

emoji Twist!

Un jeu de rapidité à perdre la boule
pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteur: Arno Steinwender • www.whitecastle.at
Design: Kreativbunker
Rédaction: Daniel Greiner

Contenu



21 cartes emoji



11 cartes Nombre (5-15)



1 roue avec
une flèche et
un embout

But du jeu

À emoji® Twist !, il s'agit de compter le plus vite possible le nombre d'icônes recherchées, pour récupérer le maximum de cartes.

Mise en place

Avant la première partie, fixer la flèche sur la roue à l'aide de l'embout. Mélanger les cartes emoji et placer la pile en longueur dans la boîte, face illustrée visible. Répartir ensuite toutes les cartes Nombre au hasard autour de la boîte, bien à portée de main de tous les joueurs.



Déroulement de la partie

Le dernier à avoir utilisé une icône dans un message commence. Il fait tourner la flèche et tire doucement la dernière carte emoji de la pile. Il la place ensuite bien en évidence sur la table, illustration visible. Veiller à ce que personne ne voit le dos de la carte.

Et c'est parti ! Chacun doit trouver le nombre d'icônes correspondant au modèle indiqué par la flèche ! Le joueur qui pense avoir trouvé s'empare de la carte portant le nombre correspondant. Le premier joueur qui met la main dessus gagne la carte !

Une fois que tous les joueurs se sont emparés d'une carte, la carte emoji est retournée. Au dos figure le nombre d'icônes de chaque sorte représentés au recto. Le joueur dont la carte correspond à la solution gagne ce tour et prend la carte emoji devant lui.

Exemple :

La roue indique 🐎. Cathy pose la dernière carte de la pile sur la table.

Tous les joueurs se dépêchent alors de compter les 🐎 sur l'image. Sandra pense avoir trouvé le nombre exact et s'empare du 9. Peu après, David prend le 11, puis Cathy le 8. La carte emoji est retournée : la solution est « 8 ». Cathy a trouvé le bon nombre et gagne la carte emoji.



Les joueurs remettent ensuite toutes les cartes Nombre à leur place. Le joueur suivant fait tourner la flèche, pioche la dernière carte de la pile et la pose sur la table. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes emoji aient été gagnées.

Remarques :

- Tous les joueurs doivent découvrir les cartes emoji en même temps. De plus, personne n'a le droit de voir le dos de la carte avant qu'elle ne soit retournée à la fin du tour pour vérification.
- Si aucun joueur ne s'est emparé de la bonne carte Nombre, la carte emoji est écartée du jeu.
- Si deux joueurs s'emparent vraiment simultanément de la même carte Nombre, le mieux est de piocher une nouvelle carte emoji. Remettre les cartes Nombre à leur place et relancer la flèche.

Fin de la partie

La partie prend fin quand la pile de cartes emoji est épuisée. Chacun compte alors les cartes qu'il a gagnées. Le vainqueur est celui qui en possède le plus.