

# Tic-Tac Twist™

## BURGER vs PIZZA



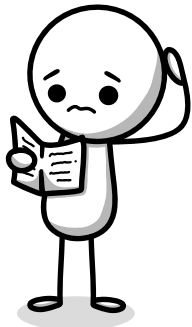
Jeu de morpion avec une touche originale



**Vous arrive-t-il de vous embrouiller en lisant les instructions?**

Nous aussi, ça nous arrive de nous embrouiller. Ne t'en fais pas, on te comprend. Si tu as des questions, tu peux nous écrire à l'adresse courriel suivante.

[info@KawaiiLabGames.com](mailto:info@KawaiiLabGames.com)



Cette bataille épique dure depuis de nombreuses années, avec des burgers et des pizzas qui se disputent la couronne de la restauration rapide.

Ces deux légendes savoureuses se sont affrontés dans des aires de restauration, des services au volant et des batailles de plats à emporter tard le soir—chacune luttant pour gagner les cœurs (et les estomacs) des amateurs de restauration rapide partout.

Les deux camps ont connu des victoires, mais aucun n'a abandonné. Maintenant, après tout ce temps, tout se joue dans une ultime bataille qui déterminera qui est le véritable Roi de la restauration rapide.

## MISE EN PLACE DU JEU

Dans la boîte, vous trouverez deux groupes de cartes : les Cartes Modèle (dos bleu marine) et les Cartes de Jeu (dos beige).



**1** Mélangez toutes les Cartes Modèle, étalez-les face cachée sur la table et chaque joueur en choisit une. Remettez les cartes restantes dans la boîte.



Chaque joueur place sa Carte Modèle devant lui, face visible.

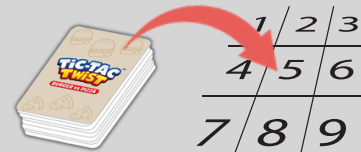
**2** Combinez et mélangez toutes les Cartes de Jeu et donnez à chaque joueur trois cartes, face cachée. Les joueurs peuvent voir leurs propres cartes.



Le reste des Cartes de Jeu forme la Pile de Pioche. Mettez-la de côté comme indiqué dans la Disposition de la table au verso.

**3** Placez la première carte de la pioche sur la case 5 de la grille imaginaire 3 x 3 (comme au morpion).

Si la première carte piochée est une carte Action (recto orange), remplacez-la au milieu de la pioche et piochez une nouvelle carte. Répétez jusqu'à piocher une carte Nourriture



Le haut de la première Carte Nourriture déterminera l'orientation de la grille.

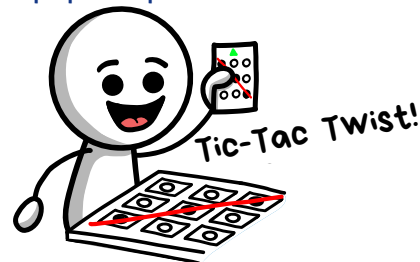


Tous les joueurs doivent orienter la flèche sur leur Carte Modèle dans la même direction que la grille.



## COMMENT GAGNER

Le premier joueur qui complète la ligne indiquée sur sa carte de modèle avec trois cartes identiques (même nourriture et même couleur) est le gagnant. Pour que la victoire soit valide, le joueur doit crier « Tic-Tac Twist » au moment où il complète la ligne ; sinon, la victoire ne compte pas et la partie continue.



## COMMENT JOUER

À votre tour, vous devez jouer une seule carte de votre main, soit une Carte Nourriture, soit une Carte Action.

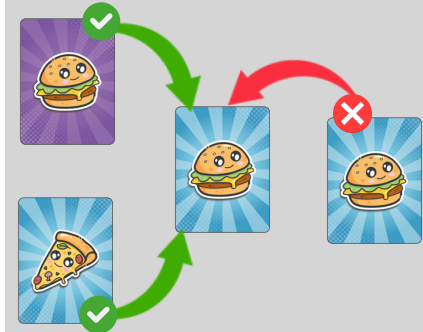
### JOUER UNE CARTE ACTION

- Placez la carte dans la Défausse et exécutez l'action. Les Cartes Action ne peuvent pas être placées sur la Grille.

### JOUER UNE CARTE NOURRITURE

Vous pouvez la placer dans n'importe lequel des neuf espaces de la grille; réfléchissez à l'avance : chaque pose devrait vous rapprocher de votre modèle.

