

TWISTER (MB) (règle imprimée au fond de la boîte)
Jeu d'adresse pour 2 joueurs et plus à partir de 6 ans.

Le gagnant est le dernier joueur restant en course !

Contenu : 1 tapis twister ; 1 roulette ; 1 règle

Le jeu

Pour jouer à 2 joueurs et un arbitre

L'arbitre

Si le nombre de joueurs n'est pas pair, choisissez un des joueurs comme arbitre. Celui-ci reste en dehors du tapis, tourne la roulette et annonce quel pied ou quelle main doit être posé(e) et sur quelle couleur.

Les équipes

Selon le nombre de joueurs, jouez en équipe ou chacun pour soi.

Commencez la partie de la manière suivante :

2 joueurs : chaque joueur se tient à une extrémité du tapis, un pied sur le cercle bleu et l'autre sur le cercle jaune, juste à côté.

3 joueurs : comme précédemment, mais le 3^e joueur se tient sur les 2 cercles rouges au milieu du plateau, de telle manière que les 3 joueurs soient face au centre du tapis.

4 joueurs : faites 2 équipes, placées face à face, 2 joueurs de chaque côté du tapis.

Plus de 4 joueurs : vous pouvez choisir de jouer en équipe, ou chacun pour soi.

C'est parti !

1. L'arbitre fait tourner la roulette et annonce quel pied ou quelle main, et sur quelle couleur, les joueurs doivent bouger. Si par exemple l'arbitre annonce « main droite, rouge », placez votre main droite sur un cercle rouge sans que vos genoux ou vos coudes ne touchent le tapis ;
2. Chaque cercle ne peut être occupé que par le pied ou la main d'un seul joueur à la fois ; si 2 joueurs atteignent en même temps le même cercle, c'est à l'arbitre de décider qui était le premier. Sa décision est irrévocable.
3. Une fois que vous avez posé votre main ou votre pied sur un cercle, vous ne pouvez plus le bouger jusqu'au prochain tour. Vous pouvez néanmoins lever le pied ou la main de votre cercle pour permettre à un autre joueur d'atteindre le cercle de son choix. Pour cela, prévenez l'arbitre puis bougez le temps de permettre au joueur de passer.
4. Si tous les cercles d'une même couleur sont occupés, l'arbitre tourne à nouveau la roulette pour obtenir une autre couleur.
5. Lorsque la roulette annonce deux fois de suite la même couleur, vous devez quand même changer de cercle, mais toujours de la même couleur.
6. Si vous perdez l'équilibre et que votre genou ou votre coude touche le sol (ou si vous tombez par terre), vous êtes éliminé.

Le gagnant

Le dernier joueur restant (quand tous les autres ont été éliminés) est le grand gagnant.

Lorsque vous jouez en équipe

Les membres d'une même équipe peuvent partager un même cercle. Mais dès qu'un des deux joueurs de l'équipe touche le sol avec son genou ou son coude, ou tombe, c'est l'autre équipe qui gagne !

Pour jouer à deux sans arbitre

Vous jouez normalement, mais sans utiliser la roulette. Chacun à votre tour, déplacez un de vos pieds ou une de vos mains sur la couleur de votre choix.