

Twister

Jouez des pieds et des mains !

Le gagnant est le dernier joueur encore debout !

Préparation

1. Si vous jouez pour la première fois, assemblez d'abord la roulette comme indiqué.
2. Dépliez le tapis et posez-le à plat sur le sol.

Comment Jouer

Plus de 2 joueurs : Choisissez un des joueurs comme arbitre, chargé de tourner la roulette et d'annoncer les mouvements à faire.
Pour jouer à 2 : Vous n'utilisez pas la roulette. Chacun votre tour, dites quel pied ou quelle main doit être posé(e) et sur quel cercle le/la poser.

Position de départ

Pour commencer, placez-vous comme montré sur l'illustration.

2 joueurs

3 joueurs

4 joueurs

Plus de 4 joueurs :

Essayez de placer les joueurs supplémentaires où vous pouvez sur le tapis, ou formez des équipes (voir plus loin **Jeu en équipe**).

C'est parti !

Faites tourner la roue. L'arbitre annonce la couleur du cercle, et la main ou le pied à déplacer (ex : **Main gauche rouge**). Tous les joueurs déplacent leur main ou leur pied le plus rapidement possible sur le rond de couleur.

Arbitrage

1. Un cercle ne peut être occupé que par un pied ou une main ! Si deux joueurs se rendent ensemble sur le même cercle, le premier arrivé peut y rester. Si vous n'arrivez pas à vous départager, c'est à l'arbitre de décider. Sa décision est sans appel.
2. Une fois que vous avez déplacé votre pied ou votre main, vous ne pouvez plus bouger, **sauf si** l'arbitre vous donne la permission de bouger pour permettre à un autre joueur d'atteindre un cercle.
3. Si les 6 cercles d'une même couleur sont occupés, tournez à nouveau la roulette pour obtenir une autre couleur.
4. Si l'arbitre annonce deux fois de suite la même couleur, vous ne pouvez pas rester sur le même cercle, vous devez poser la main/le pied sur un autre cercle (Si tous les cercles de la même couleur sont occupés, tournez à nouveau la roulette).
5. Si vous perdez l'équilibre et que votre genou ou votre coude touche le sol, ou si vous tombez par terre, vous êtes éliminé !

Variantes de Jeu

Twist' à ton tour !

Déplacez-vous sur les cercles les uns après les autres ! Avant de commencer à jouer, donnez-vous de numéros. Puis, l'arbitre fait tourner la roulette une 1^{ère} fois, et le Joueur n°1 se déplace. Il tourne ensuite la roulette une 2^{ème} fois et le Joueur n°2 se déplace, et ainsi de suite.

Jeu en Equipe

Vous êtes nombreux ? Formez des équipes (de préférence des équipes de 2 joueurs). Les membres d'une même équipe peuvent partager le même cercle. Si un des joueurs d'une équipe touche le sol avec son genou ou son coude, ou tombe, son équipe au complet est éliminée !

Toumoi

Chaque équipe affronte les autres équipes, l'une après l'autre. A chaque fois, l'équipe vainqueur remporte 1 point. Notez les scores. Lorsque toutes les équipes se sont affrontées, celle qui a la score le plus élevé remporte le toumoi !

Toumoi par élimination

Deux équipes s'affrontent. L'équipe gagnante reste sur le tapis et affronte une autre équipe, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les équipes aient joué : la dernière équipe à n'avoir pas été éliminée remporte le toumoi.

Contenu

1 tapis **Twister**, 1 roulette.



MB
JEUX

www.hasbro.fr



© 2004 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD -
Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr". Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieber in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.
Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr!
Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni, a causa di piccoli pezzi che potrebbero essere ingeriti.



110414525101

5 010995 037276