

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TWINS

Contenu

60 cartes de différentes couleurs avec des valeurs allant de 1 à 10.
36 jetons : 18 x 1, 12 x 2 et 6 x 5.
6 cartes Cash.

But du jeu

Chaque joueur essaye à la façon du poker de faire mieux que ses adversaires et de gagner un maximum de jetons avec ses cartes. Celui qui possède le plus grand nombre de jetons à la fin de la partie a gagné.

Préparation

Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit une carte Cash. Par exemple, pour 3 joueurs, on distribuera à chacun les cartes Cash pour 3 personnes (Cash-Karte für 3 Spieler).
Seule exception : s'il y a 6 joueurs, comme le jeu n'inclut que 5 cartes, le dernier joueur recevra en guise de carte Cash cette règle du jeu et sera obligé d'expliquer le fonctionnement du jeu aux autres joueurs.
Chaque joueur reçoit ensuite trois jetons 1, deux jetons 2 et un jeton 5. Les autres jetons sont rangés dans la boîte.
On désigne au hasard le joueur qui va ouvrir la partie. Celui-ci mélange toutes les cartes et en distribue 8 à chacun. Les cartes restantes sont posées en tas face cachée au centre de la table.

Déroulement de la partie

Une partie de Twins se joue en plusieurs manches. Chaque manche est constituée de quatre coups. Après chaque manche, le donneur change dans le sens des aiguilles d'une montre.
Après la distribution des cartes, chaque joueur peut acheter une ou deux cartes. Le joueur placé à la gauche du donneur commence s'il désire acheter. Les autres suivent toujours dans le sens horaire. Aucun joueur n'est obligé d'acheter. Seul le joueur qui le désire peut le faire. Une carte coûte un jeton. Deux cartes trois jetons. Les achats doivent être réglés à la banque, que l'on placera au centre de la table. Chaque joueur n'a le droit d'acheter qu'une fois. La possibilité qui lui est offerte d'acheter en début de partie ne se renouvellera pas. La première manche peut alors commencer.

Simple et doubles

Dans chaque manche, on joue les cartes deux par deux pour obtenir les meilleures combinaisons possibles. Il y a quatre possibilités. Elles sont rangées ici par ordre d'importance :

1 - Le double (Twins)

Il s'agit de deux cartes de même valeur, les deux valeurs sont ou toutes les deux blanches ou toutes les deux noires. Le double le plus fort est le double 10, le plus faible le double 1.
Si on trouve deux doubles, le résultat sera un pat.

2 - la paire

Il s'agit de deux cartes de la même valeur, où l'une des valeurs est en blanc et l'autre en noir. La paire la plus forte est la paire de 10 ; la plus faible, la paire de 1.
Si deux paires sont jouées dans le même tour, il y a pat.

3 - La couleur

Il s'agit de deux cartes de la même couleur. Peu importe que les chiffres soient blancs ou noirs. La valeur de la couleur est celle des deux cartes additionnées. La couleur la plus forte est 19 (10+9) ; la moins forte 3 (2+1).
Si deux couleurs sont jouées dans le même tour, il y aura pat.

4 - Les simples

Ce sont toutes les autres combinaisons de cartes possibles : deux cartes de couleurs et de valeurs différentes. L'importance de cette combinaison dépend de la somme additionnée des deux valeurs. 19 est la valeur maximale, 3 la valeur minimale. Deux simples de même valeur jouées dans le même tour ont pour résultat un pat.

Les quatre plis

Au début de chaque coup, chaque joueur choisit deux cartes dans son jeu et les pose face cachée devant lui. Tous les joueurs retournent leurs cartes au même moment. Les pertes et les gains pour chaque coup sont détaillés sur les cartes Cash (voir plus loin). Les pertes sont payées à la banque qui paye aussi les gains.
Attention ! Il peut arriver que la banque n'ait pas de quoi payer. Le joueur qui doit recevoir de l'argent de la banque devra se contenter de ce qui reste en caisse.
Les cartes utilisées pour le premier coup sont mises de côté et les joueurs jouent le second, le troisième puis le quatrième coup de la même façon. La première manche s'arrête après ces quatre coups. Les cartes sont ensuite mélangées à nouveau et une seconde manche commence.

Fin de la partie

La partie touche à sa fin lorsqu'un des joueurs doit payer plus de jetons qu'il n'en possède. On dit qu'il est en faillite. Il donne alors à la banque tous les jetons en sa possession et arrête de jouer. Les joueurs restant continuent jusqu'à la fin du quatrième pli. Chaque joueur additionne la valeur de ses jetons. Celui qui trouve la valeur la plus élevée a gagné. La partie se termine alors.

Situation d'égalité

Si lors du premier pli, on se trouve dans une situation d'égalité entre les joueurs ayant les plus faibles combinaisons, tous les joueurs doivent payer. Dans le troisième tour, ces joueurs devront également tous abandonner.

Exemple :

La partie se joue à quatre. Au premier tour, selon la carte cash, les deux derniers doivent payer 2 jetons. La plus petite combinaison est un simple 7, viennent ensuite 2 simples 12. La plus forte combinaison est une couleur 16. Les trois simples, puisqu'il y a égalité entre eux doivent payer.

Si au cours du deuxième tour, on tombe sur un pat entre les plus fortes combinaisons (c'est à dire s'il y a des joueurs à égalité et qu'on ne peut déterminer qui doit être payé), aucun des joueurs en situation de pat ne reçoit d'argent.

Exemple :

La partie se joue à 5, nous sommes au deuxième tour. Un joueur a joué Twin 9 (double 9), les quatre autres ont joué paire 3. Le joueur ayant joué double 9 ramasse 3 jetons, les quatre autres ne reçoivent rien.

Si lors du quatrième tour, il y a pat entre jeux de plus fortes valeurs, tous les jetons restent dans la banque et serviront pour la prochaine manche.

Les Cash-Karten

Cash-Karte Für 3 Spieler (3 joueurs)

1er pli : le dernier paye 2 à la banque.
2ème pli : le plus fort remporte 3 de la banque.
3ème pli : le dernier paye 1 et abandonne pour le dernier pli.
4ème pli : le plus fort ramasse tous les jetons de la banque.

Cash-Karte für 4 Spieler (4 joueurs)

1er pli : les deux derniers payent 2 à la banque.
2ème pli : le plus fort remporte 3 de la banque.
3ème pli : le dernier paye 1 et abandonne pour le dernier pli.
4ème pli : le plus fort ramasse tous les jetons de la banque.

Cash-Karte für 5-6 Spieler (5 ou 6 joueurs)

1er pli : les trois derniers payent 2 à la banque.
2ème pli : les deux meilleurs reçoivent 3 de la banque.
3ème pli : les deux derniers payent 1 à la banque et abandonnent pour le dernier pli.
4ème pli : le plus fort ramasse tous les jetons de la banque.