Twister

Un jeu à se tordre de rire!

Contient :

1 tapis Twister

2 dés (1 avec les 4 couleurs et 2 fois couleurs à choix, 1 avec 3 fois pied, 3 fois main).

1 règle

Préparation

Dépliez le tapis et posez-le à plat sur le sol, face colorée visible.

Tous les joueurs doivent retirer leurs chaussures et les mettre de côté.

Comment jouer

Pour jouer à 2 : N'utilisez pas les dés. Dites chacun votre tour, quel pied ou quelle main doit être posé(e) sur quel texture (couleur). Soyez imaginatif et rusé !

Plus de 2 joueurs : Choisissez un des joueurs comme arbitre, chargé de jeter les dés et d'annoncer les mouvements à faire.

Positions de départ

Pour commencer:

2 joueurs, placez-vous chacun à une extrémité du tapis.

3 joueurs, un joueur à chaque extrémité et un sur l'un des côtés.

4 joueurs, un joueur au centre de chaque bord du tapis.

Plus de 4 joueurs, les joueurs supplémentaires se placent comme ils le souhaitent sur le tapis, ou forment des équipes (voir plus loin « Jeu en équipe »)

C'est parti !

L'arbitre jette les dés et annonce la couleur (texture) ainsi que la main ou le pied à déplacer. Tous les joueurs déplacent leur main ou leur pied le plus rapidement possible sur la couleur.

Arbitrages

1. Un carré ne peut être occupé que par un pied ou une main ! Si deux joueurs se rendent ensemble sur le même carré, le premier arrivé peut y rester. Si vous n'arrivez pas à vous départager, c'est à l'arbitre de décider. Sa décision est sans appel.
2. Une fois que vous avez déplacé votre pied ou votre main, vous ne pouvez plus bouger, sauf si l'arbitre vous donne la permission de bouger pour permettre à un autre joueur d'atteindre un carré.
3. Si les six carrés d'une même couleur sont occupés, jetez à nouveau les dés pour obtenir une autre couleur.
4. Si l'arbitre annonce deux fois de suite la même couleur, vous ne pouvez pas rester sur le même carré. Vous devez poser la main ou le pied sur un autre carré de la même couleur. (Si tous les carrés de la même couleur sont occupés, jetez à nouveau les dés).
5. Si votre genou ou votre coude touche le sol ou si vous tombez, vous êtes **ÉLIMINÉ !**

Comment gagner

Le dernier joueur encore debout a gagné !

Variantes de jeu

Twist' à ton tour !

Exécutez chacun votre tour les instructions données par les dés et l'arbitre. Exemple : l'arbitre jette les dés une première fois et le joueur n°1 se déplace. L'arbitre jette les dés une 2ème fois, le joueur n°2 se déplace à son tour, et ainsi de suite. De cette façon, chacun devra se tordre de manière différente et vous n'en serez que plus emmêler !

Jeu en équipe

Vous êtes nombreux ? Formez des équipes (de préférence des équipes de 2) Les membres d'une même équipe peuvent partager le même carré. Si un joueur 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. Cette dernière a gagné la partie !

Tournoi

Chaque équipe défie les autres équipes les unes après les autres. A chaque fois, l'équipe gagnante remporte 1 point. Notez les scores. Lorsque toutes les équipes se sont affrontées, celle qui a le score le plus élevé remporte le tournoi !

Tournoi par élimination

Deux équipes s'affrontent. L'équipe gagnante reste sur le tapis et affronte une autre équipe. Ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les équipes aient joué : la dernière équipe à ne pas avoir été éliminée remporte le tournoi.