

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)

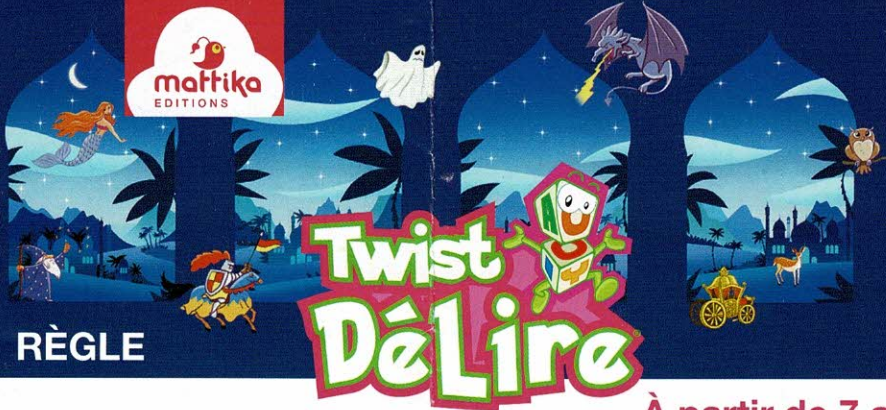
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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







## RÈGLE

# Twist DéLire

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.

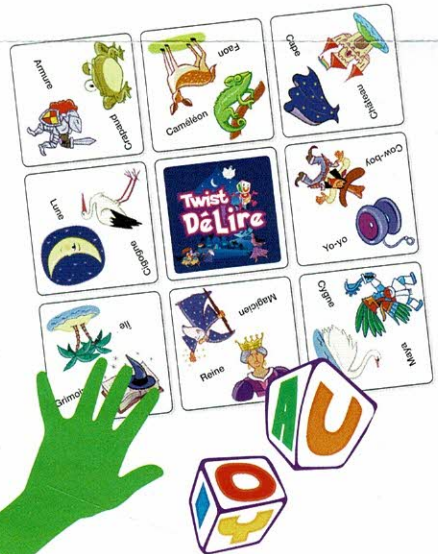
### Comment jouer ?

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)