

Twister

98831

ÂGE
6+2+
JOUEURSDOIT ÊTRE
ASSEMBLÉ PAR
UN ADULTE.

CONTENU

1 TAPIS TWISTER • ROULETTE AVEC FLÈCHE ET BASE

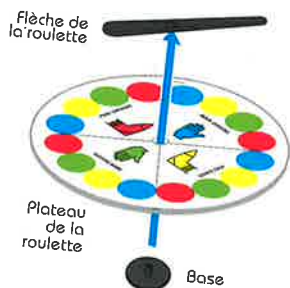
BUT DU JEU

SELON LES INDICATIONS DE LA ROULETTE, TENTER DE SE DÉPLACER SUR LE TAPIS EN SE CONTORSIONNANT SANS PERDRE L'ÉQUILIBRE.

didacto
Jeux éducatifs et matériels pédagogiques

PREMIÈRE PARTIE

1. Détacher soigneusement les pièces de jeu du cadre en plastique. Si nécessaire, enlever tout excédent de plastique à l'aide d'une lime à ongles ou d'un papier de verre. Jeter le cadre après en avoir retiré toutes les pièces.
2. Assembler la roulette.



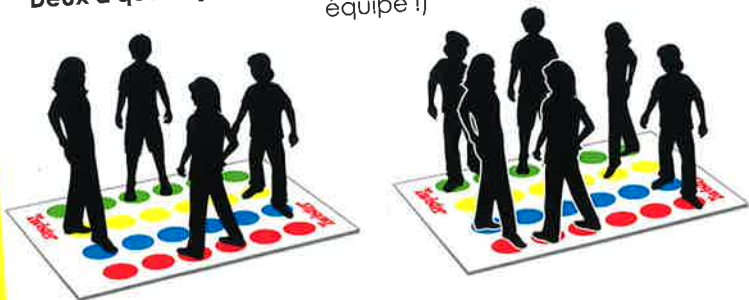
PRÉPARATION

1. Déposez le tapis sur une surface plane, pastilles vers le haut.
2. Retirez vos chaussures ! Si vous jouez dehors et qu'il y a du vent, utilisez vos chaussures pour caler les coins du tapis.
3. Placez-vous

POSITIONS DE DÉPART

Deux à quatre joueurs

Cinq joueurs et plus : Tous les joueurs doivent rentrer sur le tapis ; vous pouvez aussi former des équipes. (Voir Twist en équipe !)



PLACE AU JEU !

2 joueurs : les joueurs annoncent les mouvements chacun leur tour. (Inutile d'utiliser la roulette.)

3 joueurs et plus : un joueur (l'arbitre) actionne la roulette et annonce les mouvements pendant toute la partie.

Faites tourner la roulette et annoncez les mouvements à faire. Tous les joueurs déplacent leur main ou leur pied le plus rapidement possible sur la pastille de couleur annoncée.



Si votre genou ou votre coude touche le sol, ou si vous tombez, vous êtes éliminé !

VICTOIRE

Le dernier joueur encore debout a gagné !

TRUCS ET ASTUCES

- Seulement un pied ou une main par pastille de couleur.
- Le premier joueur sur une pastille est le seul à pouvoir y rester.
- Si vous n'arrivez pas à vous départager, c'est à l'arbitre de décider.
- Sans l'autorisation de l'arbitre, il est interdit de bouger une fois un mouvement terminé ; même si un joueur en bloque un autre.
- Si les six pastilles d'une même couleur sont occupées, refaites tourner la roulette.
- Si l'arbitre indique une combinaison que vous occupez déjà, déplacez votre main ou votre pied sur une autre pastille de la même couleur.

AUTRES FAÇONS DE JOUER

Twist à ton tour !

Exécutez chacun votre tour les mouvements indiqués par la roulette. Par exemple : l'arbitre fait tourner la roulette une 1^{re} fois et le joueur n° 1 se déplace. L'arbitre fait tourner la roulette une 2^e fois et le joueur n° 2 se déplace à son tour... ainsi de suite.

Twist en équipe !

Formez des équipes (nous vous recommandons de faire des équipes de deux). Les membres d'une même équipe peuvent partager une même pastille de couleur. Si un des membres de l'équipe touche le tapis avec son genou, son coude ou bien tombe, toute son équipe est éliminée ! Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe en jeu.

Tournoi TWISTER

Formez des équipes qui s'affronteront. Marquez les victoires et les défaites pour déterminer quelle équipe sera déclarée championne.

Éliminations TWISTER

Jouez en équipes. L'équipe gagnante reste sur le tapis pour affronter une nouvelle équipe. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les équipes aient joué et qu'il n'y ait qu'une seule grande gagnante.

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
© 2018 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. Tél.: +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr
www.hasbro.fr
www.hasbro.be

HASBROGAMING.COM

CE

Hasbro
Gaming021998831447
128988314470