- Si un espace de la grille est vide, placez simplement votre Carte Nourriture dans cet espace.
- Si un espace contient déjà une carte, vous pouvez empiler votre Carte Nourriture dessus seulement si elle correspond soit au type de nourriture soit à la couleur de fond, mais vous ne pouvez pas l'empiler sur une carte identique



### FIN DE VOTRE TOUR

- Piochez une carte dans la Pile de Pioche pour avoir de nouveau trois cartes en main, puis la partie continue dans le sens horaire.

Gardez un œil sur le jeu de vos adversaires et utilisez la stratégie—avec les cartes d'action qui changent la donne ou vos Cartes Nourriture—pour les empêcher de compléter leur Modèle.

## DISPOSITION DE LA TABLE



Joueur

Pile de pioche

1 2 3

4 5 6

7 8 9

Pile de défausse

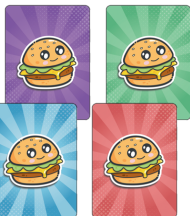


Joueur

## CARTES NOURRITURE

### BURGERS (Ensemble de 24)

Les burgers existent en 4 couleurs de fond, avec 6 cartes dans chaque groupe de couleur.



### PIZZAS (Ensemble de 24)

Les pizzas existent en 4 couleurs de fond, avec 6 cartes dans chaque groupe de couleur.

### CARTE JOKER (1)

Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quelle nourriture et n'importe quelle couleur; elle peut donc être empilée sur toute autre Carte Nourriture.



## CARTES ACTION (15)



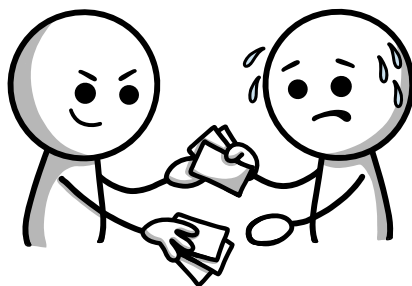
### Rotation (Ensemble de 2)

Les joueurs passent toutes leurs cartes au joueur à leur gauche ou à leur droite. Celui qui joue la carte choisit la direction.



### Échange (Ensemble de 2)

Échangez toutes vos cartes avec un joueur de votre choix.



### Échange de Modèle (Ensemble de 3)

Échangez votre Carte Modèle avec un autre joueur de votre choix.



### Passer le tour (Ensemble de 4)

Forcez le prochain joueur à manquer son tour. Il doit passer cette manche et attendre que ça revienne à lui.

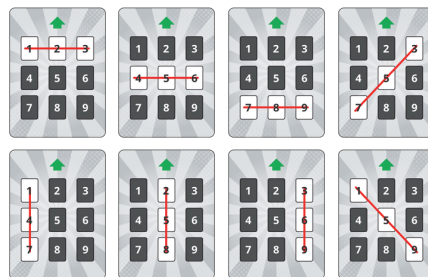


### Permutation (Ensemble de 4)

Intervertissez la position de deux cartes (même la Carte Joker) sur la grille. Elles doivent être adjacentes; les permutations en diagonale ne sont pas permises. N'intervertissez que la carte du dessus des piles.

## CARTES MODÈLE (8)

Les Cartes Modèle indiquent l'emplacement de la ligne à compléter pour gagner. Chaque carte présente une ligne différente sur la grille, et chaque joueur doit compléter la ligne indiquée sur sa carte.



## MODE DÉBUTANT

Vous jouez avec des enfants ou souhaitez une partie plus simple? Retirez les Cartes Action pour un déroulement plus fluide. Le plaisir reste entier, juste sans les effets chaotiques.

## ÉCLAIRCISSEMENTS :

• Qui gagne si, en posant une carte, je complète le modèle d'un autre joueur?

Le joueur dont le modèle a été complété remporte la partie.

• Que se passe-t-il si un modèle est complété, mais que personne n'a ce modèle?

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur complète son modèle.

• Que se passe-t-il quand on joue une carte Échange?

Le joueur qui reçoit vos deux cartes pioche la troisième carte de la Pile de Pioche.

• La Pile de Pioche est épuisée. Et maintenant?

Prenez toutes les cartes sous la carte du dessus de chaque pile sur la grille, mélangez-les avec les cartes d'action défaussées, et formez une nouvelle Pile de Pioche. Puis continuez à jouer.

• Puis-je jouer n'importe quelle Carte de Nourriture sur la Carte Joker?

Oui, vous le pouvez.

