

## Les cartes

Les 79 cartes comportent des nombres de 12 à 98. Les nombres 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 et 90 n'en font pas partie. Chaque carte « crapaud » avec un nombre composé de deux chiffres identiques (22, 33, 44, etc.) coûte 5 points quand on est obligé de la prendre au centre de la table. Toutes les autres cartes valent chacune 1 point (que ce soit 1 point en moins ou en plus).

**Attention :** Pour chaque carte (en dehors des cartes « crapaud » avec un nombre composé de deux chiffres identiques), il existe une et **une seule carte « twistée »** (symétrique), c'est-à-dire une carte par rapport à laquelle les deux nombres sont inversés :



Cartes twistées



Cartes twistées



Cartes twistées

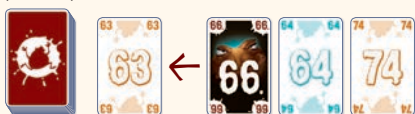
## La rangée de cartes

Au cours de la partie, on constitue au centre de la table une rangée de cartes qui peut être plus ou moins longue. La rangée de cartes commence juste à côté de la pioche, puis augmente (en allant de la gauche vers la droite) avec les cartes ajoutées une à une.



*La rangée de cartes comporte actuellement 5 cartes.*

Lorsque quelqu'un « twiste » - c'est-à-dire enlève - une carte de la rangée, les cartes restantes de la rangée doivent immédiatement être rapprochées les unes des autres pour qu'il n'y ait plus d'espace vide.



*Une carte vient d'être ôtée de la rangée (« twistée »). Les trois cartes de droite sont aussitôt déplacées vers la gauche afin de combler l'espace vide.*

Si un joueur ne peut ou ne veut pas prolonger la rangée de cartes (en ajoutant une carte à droite) ni « twister » une carte de la rangée, il est alors obligé de prendre la rangée **complète**. Ce qu'il veut mieux éviter, car cela coûte des points à la fin.

## Préparatifs

Mélangez et distribuez les 79 cartes. Chaque joueur reçoit un nombre précis de cartes, qu'il prend en main : **9 cartes pour une partie à 2 ou 3 personnes, 8 cartes pour une partie à 4 personnes**. Formez une pioche avec les cartes restantes, face cachée, que vous placez au centre la table.

## Dépoulement de la partie

Le voisin de gauche de celui qui a distribué les cartes commence la partie. Le joueur dont c'est le tour doit soit **A) poser une carte et une seule** à droite de la rangée, soit **B) twister** (c'est-à-dire enlever) **une carte et une seule** de la rangée. Puis il pioche une carte, de manière à avoir de nouveau 9 cartes en main (pour une partie à 2 ou 3 joueurs) ou 8 cartes pour une partie à 4. Son tour est terminé. C'est ensuite le tour du joueur suivant. On continue de jouer tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre de la façon décrite jusqu'à ce que quelqu'un soit obligé de prendre la rangée complète de cartes.

### Action A) Poser une carte au bout de la rangée

Si le joueur dont c'est le tour veut poser l'une de ses cartes à droite de la rangée existante, il faut que sa carte comporte un nombre compris entre celui de la carte **la plus à droite** de la rangée actuelle **moins 10 et plus 10** (ces deux limites étant incluses). Si le joueur a plusieurs cartes correspondantes en main, il peut choisir l'une d'entre elles.

**Attention :** S'il n'y a encore aucune carte posée à côté de la pioche, le joueur est obligé de poser l'une de ses cartes (celle de son choix) à droite de la pioche pour démarrer la rangée de cartes. Ensuite, il pioche une carte - et une seule - et c'est le tour du joueur suivant.



