

14bis - Twister



Contenu :

- 1 tapis de jeu
- 2 roulettes (une couleur, une main/pied)

Nombre de joueurs : 2 ou +

Règle du jeu :

- Pour commencer il vous suffit de désigner le joueur qui sera l'arbitre de la partie.
- Les autres joueurs se positionnent comme ceci :
 - o Le premier joueur se positionne à l'extrémité du tapis de jeu avec un pied sur le cercle jaune et l'autre pied sur le cercle bleu.
 - o Le second joueur se positionne de la même façon mais à l'autre extrémité du tapis.
 - o Le troisième joueur se place sur la longueur du tapis, les deux pieds sur des cercles rouges.
 - o Si vous êtes quatre joueurs, il est préférable de faire deux équipes de deux joueurs. Les deux joueurs de la même équipe se placent l'un à côté de l'autre sur les quatre ronds se trouvant à chaque extrémité du tapis.
- L'arbitre tourne la roulette qui lui indique un membre du corps et une couleur, il les annonce à haute voix : exemple : Pied-bleu
- Chacun des joueurs doit exécuter ce qui est annoncé par l'arbitre. Pour notre exemple c'est à dire mettre son pied sur un rond bleu. Une fois que vous êtes tous positionnés l'arbitre retourne la roulette, annonce le membre et la couleur indiqués et tous les joueurs changent de place.

Quelques règles importantes :

- Un rond ne peut être occupé que par un seul joueur, c'est le plus rapide qui accède au rond en cas de litige. Dans le cas précis où vous jouez par équipe de deux, vous pouvez au cours de la partie vous positionner en même temps sur le même rond avec votre coéquipier ;
- Une fois un membre posé vous devez tenir la position jusqu'au prochain tour de roulette ;
- Si une couleur est annoncé deux fois de suite vous devez quand même changer de rond idem pour le membre ;
- Si tous les ronds de la même couleur sont occupés l'arbitre tourne la roulette jusqu'à ce qu'une autre couleur sorte ;
- Vous pouvez lever un membre d'un rond seulement pour faire passer le membre d'un des autres joueurs. Une fois fait, vous devez repositionner votre membre à l'identique sur le rond.

Si vous n'êtes que deux joueurs dans ce cas il n'y aura pas d'arbitre, chacun votre tour vous énoncerez le membre et la couleur du rond sur lequel votre adversaire devra se positionner.

Comme gagner une partie de twister ?

Pour gagner il vous suffit de rester le plus longtemps debout. A l'inverse dès que vous tombez ou que votre genou ou votre coude touche le tapis, vous êtes éliminés. Si vous jouez par équipe de deux, si l'un des deux joueurs tombe ou touche le tapis avec son genou ou son coude, c'est l'équipe qui perd !

Et une nouvelle partie peut recommencer, un nouveau joueur est alors désigné comme arbitre !

