

# Twister

LE MONTAGE NÉCESSITE  
L'AIDE D'UN ADULTE

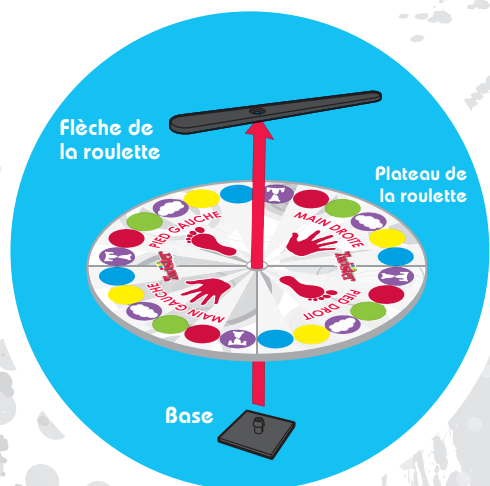
## CONTENU

- 1 tapis TWISTER
  - 1 roulette
- (avec une base et une flèche en plastique)

## TOUTE 1<sup>ÈRE</sup> PARTIE

Retirez délicatement les pièces de jeu de leur emballage plastique. Si besoin, utilisez une lime ou du papier de verre pour retirer l'excédent de plastique autour des pièces. Jetez les emballages à la poubelle après vous être assuré qu'il ne reste aucune pièce de jeu à l'intérieur.

Assemblez les différents éléments de la roulette comme indiqué ci-dessous.



© 2012 Hasbro. Tous droits réservés.  
Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH  
Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.  
Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr  
Service consommateurs / Consumentenservice: Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be

www.hasbro.fr www.hasbro.be

## COMMENT JOUER

Dépliez et posez le tapis au sol.

AGE  
6+



**3 joueurs et plus :** Choisissez un des joueurs comme arbitre, chargé de faire tourner la roulette et d'annoncer les mouvements à faire.

**2 joueurs :** Faites tourner la roulette à tour de rôle.



**Couleurs** 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.

### Choix Twister

Inventez le mouvement de votre choix ! Si vous êtes en panne d'inspiration, reportez vous au dos de la roulette pour piocher des idées tordantes !

**En l'air** Gardez la main ou le pied annoncé en l'air et non sur le tapis. Si vous avez déjà le pied ou la main en question en l'air, vous pouvez le ou la reposer au sol, sur une pastille de couleur disponible.

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

Le dernier joueur  
encore debout  
a gagné !

- Seulement un pied ou une main par pastille de couleur.
- Si deux joueurs se retrouvent sur une même pastille, seul le premier arrivé peut y rester.
- Si vous n'arrivez pas à vous départager, c'est à l'arbitre de décider.
- Une fois que vous avez déplacé votre pied ou votre main, vous ne pouvez plus bouger, sauf si l'arbitre vous en donne la permission.
- Si les six pastilles d'une même couleur sont occupées, refaites tourner la roulette.
- Si l'arbitre annonce deux fois la même couleur, vous ne pouvez pas rester sur la même pastille. Vous devez déplacer votre main ou votre pied sur une autre pastille de même couleur. (Si les six pastilles sont occupées, refaites tourner la roulette)

## AUTRES FAÇONS DE JOUER

**Twist' à ton tour !** Exécutez chacun à votre tour les instructions données par la roulette. Par exemple : l'arbitre fait tourner la roulette une 1<sup>ère</sup> fois et le joueur n°1 se déplace. L'arbitre fait tourner la roulette une 2<sup>ème</sup> 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.



011298831101 00