



de **TAYLOR REINER**

- ◆ à partir de 10 ans
- ◆ 3 à 4 joueurs
- ◆ 25 minutes

POURQUOI CE JEU EST-IL GÉNIAL ?

Dans *Tricky Twist*, perdre des plis est souvent plus important que d'en gagner. Si vous réussissez à récupérer la carte que vous avez jouée, elle vous revient face visible sous forme d'un « faux pli ». Pour décupler vos points de victoire (★) vous devez, équilibrer le nombre de plis et de faux-plis que vous possédez mais, en plus, il vous faut optimiser les cartes que vous avez transformées en faux-plis pour que, par exemple, tous vos faux-plis s'agencent parfaitement en une suite de valeurs. Tout simplement diabolique...

**SIT
DOWN!**

MATÉRIEL

65 cartes:

■ 48 cartes *Nombre*:

- ◆ 12 cartes ☾ dont une carte ⚡;
- ◆ 12 cartes ☀ dont une carte ⚡;
- ◆ 12 cartes ■ dont une carte ⚡;
- ◆ 12 cartes ● dont une carte ⚡;

■ 9 cartes *Scoring* (un rappel du *scoring final* se trouve au verso de chacune);

■ 8 cartes *Bonus*:

- ◆ 4 cartes *Bonus permanent*;
- ◆ 4 cartes *Bonus variable*.

Anatomie d'une carte Nombre



La **valeur** de la carte.

La **famille** de la carte, associée à:

- un symbole,
- une couleur,
- un graphisme.

INSTALLATION

Mélangez puis posez les cartes *Scoring* en une pile face cachée sur le côté de l'aire de jeu. Révélez la première carte.

À proximité, étalez les 8 cartes *Bonus*. Veillez à ce que les 4 cartes *Bonus variable* montrent la face correspondant à la carte *Scoring* révélée. Au besoin, retournez-les selon ce tableau :

Cartes Scoring

Cartes Bonus Variable

Recto

Recto

Verso

Verso

FACE AVEC ENCADRÉ

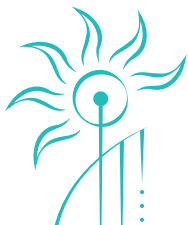
Verso

Désignez au hasard le premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Préparation d'une manche

1. *Passez cette étape lors de la première manche!*
Révélez la première carte *Scoring* de la pioche et posez-la **sur** celle de la manche précédente.
2. *Passez cette étape lors de la première manche!*
Réinstallez les 8 cartes *Bonus variable* en veillant à ce que leur face visible corresponde à la carte *Scoring* révélée (avec ou sans encadré, voir page 3).
3. Mélangez les 48 cartes *Nombre* et distribuez-en face cachée le même nombre à tous les joueurs afin de constituer leur « main » de cartes. Consultez votre main sans la révéler aux autres joueurs.
4. **Choisissez** 5 cartes de votre main, mélangez-les et posez-les près de vous en une pile face cachée pour former votre pioche *Réserve*. Vous ne pouvez désormais plus la consulter!



Déroulement d'une manche

IMPORTANT

Avant que la première carte du **tour de jeu** soit posée sur la table et en commençant par le premier joueur, **tous** les joueurs doivent avoir l'occasion d'ajouter à leur main la carte du dessus de leur pioche *Réserve*.

La première carte

Le premier joueur choisit une carte de sa main et la pose face visible au centre de la table.

Les cartes suivantes

En sens horaire et à **tour de rôle**, choisissez et ajoutez, face visible, une carte de votre main à celle(s) déjà posée(s) au centre de la table. Dès qu'il y a autant de cartes que de joueurs, le tour de jeu est terminé.

Règles de pose

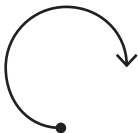
Si possible, vous **devez** toujours jouer une carte de votre main appartenant à la **même famille** que celle jouée par le **premier joueur**, quelle que soit sa valeur, et ce, même si les joueurs précédents n'ont pas pu respecter cette règle.

Si vous ne pouvez pas jouer une carte de la même famille que la première carte jouée, vous pouvez alors choisir n'importe quelle carte.

Sam



Lucas







Elsa



Tanguy



Exemple: Tanguy, le premier joueur, joue la carte 7 . Elsa doit ensuite, si elle le peut, jouer une carte de la même famille; ce qu'elle fait avec la carte 9 . Sam ne possède pas de carte de cette famille; elle choisit dès lors de jouer la carte 2 . Enfin, s'il le peut, Lucas doit aussi respecter la famille de carte jouée par Tanguy; il joue donc 2 .

Résolution du pli

Si vous avez joué la plus forte valeur dans la famille de la première carte, alors vous récupérez au centre de la table **toutes les cartes de cette famille uniquement** (si vous êtes le premier joueur, il est possible que vous ne récupériez que la vôtre).

