

TWINZ

Un jeu d'**Hervé Marly** illustré par **Stivo** et **Pandaluna**
De 4 à 10 joueurs - À partir de 12 ans - 30 minutes

BUT DU JEU

Avoir le plus de points à la fin de la partie.
Pour cela, il faut faire deviner un **mot-mystère** en duo
ou deviner un maximum de **mots-mystère**.

MATÉRIEL

- 108 cartes comprenant 12 **mots-mystère**.

Jaune :
niveau novice



Bleu :
niveau expert



*N.B. : Les mots sont classés par longueur croissante :
ceux face aux petits chiffres sont plus courts que ceux face
aux grands chiffres.*

- 42 jetons : 17 d'une valeur de 1 point, 15 d'une valeur de 2 points et 10 d'une valeur de 5 points.
- La règle du jeu.

PRÉPARATION

Choisissez de jouer avec le paquet jaune (novice) ou bleu (expert). Rangez le paquet inutilisé dans la boîte. Mélangez le paquet choisi et constituez une pioche selon le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	4	5	6	7	8	9	10
Nombre de cartes	13	16	19	15	17	19	21

Chaque joueur prend un jeton de 1 point et un jeton de 2 points. Choisissez deux joueurs assis côte à côte qui formeront le premier duo.

LE JEU

A : LE DUO DÉCOUVRE SON MOT-MYSTÈRE...

Le duo prend la carte sur le dessus de la pioche. Le **mot-mystère** que le duo devra faire découvrir est inscrit, dans la colonne de gauche, sur la ligne correspondant au chiffre maintenant visible sur le dessus de la pioche.



B : LE DUO PRONONCE LES MOTS-INDICES...

Dès que le duo a pris connaissance du **mot-mystère**, les autres joueurs lancent à haute voix un décompte de 5 secondes en frappant dans leurs mains :

« 5... 4... 3... 2... 1... »

À l'issue du décompte, les deux membres du duo prononcent, sans concertation et strictement en même

temps, un et un seul mot-indice. Il doit être en rapport avec le **mot-mystère** afin de le faire deviner aux autres joueurs.

C - LES JOUEURS DEVINENT...

Chaque autre joueur **propose**, quand il le souhaite, **un seul mot** :

- soit rapidement au risque de se tromper ;
- soit après un ou plusieurs autres joueurs au risque de laisser un autre donner la bonne réponse.

LE MOT-MYSTÈRE EST DÉCOUVERT

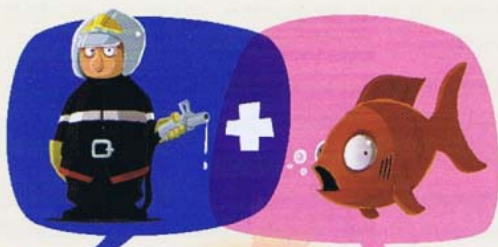
- ➔ Le tour prend fin immédiatement.
- ➔ Chaque membre du duo gagne 1 point.
- ➔ Le gagnant remporte la carte en jeu.
Elle vaudra 2 points en fin de partie.
S'il y a plusieurs gagnants simultanés, chacun gagne 1 point et la carte est défaussée.
- ➔ Passez au tour suivant

Exemples :

Un duo a le **mot-mystère « MOUSSE »** à faire deviner. Simultanément après le décompte l'un dit « **MARIN** » et l'autre « **BIÈRE** ». Un joueur propose « **MOUSSE** », il a donné la bonne réponse et reçoit donc la carte, chaque membre du duo reçoit 1 point.



Il y a bien entendu des tonnes d'interprétations possibles et des dizaines d'indices à donner pour un même **mot-mystère** ! Par exemple, pour faire deviner « **SIRÈNE** », le duo peut dire :



