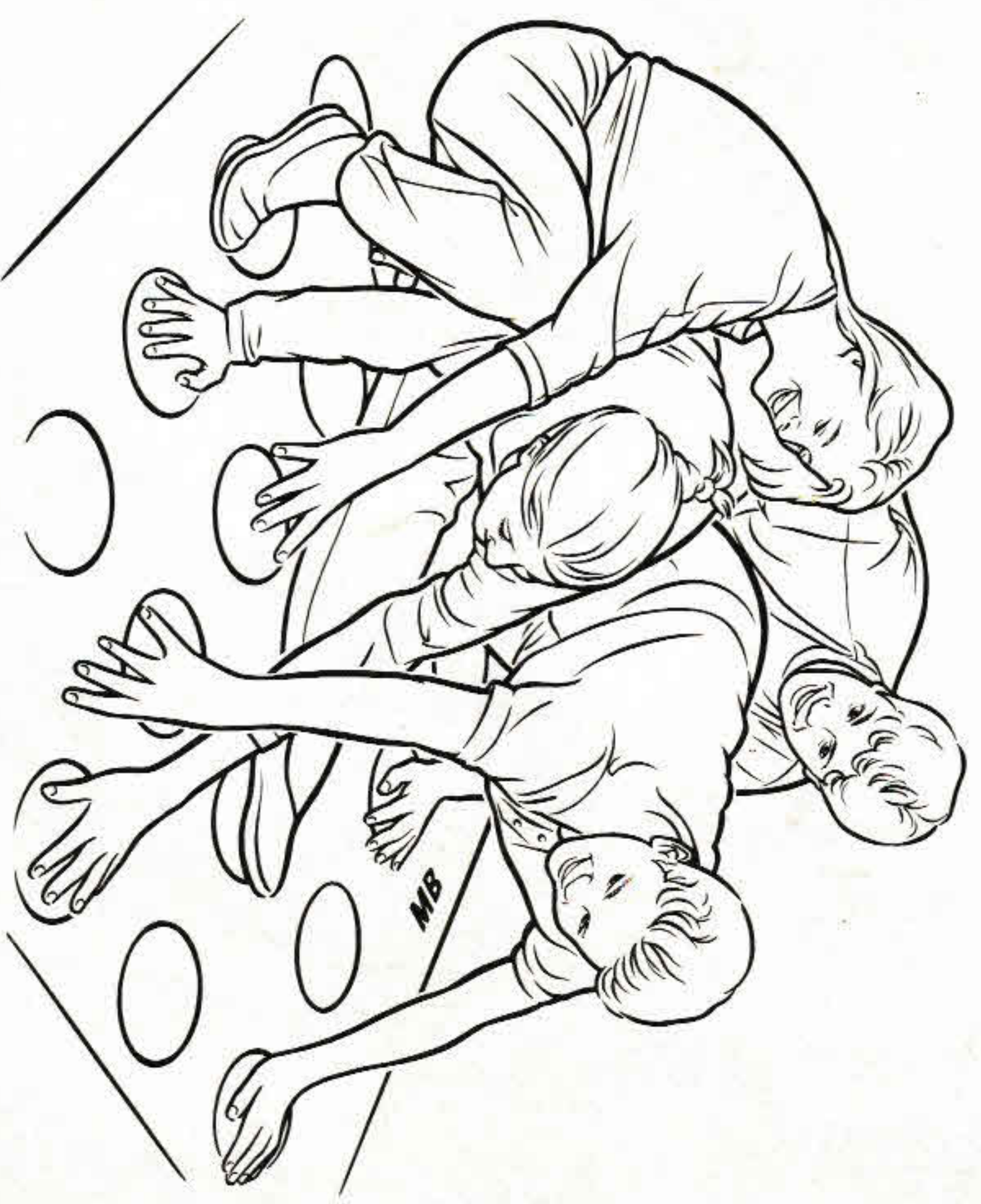


A 105 2.

TWISTER

Jouez des pieds et des mains



2 joueurs ou plus

2. La partie se déroule conformément aux règles énoncées plus haut (I), la seule différence étant que les joueurs d'une même équipe peuvent occuper un même cercle : un joueur peut par exemple occuper un cercle jaune avec son pied et son équipier avec sa main.

3. Quand l'un des deux joueurs d'une équipe tombe ou touche le tapis avec un genou ou un coude, la partie est finie et l'équipe adverse est déclarée GAGNANTE.

III. Pour deux joueurs sans arbitre

1. La partie se joue conformément aux règles énoncées plus haut (I) mais sans roulette : les deux joueurs annonceront à tour de rôle le membre et la couleur à jouer.

2. Quand les joueurs sont en position de départ, l'un d'eux nomme un membre de son choix et l'autre joueur annonce la couleur où ce membre devra se poser.

Les deux joueurs exécutent alors en même temps l'ordre ainsi donné.

3. La partie continue, chaque joueur choisissant à son tour, le membre qu'il veut déplacer et, au tour suivant, la couleur qui lui convient le mieux et qui est aussi la plus difficile à atteindre pour son adversaire.

4. Le joueur qui reste "debout", quand l'autre tombe ou met le genou ou le coude à terre, est LE GAGNANT.

MB
JEUX

© 1994 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Breimgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

04645F0694