La ou les cartes ainsi récupérée(s) constitue(nt) un « pli ». Posez-le **face cachée**, devant vous en le séparant des autres plis éventuels.

Si vous n'avez pas joué une carte de la même famille que la première carte, récupérez votre carte et conservez-la posée devant vous, **face visible**. De telles cartes sont nommées « faux-plis ».

Durant la partie, les plis et faux-plis que vous remportez doivent tous être séparés les uns des autres devant vous (ce sera important lors du *scoring* de fin de manche).

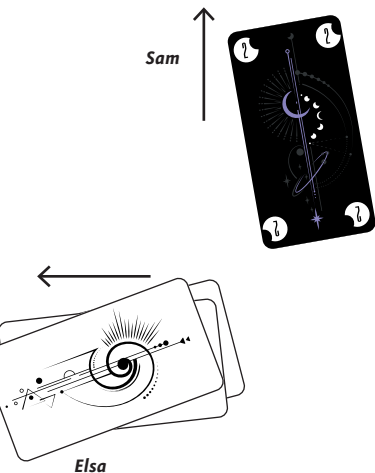
Les cartes 7





Les cartes *Nombre* de valeur **7** portent l'icône ⚡.

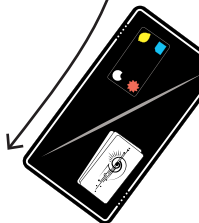
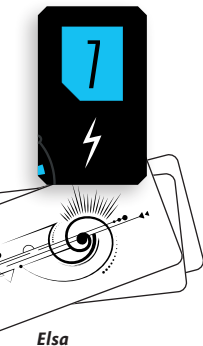
Si vous récupérez une carte de valeur **7** (pour un pli ou un faux-pli) lors de la *Résolution du pli*, vous pouvez prendre une carte *Bonus* parmi celles disponibles. Les effets de ces cartes sont expliqués page 10.

Si plusieurs **7** sont récupérés durant le même tour, les joueurs concernés choisissent une carte *Bonus* chacun leur tour, en sens horaire, en commençant par le joueur qui a gagné le pli.

Exemples:



Poursuivons l'exemple précédent...
Avec son 9 , Elsa remporte le pli;
elle ramasse donc les trois cartes de la famille ,
les retourne puis pose ce pli devant elle.
Sam n'ayant pas joué de carte , elle récupère
sa carte  devant elle, posée face visible
sur la table; c'est désormais un faux-pli.
Tanguy & Lucas ne récupèrent rien.



Carte Bonus

De plus, Elsa ayant récupéré une carte 7 dans son pli, le symbole ⚡ présent sur cette carte lui permet d'immédiatement choisir une carte Bonus et d'appliquer son effet (voir page 10).

Les cartes Bonus

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser une carte *Bonus*.

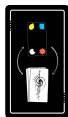
↓ Usage immédiat

→ Usage en fin de manche

Bonus permanents



↓ Vous pouvez directement reprendre en main un de vos faux-plis. Écartez du jeu cette carte *Bonus* après usage ou si vous ne l'utilisez pas.



→ Vous pouvez retourner un de vos plis ou faux-plis, pour modifier son statut. Si un pli composé de deux cartes ou plus devient un faux-pli, choisissez la carte que vous placez au dessus du faux-pli ; c'est cette carte qui sera prise en compte pour le *scoring* de fin de la manche.



→ Cette carte compte comme étant un pli **ou** un faux-pli sans valeur ni famille. Choisissez son statut.



→ Scorez 1 ★ supplémentaire en fin de manche pour chaque pli en votre possession. Le nombre de cartes dans chaque pli n'a pas d'importance.

Bonus variables



→ Ces faces fonctionnent toutes de la même manière: chacune compte comme étant un **faux-pli**. Choisissez son symbole parmi les deux présents.



→ Cette face compte comme étant un faux-pli de valeur **impaire** de la valeur de votre choix parmi celles listées. Choisir un 7 n'octroie pas de carte Bonus.



→ Cette face compte comme étant un faux-pli de valeur **paire** de la valeur de votre choix parmi celles listées.



→ Cette face compte comme étant un faux-pli de la valeur de votre choix (1 à 12). Choisir un 7 n'octroie pas de carte Bonus.



→ En fin de manche, associez cette face à un faux-pli dont vous pouvez alors modifier la valeur de +1 ou -1 (minimum 1 et maximum 12).

Fin de manche

La manche s'arrête après qu'un pli a été résolu et qu'un joueur n'a plus de carte en main, même s'il lui en reste dans sa pioche *Réserve*.

Si ces deux conditions ne sont pas remplies, le joueur ayant remporté le pli entame un nouveau tour.

