CONTENU

1 tapis
1 roulette

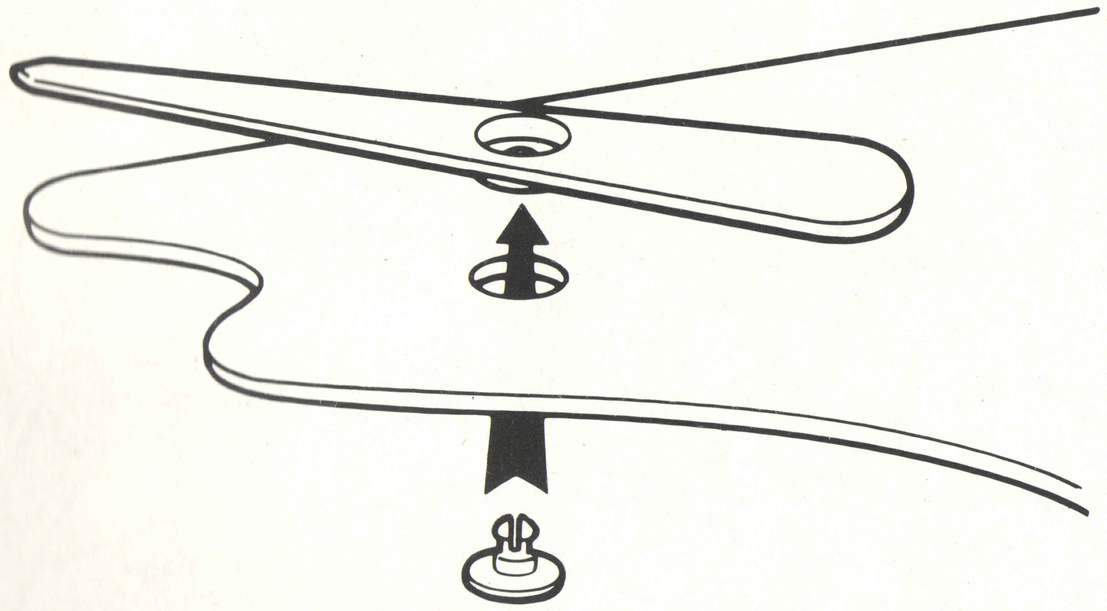
BUT DU JEU

Etre plus habile que vos adversaires en posant vos pieds et vos mains sur les cercles de couleurs, comme la roulette l'indique, pour rester le dernier "debout".

PRÉPARATION DU JEU

1. Avant de commencer à jouer, vous devez assembler la roulette de la façon suivante :

   Glissez le bouton sous la roulette, dans le trou central, puis emboîtez la flèche par-dessus. Voir ci-dessous.



2. Dépliez le tapis et posez-le bien à plat.
3. Les joueurs enlèvent leurs chaussures et l'arbitre prend la roulette. Celle-ci est divisée en quatre parties (main droite, main gauche, pied droit, pied gauche) chacune d'elles étant subdivisée en quatre couleurs correspondant à celles du tapis.

REGLES DU JEU

I. Pour deux ou trois joueurs et un arbitre

1. Position de départ

   A. 2 joueurs

   Les deux joueurs se placent face à face aux extrémités du tapis.

   Chacun pose un pied sur le cercle jaune et l'autre pied sur le cercle bleu les plus proches de lui.

   B. 3 joueurs

   Deux joueurs se placent comme expliqué ci-dessus, le troisième se place sur les deux cercles rouges au milieu du côté long du tapis.

2. L'arbitre tourne la roulette et annonce à voix haute le membre et la couleur désignés par la roulette.

   Par exemple: "Main droite – Rouge".

3. Les joueurs doivent alors obéir à l'ordre donné. Dans cet exemple, ils doivent chacun poser la main droite sur n'importe quel cercle rouge vide, sans que ni le genou ni le coude ne touchent le tapis.
4. A chaque tour de roulette, les joueurs doivent déplacer le membre que l'arbitre nomme vers un nouveau cercle, même si la couleur annoncée est la même que celle du tour précédent.
5. Un cercle ne peut être occupé que par un seul membre d'un seul joueur. Si deux joueurs atteignent le même cercle en même temps, c'est l'arbitre qui tranche lequel des deux était le premier : l'autre doit alors se poser ailleurs.
6. Une fois que vous avez posé un membre dans un cercle, vous ne pouvez plus le bouger jusqu'au tour de roulette suivant.

   On peut cependant lever une fois un membre pour laisser passer celui d'un autre joueur, après l'avoir annoncé à l'arbitre. Il faut ensuite vous replacer immédiatement et exactement sur le cercle que vous occupiez.

7. Si les six cercles d'une même couleur sont occupés, l'arbitre continue à tourner la roulette jusqu'à ce qu'une autre couleur sorte.
8. Le premier joueur qui tombe ou laisse son coude ou genou toucher le tapis est éliminé.

   S'il n'y a que deux joueurs, l'autre est déclaré GAGNANT.

   S'il y a trois joueurs, les deux autres continuent jusqu'à ce qu'il y en ait un deuxième qui tombe ou touche le tapis.

   Le dernier "debout" est alors LE GAGNANT.

9. Suggestion de stratégie

   Dès le début, avancez en direction de votre adversaire pour restreindre ses mouvements et l'obliger à passer au-dessus ou en dessous de vous.

II. Pour quatre joueurs et un arbitre

1. Position de départ

   Les 2 joueurs de chaque équipe se placent côte à côte dans les 4 cercles à une extremité du tapis.

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 Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
04645F0694

A 105 2

TWISTER

Jouez des pieds et des mains

2 joueurs ou plus