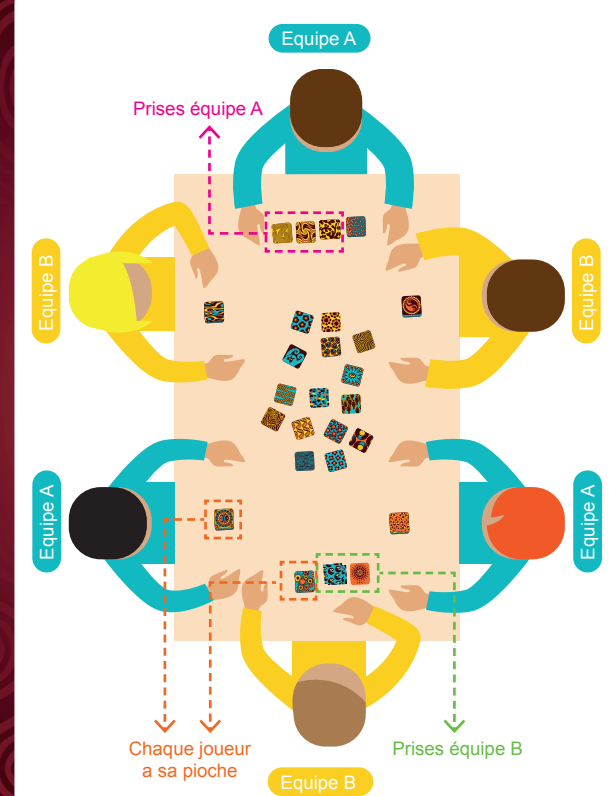
Composer 2 équipes qui vont s'affronter. La règle est la même que le mode de jeu précédent sauf que quand un joueur place sa main sur une carte, un de ses coéquipiers doit placer sa main sur la seconde pour valider la prise.

- Si un joueur se place sur les 2, c'est considéré comme une « **ERREUR** ».
- Si ce sont 2 adversaires qui se placent sur les 2 cartes, c'est considéré comme un « **LITIGE** ».

N'hésitez pas à parler à votre/vos coéquipier(s) s'il(s) ne voi(en)t pas la 2^e carte d'une paire.

Après une interruption, qui veut relance la partie.

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



CONNAISSEZ-VOUS L'AUTRE TWIN IT ?

UN UNIVERS GRAPHIQUE SUPPLÉMENTAIRE,
MAIS TOUJOURS LE MÊME PLAISIR DE JEU !



3 TOUS ENSEMBLE : MODE COOPÉRATIF POUR 1 À 6 JOUEURS

Préparez un chronomètre d'une minute. Mélangez bien et plusieurs fois les cartes, puis faites une pile au milieu de 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. Évaluez votre niveau :

NOMBRE DE JOUEURS	POINTS			
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 +
TAUPES : vous ferez mieux la prochaine fois... AIGLONS : vous êtes sur la bonne voie ! FAUCONS : bravo, vous avez l'œil ! LYNX : félicitations pour cette incroyable performance !				

4 LE RING : MODE COMPÉTITIF POUR 2 À 6 JOUEURS

@ BUT DU JEU :

Rempoter 7 prises (une prise se compose de 1, 2 ou 3 cartes).

@ PRÉPARATION :

- Bien mélanger les cartes et les répartir à peu près équitablement en 5 pioches.
- Placer 4 pioches aux 4 coins d'une zone de jeu rectangulaire (le ring) d'environ 60x40 cm, et la 5^e pioche au centre.

@ LE JEU :

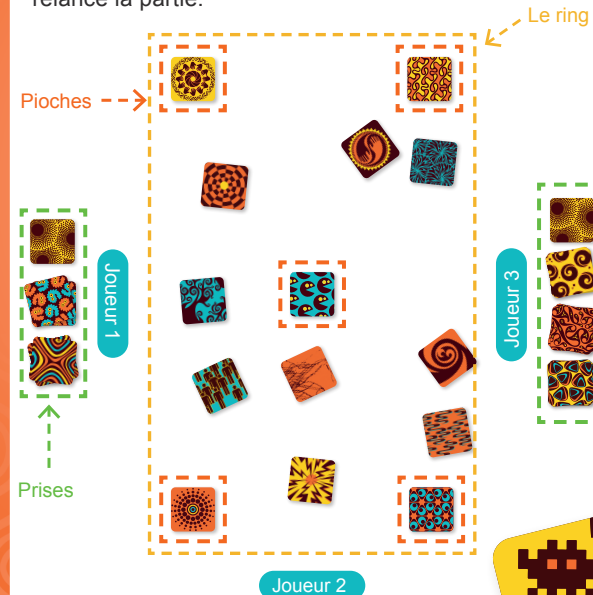
Chacun leur tour, en sens horaire, les joueurs retournent une carte de n'importe quelle pioche et la posent sur la table dans un espace libre du ring.

À tout moment, quand un joueur remarque une paire de motifs identiques, il doit poser une main :

- sur chacune des 2 cartes de la paire :
- si les 2 cartes sont dans le ring (mais pas sur les pioches)
- sur la pioche centrale :
- si au moins une carte de la paire est au sommet d'une pioche

- si la paire implique une carte du ring et une prise précédemment gagnée par un joueur

Le joueur le plus rapide gagne les cartes identiques (2 ou parfois 3). Il place alors sa prise devant lui (en tas pour les cartes identiques), hors du ring mais bien visible, à côté de ses éventuelles autres prises. Puis il relance la partie.



ÉGALITÉS :

- Si 2 joueurs posent chacun une main sur une des 2 cartes d'une paire dans le ring, ils gagnent une carte chacun.
- Si 2 joueurs ont leur main sur la même carte, celui qui a la main en dessous l'emporte.

ERREUR :

Si un joueur fait une erreur, il remet sous n'importe quelle pioche une prise déjà gagnée (s'il en a). NB : Un joueur qui fait une erreur peut quand même gagner la prise s'il se rattrape rapidement (puis il défausse une prise).

@ FIN DE PARTIE :

Dès qu'un joueur a 7 prises, il remporte la victoire !

Réactions en chaîne :

Quand on remporte une paire incluant une carte sur une pioche, il est possible qu'une nouvelle paire apparaisse avec la carte dévoilée au sommet de la pioche. Il peut y avoir des réactions en chaîne.



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.

CHACUN POUR SOI 2-6 PAGE 2
mode compétitif • Le + simple

LES CLANS 4-6 PAGE 6
mode par équipes • Le + fou

TOUS ENSEMBLE 1-6 PAGE 8
mode coopératif • Le + familial

LE RING 2-6 PAGE 9
mode compétitif • Le + expert