

Règles du Twin It

Comment jouer à Twin It

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Repérer avant les autres deux (ou trois) cartes aux motifs identiques et dégainer les mains dessus.
- **Mécanique principale** : Observation, rapidité et réflexes autour de 135 cartes aux motifs colorés.
- **Condition de victoire** : Être le premier à remporter 5 prises.

Twin It, c'est le jeu qui met tout le monde d'accord autour de la table en 30 secondes chrono. Le principe tient en une phrase : vous retournez des cartes, et dès que deux motifs identiques se croisent dans votre champ de vision, vous plaquez vos mains dessus avant les autres. Simple sur le papier, redoutable en pratique, parce que les motifs se ressemblent beaucoup et que vos adversaires n'ont pas prévu de vous faire de cadeau. Installez-vous, je vous explique tout.

Ce qu'il y a dans la boîte

Le matériel est minimaliste et c'est tant mieux :

- **135 cartes** avec un motif différent au recto et au verso.
- Certains motifs sont **uniques**, d'autres existent en **double**, et quelques-uns en **triple** (ce sont ceux-là qui provoquent les plus grosses crises de rire).
- La règle du jeu, que vous êtes en train de lire en version plus digeste.

Petit avertissement amical : les motifs sont parfois très proches les uns des autres. Prenez une seconde pour habituer votre œil avant de commencer, ça évite les fausses alertes.

Préparer sa première partie en mode compétitif

Le mode phare du jeu se joue de 2 à 6 joueurs, chacun pour soi. Voici comment lancer la partie :

- Mélangez bien les cartes (vraiment bien, sinon les paires ressortent trop vite).
- Répartissez-les équitablement entre tous les joueurs. Chacun forme sa **pioche** devant soi, visible de tous.
- Le premier joueur est celui qui porte le plus de couleurs différentes sur ses vêtements.
Oui, c'est une bonne excuse pour se la jouer tenue arc-en-ciel.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Dans le sens horaire, chaque joueur retourne la carte du dessus de sa **pioche** et la pose sur la table dans un espace libre, motif orienté vers les autres (pas vers soi, sinon c'est trop facile). Et c'est là que ça devient intéressant.

Repérer et attraper une paire

À **tout moment**, dès qu'un joueur voit deux cartes avec le même motif, il pose une main (ou un doigt) sur **chacune des deux cartes**. S'il a vu juste, il remporte la **prise** et la place devant lui, bien visible.

Les motifs à surveiller se trouvent partout :

- Sur les cartes posées au centre de la table.
- Sur le dessus des **pioches** des adversaires.
- Sur les **prises** déjà gagnées (oui, même celles des autres !).

Après une prise, le joueur qui vient de gagner retourne une carte de sa pioche et le jeu reprend.

Petite astuce de testeur

Ne fixez pas uniquement la carte qui vient d'être retournée. Les paires se cachent souvent sur les pioches adverses qui n'ont pas bougé depuis trois tours. Un balayage régulier du regard

change tout.

Les coups spéciaux qui pimentent la partie

Le vol

Certains motifs existent en **trois exemplaires**. Si une paire a déjà été remportée et que le même motif ressort sur la table ou sur une pioche, n'importe quel joueur peut poser une main sur la paire gagnée et l'autre sur cette troisième carte. Résultat : il rafle les 3 cartes d'un coup. C'est permis, c'est jouissif, et oui, ça s'appelle bien du **vol**.

La réaction en chaîne

Quand vous attrapez une paire incluant une carte posée sur une pioche, la carte juste en-dessous se retrouve révélée. Et parfois, elle forme immédiatement une nouvelle paire. Les plus observateurs enchaînent alors plusieurs prises à la suite ! Après la tempête, le dernier joueur à avoir marqué relance en retournant une carte de sa pioche.

Les égalités

Deux joueurs ont posé une main sur une carte différente de la même paire ? On compte jusqu'à 3 et on retourne les cartes en même temps. Si une carte était sur une pioche, elle part sur la table. Si une carte faisait partie d'une prise déjà gagnée, seule la carte libre est retournée. Et oui, cela peut déclencher une nouvelle réaction en chaîne !