Scoring de fin de manche

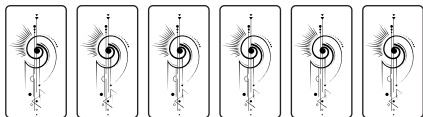
Les cartes qui vous restent en main ou dans votre pioche *Réserve* ne rapportent rien. Scorez des ★ pour les cartes posées devant vous (plis & faux-plis) :

- 1 ★ par pli ;
- Chaque paire de [1 pli + 1 faux-pli] rapporte :
 - ◆ 3 ★ de base ;
 - ◆ ou 5 ★ si le nombre de plis et de faux-plis est **identique**.

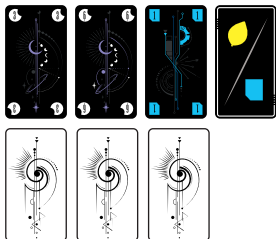
Scorez en plus les ★ de la carte *Scoring*.



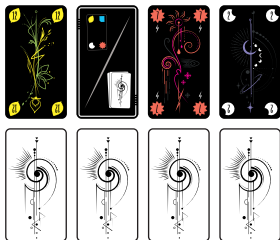
Exemple: commençons d'abord par compter les ★ relatifs aux plis et faux-plis...



*Tanguy dispose de 1 faux-pli et de 6 plis. Il score donc 6 ★ (plis) + 3 ★ (1 paire [pli + faux-pli] × 3 ★).
Total: 9 ★.*



Elsa dispose de 4 faux-plis et 3 plis. Elle score donc 3 ★ (plis) + 9 ★ (3 paires [pli + faux-pli] × 3 ★).
Total: 12 ★.

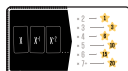


Sam dispose de 4 faux-plis et 4 plis.
 Elle score donc 4 ★ (plis) + 20 ★
 (4 paires [pli + faux-pli] × 5 ★). **Total: 24 ★.**

Ensuite, il convient d'ajouter les ★ scorés
 grâce à la carte Scoring de la manche
 (voir page suivante).

Les cartes Scoring

Les cartes *Scoring* octroient des ★ **uniquement pour les faux-plis** que vous possédez devant vous.

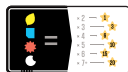


Scorez en fonction du nombre de cartes de votre suite la plus longue (pas leur valeur).

L'ordre dans lequel vous avez obtenu les faux-plis et la famille des cartes n'a pas d'importance. *Exemple: si vous avez récupéré les cartes 7♣, 3♠, 6♣, 2♥ et 8♠, alors votre suite la plus longue est 6-7-8.*



Scorez en fonction du nombre de cartes correspondant à **une** des deux familles représentées, au choix. Les valeurs n'ont pas d'importance.



Scorez pour la famille dont vous avez le plus de cartes. En cas d'ex-æquo, ne scorez qu'une famille.

Exemple: si vous avez récupéré les cartes 7♣, 3♠, 6♣, 2♥ puis 9♣, alors vous scorez 3★ pour la famille ♣.



Scorez en fonction du nombre de familles dont vous possédez au moins une carte.

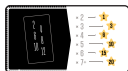
Exemple: si vous avez récupéré les cartes 7♣, 3♠, 6♣, 2♥ et 7♠, alors vous avez 3 familles.



Le joueur possédant **le moins** de faux-plis score 12 ★, le second 7 ★ et ainsi de suite. Les familles des cartes sont ignorées. En cas d'égalité, les joueurs *ex-aequo* scorent tous les ★.

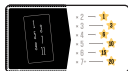


Le joueur possédant **le plus** de faux-plis (au moins un) score 12 ★, le second 7 ★ et ainsi de suite. Les familles des cartes sont ignorées. En cas d'égalité, les joueurs *ex-aequo* scorent tous les ★.



Scorez en fonction du nombre de cartes de valeur **paire** que vous possédez.

Exemple: si vous avez récupéré les cartes 7 ♣, 3 ♣, 6 ♣, 2 ♠ puis 7 ♣, alors vous avez 2 cartes de valeur paire.



Scorez en fonction du nombre de cartes de valeur **impaire** que vous possédez.

Exemple: si vous avez récupéré les cartes 7 ♣, 3 ♣, 6 ♣, 2 ♠ puis 7 ♣, alors vous avez 3 cartes de valeur impaire.

FIN DE PARTIE

Jouez autant de manches que de joueurs (3 ou 4). Le joueur étant à gauche de celui qui a commencé la manche précédente devient le premier joueur de la nouvelle manche.

Le joueur totalisant le plus de ★ au terme de toutes les manches est déclaré vainqueur.

En cas d'*ex-æquo*, la victoire est partagée.

AUTEUR

Taylor REINER

ÉDITEUR

Sit Down!

*rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps • +32 468 37 51 31
info@sitdown-games.com • sitdown-games.com*

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

GRAPHISTE

Marie OOMS

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ

Un jeu Sit Down ! publié par Megalopole. ©Megalopole (2025). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION :** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.