

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

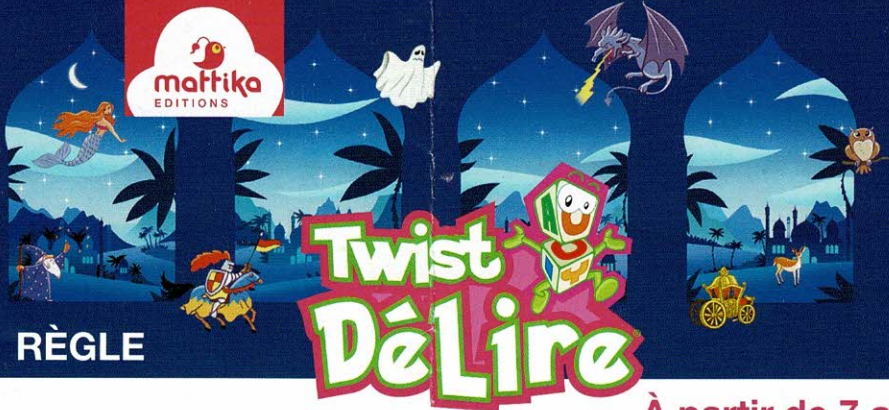
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## RÈGLE

À partir de 7 ans

### Contenu :

- 68 **cartes pictos**, illustrées au recto/verso
- 1 carte **Twist Délire**
- 3 cartes **joker**
- 2 dés voyelles
- 1 règle
- 1 sac en toile

**Nombre de joueurs :** à partir de 2

### Préparation :

Distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur (pour une partie rapide, distribuer 5 cartes).

Disposer la carte **Twist Délire** au centre du jeu et 8 **cartes pictos** avec les mots autour de celle-ci (version mots imposés : on joue le mot écrit).  
Le reste constitue la réserve.

### But :

Se débarrasser le premier de ses cartes en trouvant le mot qui contient les 2 voyelles tirées par les dés.

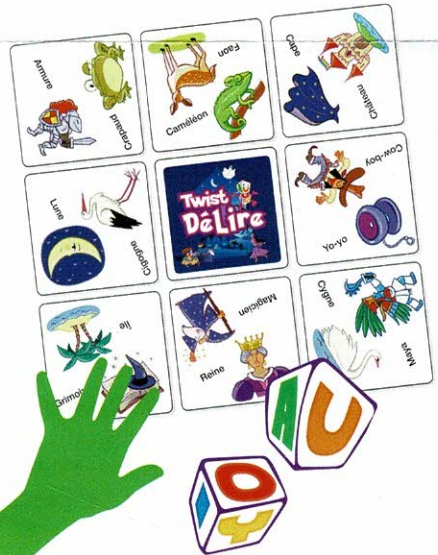
### Comment jouer ?

Un joueur lance les 2 dés voyelles.

#### **Cas 1** Deux voyelles différentes

Le joueur qui tape le plus vite sur la **carte picto** dont le mot contient les 2 voyelles indiquées par les dés se débarrasse d'une de ses **cartes pictos** : il la met à la place de la carte sur laquelle il a tapé et qu'il place dans la défausse en dessous de la carte **Twist Délire** au centre du jeu.

# Un jeu de Mots délirant !



# Twist Délire

## UN jeu de MOTS délirant !

### Cas 2 Deux voyelles identiques



Le dernier joueur à taper sur la carte **Twist Délire** au centre ramasse toutes les cartes qui se trouvent en dessous. S'il n'y a pas de cartes en dessous, il en prend une dans la réserve.

Puis les joueurs retournent les huit **cartes pictos** sur la table.

Le verso ne contient que des illustrations. On passe alors à la version interprétation (*exemple* : perroquet, oiseau, animal..., en fonction de l'affichage des dés).

On change de version à chaque fois que les 2 voyelles sur les 2 dés sont identiques.

- En cas de désaccord, les joueurs devront passer au vote à la majorité pour valider le mot.
- Quand un joueur se trompe d'orthographe, il prend une carte de pénalité dans la réserve.
- Le dernier joueur qui s'est débarrassé d'une carte — ou qui en ramasse une ou plusieurs — lance les dés.
- Quand deux joueurs tapent sur deux cartes différentes en même temps, ils rejouent en duel pour se départager.
- La partie est finie quand un joueur place sa dernière carte et gagne son dernier tour (de sorte qu'il ne reste plus que 7 cartes autour de la table).

### Cas particulier



- Quand un joueur place la **carte joker**, les joueurs donnent le mot qu'ils veulent du moment qu'il contient les deux voyelles tirées par les dés.

- Et quand la **carte joker** part à la défausse, toutes les **cartes pictos** qui s'y trouvent déjà sortent du jeu ainsi que la **carte joker**.

S'il n'y a pas de carte dans la défausse, la **carte joker** reste, le **cas 2** s'applique. On peut jouer aussi sans les **cartes joker**.



[www.mattika.com](http://www.mattika.com)



86/88 avenue d'Argenteuil - 92600 Asnières-sur-Seine  
Tél. 09 54 34 89 53 - [jeux@mattika.com](mailto:jeux@mattika.com)