

Règles du Twister

Comment jouer à Twister

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le dernier joueur encore debout sur le tapis sans perdre l'équilibre.
- **Mécanique principale** : Poser ses mains et pieds sur des cercles de couleur dictés par la roulette, en gardant l'équilibre.
- **Condition de victoire** : Tous les autres joueurs sont éliminés, vous êtes le grand champion !

Twister, c'est LE jeu qui va transformer votre salon en terrain d'acrobaties et de fous rires. Pas besoin de cartes, pas besoin de dés : ici, c'est votre corps qui est la pièce de jeu ! Accessible dès 6 ans, il se joue à 2 joueurs ou plus. Si vous aimez les jeux d'ambiance qui mettent le bazar, vous allez adorer. Et si vous cherchez d'autres jeux fun à partager, jetez un œil aux [règles de Stay Cool](#) ou aux [règles de Réveille pas Papa !](#) pour varier les plaisirs.

Le matériel nécessaire

Dans la boîte, vous trouverez :

- 1 grand **tapis Twister** recouvert de rangées de cercles de 4 couleurs : rouge, bleu, jaune et vert
- 1 **roulette** divisée en 4 sections (main droite, main gauche, pied droit, pied gauche), chacune avec les 4 couleurs possibles
- 1 règle du jeu

Déroulez le **tapis** bien à plat sur le sol (évitez le carrelage glissant, croyez-moi, c'est du vécu !).

Placez la **roulette** à côté du tapis, à portée de l'arbitre.

La mise en place selon le nombre de joueurs

À 2 joueurs (avec arbitre)

Chaque joueur se place à une extrémité opposée du **tapis**. Posez un pied sur le **cercle bleu** et l'autre pied sur le **cercle jaune** juste à côté. Vous êtes face à face, prêts à en découdre !

À 3 joueurs (avec arbitre)

Deux joueurs se placent comme décrit ci-dessus, chacun à un bout du tapis. Le 3^e joueur se tient au milieu du tapis, les deux pieds sur les 2 **cercles rouges** centraux. Tous les trois doivent faire face au centre du tapis.

À 4 joueurs ou plus

Formez 2 **équipes**, placées face à face, 2 joueurs de chaque côté du tapis. Au-delà de 4 joueurs, vous pouvez choisir de jouer en équipe ou chacun pour soi, selon l'ambiance que vous voulez !

[IMAGE_MATERIEL]

Le rôle de l'arbitre

Si le nombre de joueurs n'est pas pair, désignez un **arbitre**. Cette personne ne joue pas sur le tapis : son rôle est de faire tourner la **roulette** et d'annoncer à haute voix l'instruction (par exemple « pied gauche, vert ! »). L'arbitre tranche aussi en cas de litige : si deux joueurs se jettent sur le même cercle, c'est lui qui décide qui était le premier. Et attention, sa décision est définitive, pas de négociation !

Petite astuce : l'arbitre a tout intérêt à annoncer les instructions lentement et clairement pour éviter la pagaille. Et s'il veut bien rigoler, il peut aussi prendre des photos des positions les plus improbables !

Déroulement d'une manche

Comment ça se passe concrètement

Voici le déroulement étape par étape :

- L'**arbitre** fait tourner la **roulette** et annonce le résultat, par exemple « main droite, rouge ».
- Tous les joueurs doivent alors poser la partie du corps indiquée (ici, la main droite) sur un **cercle** de la couleur annoncée (ici, rouge).
- Vous devez garder l'équilibre : vos **genoux** et vos **coudes** ne doivent jamais toucher le tapis !
- L'arbitre tourne ensuite à nouveau la roulette, et ainsi de suite.

Les règles à respecter pendant la partie

- **Un cercle par joueur** : chaque cercle ne peut être occupé que par le pied ou la main d'un seul joueur à la fois. En cas de conflit, c'est l'arbitre qui tranche.
- **On ne bouge pas** : une fois votre main ou pied posé sur un cercle, vous ne pouvez plus le déplacer jusqu'au prochain tour de roulette.
- **Exception solidaire** : vous pouvez temporairement lever votre main ou pied d'un cercle pour laisser passer un autre joueur. Prévenez l'arbitre avant, puis replacez-vous.
- **Tous les cercles occupés** : si tous les cercles d'une même couleur sont pris, l'arbitre relance la roulette pour obtenir une autre couleur.
- **Même couleur deux fois de suite** : vous devez quand même changer de cercle, mais en restant sur la même couleur. Pas le droit de rester sur place !

Conseil de testeur : essayez de garder votre centre de gravité le plus bas possible. Écartez bien vos appuis pour rester stable. Les joueurs qui se redressent trop vite sont souvent les premiers à tomber !

[IMAGE_FIN]

Élimination et victoire

Comment on se fait éliminer

Vous êtes **éliminé** si :

- Votre **genou** ou votre **coude** touche le tapis.
- Vous **tombez** carrément par terre (ça arrive plus souvent qu'on ne le croit !).

Qui gagne la partie

Le dernier joueur encore debout sur le **tapis** remporte la partie. Bravo, vous êtes le champion de la souplesse !

Les règles en équipe

Quand vous jouez en **équipe**, les coéquipiers ont un avantage : ils peuvent **partager un même cercle** (deux mains ou pieds sur le même rond, c'est autorisé entre partenaires). Par contre, dès qu'un seul membre de l'équipe touche le sol avec un genou ou un coude, ou tombe, c'est l'**équipe adverse** qui gagne immédiatement. Pas de seconde chance !

Jouer à deux sans arbitre

Pas de troisième personne pour arbitrer ? Pas de souci ! Vous jouez normalement mais sans la **roulette**. Chacun à votre tour, choisissez librement de déplacer un de vos pieds ou une de vos mains sur le cercle de la **couleur** de votre choix. C'est plus stratégique car vous pouvez essayer de piéger l'autre en lui bloquant des cercles ! Ce mode rappelle un peu le côté duel malin des [règles du morpion](#).

Récapitulatif des causes d'élimination

Situation	Résultat
Un genou touche le tapis	Éliminé

Situation	Résultat
Un coude touche le tapis	Éliminé
Vous tombez par terre	Éliminé
En équipe, un coéquipier tombe ou touche le sol	L'équipe entière perd

Et voilà, vous savez tout pour lancer votre première partie de Twister ! Préparez-vous à des positions incroyables, des éclats de rire et peut-être quelques courbatures le lendemain. Si après cette session d'acrobaties vous voulez vous détendre avec un jeu plus calme, essayez les [règles du Mastermind](#) pour faire travailler votre cerveau plutôt que vos muscles.

Amusez-vous bien !