Si deux joueurs posent la main sur la même carte, celui qui a la main **en-dessous** a la priorité. Les coups de bluff sont donc permis.

L'erreur

Vous avez cru voir une paire mais les deux cartes ne correspondent pas ? Vous perdez une **prise** déjà gagnée (si vous en avez une), que vous glissez sous votre pioche. Puis vous relancez la partie. Moralité : ne tirez pas trop vite sans vérifier.

Le triple visible

Cas rare mais savoureux : trois cartes identiques sont visibles en même temps. Le joueur qui pose ses mains sur 2 d'entre elles gagne la paire, et on retourne la troisième. Si personne ne bouge, on retourne les 3 cartes.

La variante des motifs tabous

Pour les parties enchaînées, ajoutez cette petite règle sadique : le gagnant de la partie précédente pioche **3 cartes aux motifs différents** et les place à côté de sa pioche. Il n'a plus le droit de faire de paire avec ces motifs ! S'il le fait, c'est une erreur. En revanche, les autres joueurs peuvent, eux, former des paires avec ces cartes pour le libérer de ses tabous. Un bon moyen de rééquilibrer les forces si un joueur domine trop.

Le mode par équipes pour les grandes tablées

De 4 à 6 joueurs, formez deux équipes. Les règles sont identiques au mode compétitif, à une nuance près : quand un joueur pose la main sur une carte d'une paire, c'est à l'un de ses **coéquipiers** de poser la main sur la seconde pour valider la prise. Si un même joueur plaque les deux mains tout seul, c'est une erreur. Communication, regards complices et chorégraphie à deux mains sont la clé.

Si les équipes ne sont pas de taille égale, la plus nombreuse applique la règle des **motifs tabous**. La première équipe à 5 prises remporte le match. Si vous aimez les ambiances d'équipe survoltées, jetez aussi un œil aux [règles du Halli Galli](#), dans un style tape-sonnette très proche.

Le mode coopératif contre la montre

Ici, pas d'adversaires : juste vous, les cartes et un **chronomètre d'une minute**. Mélangez bien les cartes, empilez-les sur la table, lancez le chrono et étalez tout. Tous ensemble, vous essayez de former un maximum de **paires** et de **triples** en 60 secondes. Vous pouvez parler,

bouger les cartes, les retourner, tout est permis.

À la fin du temps : **1 point par paire, 2 points par triple**. Comparez votre score au tableau ci-dessous pour connaître votre niveau. C'est redoutablement addictif, un peu comme une partie de [Speed](#) ou de [bataille corse](#) : impossible de s'arrêter à une seule manche.

Variante compétitive du mode coopératif

Même principe, mais chacun compte ses points individuellement. Le joueur avec le plus gros score gagne. Interdiction de voler les prises des adversaires cette fois, chacun bosse pour sa pomme.

Tableau des scores du mode coopératif

Nombre de joueurs	Débutants	Prometteurs	Experts	Génies
1	4 et -	5 et 6	7 à 9	10 et +
2	9 et -	10 à 12	13 à 17	18 et +
3	14 et -	15 à 18	19 à 26	27 et +
4	19 et -	20 à 24	25 à 35	36 et +
5	24 et -	25 à 30	31 à 44	45 et +
6	29 et -	30 à 36	37 à 53	54 et +

[IMAGE_FIN]

Nos derniers conseils pour briller

Twin It récompense l'œil autant que les réflexes. Deux petites astuces de joueur avant votre première partie :

- **Ne vous focalisez pas sur votre propre pioche.** Les meilleures prises se font sur les piles des autres, qui restent exposées longtemps.
- **Entraînez votre œil aux détails.** Beaucoup de motifs ne diffèrent que par une couleur ou une orientation. Mieux vaut hésiter une demi-seconde que perdre une prise à cause d'une erreur.

- **Jouez les cartes rapidement en début de partie.** Plus il y a de cartes exposées, plus les paires potentielles se multiplient. Mais attention, vos adversaires y voient aussi plus clair !

Si vous aimez ce style d'ambiance rapide et observatrice, vous apprécierez sûrement aussi [Pixies](#) pour son côté visuel malin. Allez, à vous de jouer, et que la paire la plus rapide gagne !