*Alex commence. Il n'y a encore aucune carte posée sur la table. Alex choisit son 34 et le pose pour démarrer la rangée. Il prend la première carte de la pioche, puis c'est le tour du joueur suivant.*



*C'est à Sarah de jouer. La carte se trouvant actuellement le plus à droite est le 34. Sarah doit donc poser une carte dont le nombre est compris entre 24 et 44. Elle pose le 41. Elle pioche ensuite une carte.*



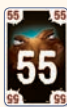
*C'est à présent à Linus. La carte se trouvant maintenant le plus à droite est le 41. Linus doit donc poser une carte dont le nombre est compris entre 31 et 51. Il décide de poser son 49, puis pioche une carte.*

### Action B) Twister une carte

Au lieu de placer une carte à droite de la rangée, le joueur dont c'est le tour peut **twister une carte - et une seule** - de la rangée. Pour cela, il doit avoir en main une carte twistée (c'est-à-dire une carte inversée par rapport à une carte figurant dans la rangée). En principe, n'importe quelle carte de la rangée peut être twistée, **peu importe où elle se trouve**. Seules les cartes « crapaud » avec deux chiffres identiques ne peuvent pas être twistées.

**Attention :** Il est également possible de twister une carte lorsque la rangée actuelle ne se compose que de cette seule et unique carte. Le joueur suivant commence alors une nouvelle rangée en exécutant l'action A.

→ Le joueur montre la carte twistée qu'il a en main et enlève la carte correspondante de la rangée. Il pose les deux cartes symétriques à côté de lui, face visible. Chacune de ces deux cartes twistées lui rapportera un point à la fin de la partie. L'espace vide à la place de la carte enlevée doit immédiatement être comblé.



*C'est à Marlène de jouer. Elle a en main le 94 et le montre aux autres. Elle enlève le 49 de la rangée et pose les deux cartes twistées (94 et 49) à côté d'elle, face visible. Elle supprime aussitôt l'espace vide apparu dans la rangée (en déplaçant les cartes restantes). Puis Marlène pioche une carte et c'est le tour du joueur suivant.*

### Prendre la rangée complète

Si le joueur dont c'est le tour **ne peut ou ne veut pas** poser une carte à droite de la rangée ni twister une carte de la rangée, il doit prendre **la rangée complète** et la poser à côté de lui, **face cachée** ; toutes ces cartes lui **coûteront des points** à la fin de la partie. Ensuite, le joueur qui a pris la rangée joue un tour normal. Il doit exécuter l'action **A)**, c'est-à-dire prendre une carte de son choix parmi celles qu'il a en main et la poser à droite de la pioche pour qu'elle devienne la première carte d'une nouvelle rangée. Puis il pioche une carte et c'est le tour du joueur suivant.

## Fin de la partie et comptage des points

Lorsque la pioche est épuisée, on ne peut plus continuer à piocher. On continue cependant à jouer normalement de la manière décrite ci-dessus jusqu'à ce que quelqu'un prenne la rangée actuelle (ou qu'elle soit twistée et qu'il ne reste plus de carte). La partie se termine alors immédiatement et on compte les points.

- Les cartes que les joueurs ont encore en main n'ont plus aucune importance et sont laissées de côté.
- Chaque carte posée **face visible** (carte twistée) au cours de la partie **rapporte 1 point** au joueur correspondant.
- Toutes les cartes posées **face cachée coûtent des points** : chaque carte « crapaud » avec deux chiffres identiques signifie **5 points en moins** pour le joueur, toutes les autres cartes entraînent **1 point en moins**.
- Chaque joueur compte le total des points qu'il a gagnés et qu'il doit soustraire. **Sarah a 12 points à additionner et 17 points à soustraire. Son résultat total est donc : -5.**

On note sur une feuille les points obtenus. On joue deux manches complètes de la manière décrite. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points sur l'ensemble des deux manches gagne la partie. Si on le souhaite, on peut bien sûr convenir de disputer plus de deux manches.

**Variante pour les joueurs aguerris (particulièrement recommandée pour une partie à deux) :** Lorsque la rangée à côté de la pioche n'est constituée que d'**une seule** carte et qu'un joueur prend cette carte, il la pose à côté de lui face cachée de manière normale, elle lui coûtera 1 ou des point(s). **Ensuite**, il doit prendre la première carte de la pioche et poser également celle-ci à côté de lui face cachée, elle lui coûtera aussi 1 ou des point(s). Toutes les autres règles restent inchangées.