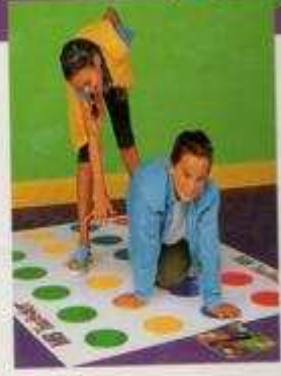


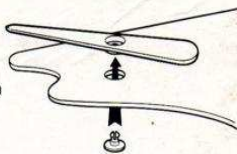
# Twister



## Le gagnant est le dernier joueur restant en course !

### PREPARATION

1. Si vous jouez pour la première fois, assemblez d'abord la roulette comme indiqué.
2. Dépliez le tapis et posez-le à plat sur le sol.



### LE JEU

Pour jouer à deux 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 troisième joueur se tient sur les deux cercles rouges au milieu du plateau, de telle manière que les trois joueurs sont face au centre du tapis.

**4 joueurs :** Faites deux équipes, placées face à face, deux 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 deux 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 touchent 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 équipes :

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.



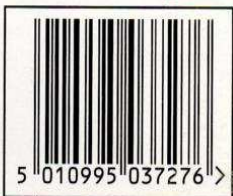
#### Contenu :

1 tapis TWISTER, 1 roulette.



© 1999 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A., Seyve  
Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.  
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-8905 Berikon.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.  
contient des petits éléments pouvant être avalés ou  
inhalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au  
modèle présenté.

**MB**  
**JEUX**



099914525101