

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)




# OUISTITWIST


 Ages : 6-99 ans

 Nb de joueurs : 3-6

 Nb de cartes : 24 cartes ouistitis recto-verso (1 face couleur, 1 grisée).

 But du jeu : être le plus rapide à attraper la carte correspondant à une combinaison couleur / activité.

**Préparation du jeu** : à 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 3 cartes, à 5 joueurs, 2 cartes et à 6 joueurs, une seule. Chacun pose ses cartes devant lui faces couleurs visibles. Les autres cartes sont mises en tas, faces couleur visibles, au centre de la table et forment la pioche.

 **Déroulement du jeu** : lors de son tour de jeu, le joueur retourne la 1ère carte de la pioche et la pose à côté de celle-ci, face grisée visible de façon à avoir côte à côte une carte grisée et une carte colorée.

Tous en même temps, les joueurs tentent de retrouver la carte qui combine :

- la **position** du singe de la carte grisée,  
**et**

- la **couleur** de fond de la carte colorée.



Si la carte correspondant à cette combinaison :

- **est visible sur la table** (en haut de la pile **ou** au centre de la table ou devant un joueur) : le premier joueur à taper dessus la gagne

- **n'est pas visible sur la table** : c'est qu'elle est dans la pioche ! Le premier joueur à taper sur la pioche remporte la 1ère carte grisée du centre de la table.

Chaque fois qu'un joueur gagne une carte, il la pose devant lui face couleur visible.

**Seule exception** : lorsque la carte se trouvait devant un joueur et que celui-ci l'a bien protégée en tapant dessus le premier, il gagne alors la 1ère carte grisée du centre de la table qu'il pose devant lui face couleur visible.

**Attention** : si un joueur se trompe, il perd une de ses cartes qu'il pose face couleur au centre, à la portée de tous. Puis le joueur suivant retourne la première carte de la pioche et la pose face grisée visible sur la précédente carte grisée.

**Fin de la partie** : la partie se termine lorsqu'un joueur a devant lui un certain nombre de cartes :

- à 3 joueurs le gagnant a devant lui 8 cartes
- à 4 joueurs le gagnant a devant lui 7 cartes
- à 5 joueurs le gagnant a devant lui 6 cartes
- à 6 joueurs le gagnant a devant lui 5 cartes

*Un jeu de Charlotte Fillonneau.*