

TWIN IT:

1.- MODO COMPETITIVO

OBJETIVO DEL JUEGO:

Ganar 5 premios (cada premio consiste en 2 o 3 cartas idénticas).

PREPARACIÓN :

- ☑ Mezcle bien las tarjetas y distribúyalas bastante uniformemente entre los jugadores.
- ☑ Todos ponen su mazo frente a ellos, claramente visible para todos.
- ☑ Comienza el jugador con los más diferentes colores en él.



EL JUEGO :

Cada turno, en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores voltean una carta de su mazo (orientándola a los demás y no a uno mismo) y la ponen sobre la mesa, en un espacio libre.

En CUALQUIER MOMENTO, cuando un jugador advierte un par de patrones idénticos, debe colocar rápidamente una mano (o un dedo) en cada una de estas 2 cartas para ganar el par.

Los premios ganados se colocan uno al lado del otro, frente a su propietario, accesible y visible para todos.

Todos los motivos visibles se tienen en cuenta:

- aquellos sobre la mesa
- los visibles en las selecciones de los jugadores
- los de pares previamente ganados

Después de una toma, el jugador ganador voltea una carta de su mazo y el juego continúa.

ROBO:

Algunas cartas son por triplicado, otro jugador puede, si el patrón aparece por tercera vez, colocar una mano sobre el par previamente ganado y una mano en esta tercera carta ... él entonces gana las 3 cartas. Es un robo ? Pero sí !

REACCIÓN EN CADENA:

Cuando ganas un par que incluye una carta superior de un mazo, no es raro que aparezca un nuevo par con la carta descubierta en la parte superior del mazo. Puede haber reacciones en cadena. En este caso, el último jugador que haya ganado cartas reiniciará el juego volteando la primera carta de su mazo.

IGUALDADES:

En el caso en que 2 jugadores pongan una mano en una de las 2 cartas de un par, contamos hasta 3 y se dan vuelta las cartas del par simultáneamente.

- Si una carta está en el mazo de un jugador, se devuelve a la mesa.
- Si el empate implica un par previamente ganado, solo se voltea la carta en la mesa o en el mazo.
- Sí, puede conducir a reacciones en cadena!

Si 2 jugadores tienen su mano en la misma carta, el jugador con la mano de abajo tiene prioridad.

ERROR:

Si un jugador comete un error al poner sus manos en 2 cartas que no forman un par, pierde un par ya ganado (lo coloca debajo de su mazo) y luego reinicia el juego.

TRIPLE VISIBLE:

En el muy raro caso de que aparezcan 3 cartas idénticas al mismo tiempo, el jugador que pone sus manos en 2 cartas gana el par, luego se da vuelta la 3era carta. De lo contrario, devolvemos las 3 cartas.

FINAL:

¡Tan pronto como un jugador toma 5 premios, gana! Recuerde: un premio consiste en 2 o 3 cartas idénticas.

VARIANTE CON PATRONES TABÚ:

Cuando hacemos el reparto inicial, el jugador que acaba de ganar toma 3 cartas con diferentes patrones y las coloca junto a su mazo. Él no debe emparejar con esos patrones. Si lo hace se considera un error. Por otro lado, otros jugadores pueden emparejarse y, por lo tanto, liberarlo de sus patrones "tabú".

2.- MODO POR EQUIPOS (4 a 6 JUGADORES)

Armaz 2 equipos que se van a confrontar. La regla es la misma que en el modo de juego anterior, con la diferencia de que cuando un jugador coloca su mano en una carta, uno de sus compañeros de equipo debe colocar su mano en el segundo para validar la decisión. Si un jugador la pone en las 2, se considera un "error".

Después de una interrupción, ¿quién quiere reiniciar el juego?

En el caso de equipos asimétricos, el equipo más grande puede aplicar la regla de "patrones tabú" (ver al final del primer modo).

El juego termina tan pronto como un equipo ha ganado 5 premios.

3.- MODO COOPERATIVO (1 a 6 JUGADORES)


Atención, ¡aquí el tiempo es importante! Prepare un cronómetro por 1 minuto. Mezcle las cartas varias veces y apílelas sobre la mesa.

En el inicio activamos el tiempo: esparcimos las cartas sobre la mesa y todos los jugadores, juntos, intentamos hacer un máximo de pares o triples en el tiempo asignado. Para esto, es posible hablar, mover las cartas y devolverlas todo lo que quiera.

Al final, contamos el número de pares y triples exitosos: puntuamos 1 punto por par y 2 puntos por triple. Evalúa tu nivel de acuerdo a tu puntaje: ¡mira la página 8!

VARIANTE COMPETITIVA:

Este modo se puede jugar de la misma manera, pero contando sus puntos individualmente al final del minuto de juego. El jugador con la mayor cantidad de puntos es el ganador. Atención, está prohibido robar la captura de los oponentes.

NOMBRE DE JOUEURS	POINTS MODE COOPÉRATIF 			
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 +
	DÉBUTANTS : vous ferez mieux la prochaine fois...	PROMETTEURS : vous êtes sur la bonne voie !	EXPERTS : bravo, vous avez l'œil !	GÉNIES : félicitations pour cette incroyable performance !