POMPIER

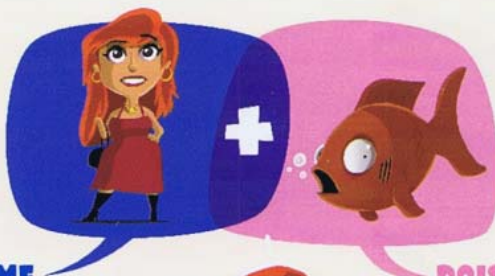
POISSON



SIRÈNE



OU



FEMME

POISSON

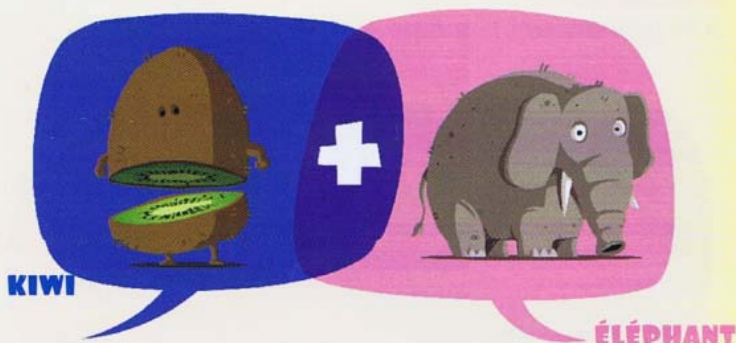


SIRÈNE

LE MOT-MYSTÈRE N'EST PAS DÉCOUVERT

- ➔ Si c'était la **première tentative** du duo, recommencez depuis « **B : LE DUO PRONONCE LES MOTS-INDICES** » avec le même **mot-mystère**. Le duo ne peut pas répéter un mot-indice utilisé précédemment.
- ➔ Si c'était la **seconde tentative** du duo, chacun des deux joueurs perd 1 point, puis l'on passe au tour suivant.

LE CHOIX DES MOTS-INDICES EST SOUVENT DÉLICAT...



**LÀ, PAR EXEMPLE,
C'EST N'IMPORTE QUOI !**

PÉNALITÉS

-1 point pour un membre du duo s'il :

- ☹ Prononce son mot-indexe après son partenaire.
- ☹ Prononce un mot-indexe déjà utilisé (durant la phase précédente).
- ☹ Prononce le **mot-mystère**, (comme il n'y a plus de mot à découvrir, le duo s'arrête là et on passe au duo suivant).
- ☹ Ne dit rien.

-2 points pour chaque membre du duo s'ils prononcent le même mot-indexe.



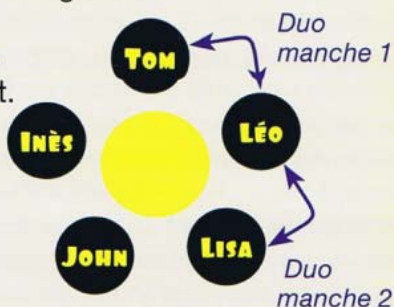
POUR FAIRE DEVINER :

- ★ Mimer est interdit.
- ★ Les traductions en langue étrangère sont interdites.
- ★ Les mots-indices ne doivent pas posséder la même racine que le **mot-mystère**.
Exemple: si le **mot-mystère** est « Jardinier », le mot-indice « Jardin » est interdit.
- ★ Il est interdit d'épeler les 2 mots-indices.
Mais, si nécessaire, le duo peut répéter les 2 mots pour dissiper les malentendus.

TOUR SUIVANT

Un nouveau duo est constitué avec, dans le sens des aiguilles d'une montre, le deuxième joueur du duo précédent et son voisin de gauche.

Ils tirent une nouvelle carte et jouent comme indiqué précédemment.



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'une seule carte dans la pioche (elle n'aura servi que pour le chiffre indiqué sur son dos).

Chaque joueur additionne ses jetons et ses cartes, les cartes comptent chacune pour 2 points.

Le plus grand total désigne le vainqueur.

En cas de gagnants ex-æquo, celui avec le plus de cartes est déclaré vainqueur.

OUI OU NON ?

- Est-ce que les membres du duo peuvent communiquer entre eux ?

Non, aucune communication n'est possible.

- Est-ce que les membres du duo peuvent réutiliser un mot-indexe donné par l'un d'entre eux ?

Non, c'est interdit.

- Est-ce que les membres du duo peuvent répéter leurs mots-indices s'ils n'ont pas été correctement entendus ? **Oui!!!**

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Je tiens à remercier l'équipe du CRISCO/ Unicaen pour leur travail sur les synonymes. Visitez leur site: <http://www.crisco.unicaen.fr/des/>

Cette compilation m'a été d'une grande utilité. Notamment pour sélectionner parmi 49 150 mots du français plus ou moins usuel, des hyponymes, homonymes, paronymes, homographes... dont je me suis servi pour construire ma base de données. Les mots que j'en ai tirés ne l'ont pas été par hasard. Ils possèdent un nombre restreint de synonymes, ce qui est évidemment un piège pour le duo. Coquin que je suis ! J'ai ensuite mis au point un algorithme simple, utilisant le nombre de synonymes de chaque mot associé au nombre de ses occurrences dans le langage courant. Ces calculs m'ont aidé à sélectionner les mots-mystères. Merci également à Stephano Negro et Walter Obert qui m'ont gentiment donné l'autorisation d'adapter leur système de désignation aléatoire des mots-mystères. Merci également à tous les testeurs qui ont bien voulu taper dans leurs mains, parmi lesquels Manuel Boujon, Jérémy Pelletier, Jean-Christian Grezes, Isabelle Gabay.

Hervé Marly.

Un jeu :

 JD ÉDITIONS

en co-édition avec :



Distribué par :

