

F Règle du jeu

Twisty

8 - 99 ans 2 - 4 25 min

Contenu : 4 pions joueurs et 4 jetons « pion » assortis, 28 jetons « cube couleur » en carton : 4 séries (étoile, carré, triangle, rond), 1 plateau de jeu, 44 jetons « cube couleur » en bois :



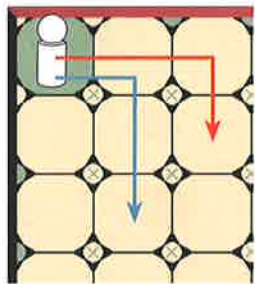
Bu du jeu : être le premier à atteindre la case centrale après avoir récupéré 7 cubes de couleur dans un ordre précis.

Préparation du jeu :

Les 44 jetons « cube couleur » en bois sont mélangés puis posés aléatoirement sur le plateau afin de recouvrir toutes les cases hormis la case centrale et les 4 coins. Chaque joueur choisit un pion et prend le jeton « pion » assorti. Il place son pion sur l'un des 4 coins du plateau et pose le jeton pion devant lui. Il prend également une série de jetons « cube couleur » en carton (étoile, carré, triangle ou rond). Il les mélange et les aligne devant lui faces « cube couleur » visibles. Cela lui donne l'ordre (de gauche à droite) dans lequel il devra récupérer ses 7 cubes de couleur.

Déroutement du jeu :

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur (appelons-le A) déplace son personnage de 3 cases en dessinant un « L » : 2 cases horizontales + 1 verticale ou 1 case horizontale + 2 verticales.



À la fin de son déplacement, si le pion du joueur « A » arrive :

- **Sur une case vide :** il y reste jusqu'au prochain tour.
- **Sur une case avec un jeton de « cube couleur » :**
 - Celui-ci correspond au prochain cube de couleur de sa série : il récupère le jeton en bois et le pose sous le jeton en carton correspondant de sa série,



- Celui-ci ne correspond pas au prochain cube de couleur de sa série : il y reste jusqu'au prochain tour.

• Sur une case avec un jeton « déplacement supplémentaire » :

- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer horizontalement ou verticalement sur une case adjacente,
- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer en diagonale sur une case adjacente,
- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer à nouveau en « L »,
- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer sur un autre jeton identique. Si un autre joueur est déjà positionné sur une des sorties possibles, le déplacement vers cette sortie ne sera pas possible.

NB1 : les joueurs peuvent combiner plusieurs déplacements d'affilée.

Par exemple : le **joueur A** effectue son déplacement en L et arrive sur un jeton . Il décide alors de se déplacer d'une case en diagonale pour arriver sur une case . Ce qui lui permet d'effectuer un nouveau déplacement en L qui se termine sur le cube de couleur qu'il cherchait à atteindre, le tout en un seul tour.

• ur une case où se situe déjà le pion d'un autre joueur (appelons-le B) :

Si le **joueur B** a déjà récupéré devant lui le prochain cube de couleur de la liste du **joueur A**, alors le **joueur A** peut voler ce cube et le poser devant lui sous le jeton correspondant de sa liste. **B** déplace alors le jeton du cube carton correspondant tout à la fin de sa liste et **A** déplace son pion dans un des coins libres du plateau.

NB2 : le **joueur A** peut choisir comme destination une case occupée par le **joueur B** uniquement si :

- **B** possède le prochain objectif de cube de **A**
- Ce cube n'est pas protégé (cf. règle du jeton « sauvegarde »)

• Sur une case avec le jeton « sauvegarde » :

- : il peut protéger ses cubes de couleur. Il place alors les jetons bois qu'il a déjà récupérés au-dessus des jetons en cartons correspondants. Tous les cubes ainsi placés sont protégés ; on ne pourra plus les lui voler.



Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a récupéré les 7 cubes de sa série dans le bon ordre, il doit rejoindre la case centrale et remporte alors la partie.

Règle mise en ligne par

didacto.com

Un jeu de Faouzi Boughida