

Twist des doigts

2 à 6 joueurs
dès 4 ans

Contenu:

1 main sur socle
72 élastiques / 12 de chaque couleur, texture
1 cloche
1 sachet contenant 30 diamants
1 règle

But du jeu

Les enfants essayent d'enfiler - le plus rapidement possible - les élastiques sur leurs doigts selon la combinaison représentée sur les cartes.

Préparation du jeu

Placer la cloche au centre de la table, de préférence sur un morceau de tissu ou de feutrine pour protéger la table. Répartir les élastiques, par texture, à part égale entre chaque joueur, le meneur de jeu y compris.

Déroulement du jeu

A chaque tour, un des joueurs place ses élastiques sur les doigts de la main. Il devient le meneur de jeu et c'est lui qui contrôle les résultats du tour. A chaque tour le meneur change.

Dès que la main a été vue par tous, les joueurs essayent d'enfiler, le plus rapidement possible, les élastiques sur leurs doigts selon la combinaison représentée sur la main.

Le premier joueur qui y parvient doit vite taper sur la cloche avec la main sur laquelle il a enfilé les élastiques. S'il a enfilé tous les élastiques dans le bon ordre, il reçoit un diamant comme récompense.

Si, toutefois, il a fait une erreur et choisi les faux élastiques ou s'ils sont enfilés dans le mauvais ordre, il est pénalisé et doit rendre un des diamants qu'il a précédemment gagné et le remettre dans le sachet. Si un joueur doit rendre un diamant, mais qu'il n'en a pas encore gagné, il passe son tour.

Pour une partie à deux joueurs cela signifie que le joueur suivant gagne un diamant sans avoir eu à jouer. Pour le prochain tour, tous les élastiques sont replacés devant chaque joueur et le joueur ayant remporté le dernier tour, place à nouveau les élastiques sur la main.

Fin de la partie

Le joueur qui remporte en premier cinq diamants est le vainqueur.

Variante

Si l'on veut corser un peu "Twist des doigts" on peut opter pour la variante suivante :

La main n'est pas laissée à la vue de chacun sur la table, mais seulement montrée pendant environ 10 secondes à chacun, puis cachée. Les joueurs essayent ensuite d'enfiler les élastiques sur leurs doigts le plus rapidement possible. Le joueur qui tape en premier sur la cloche, et qui a correctement enfilé les élastiques, remporte le diamant. Si, en revanche, il s'est trompé, il doit rendre un diamant.