

Twister HOOPLA

Twister Hoopla c'est tout un festival dans une seule boîte !
Il y a 5 façons de jouer pour vous éclater toute la journée !

AGE
6+


2-4
JOUEURS

**LE MONTAGE
NÉCESSITE L'AIDE
D'UN ADULTE**

CONTENU

16 anneaux Twister Hoopla (4 rouges, 4 bleus, 4 jaunes et 4 verts) • 4 T Twister rouges
• 2 plateaux de roulettes • 2 flèches avec bases.

DOIS-JE RETIRER MES CHAUSSURES ?

Selon le jeu choisi et la taille de vos pieds, vous pouvez décider de jouer pieds nus. Faites le test : avec ou sans chaussures.

DOIS-JE JOUER CHEZ MOI OU EN PLEIN AIR ?

Si le jeu choisi, la météo et le niveau sonore des rires de vos amis le permettent, vous pouvez décider d'aller jouer à Twister Hoopla dehors plutôt que rester enfermés chez vous !

TWISTER HOOPLA HOOPLA BONUS

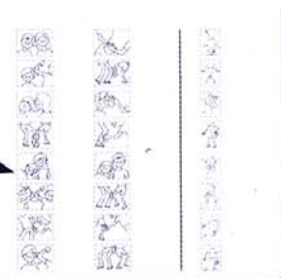
Si vous achetez un deuxième Twister Hoopla (vendu séparément), vous pourrez y jouer avec deux fois plus de joueurs !

MONTAGE DES ROULETTES

- Retirez délicatement les flèches et les bases des cadres en plastique.
- Clippez les flèches sur les bases en positionnant les bases dans les trous au centre des plateaux. Voir le dessin ci-dessous.



Voir au dos de la roulette les explications de chaque position.



Hé ! - QUOI DE NEUF AVEC CES DEUX DIFFÉRENTES ROULETTES ?

Twister Classique & Twister Lancer

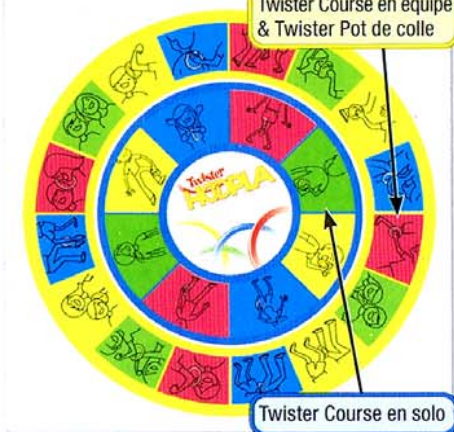


**Ne vous inquiétez pas,
c'est plus simple
qu'il n'y paraît !**

Twister Hoopla a 2 roulettes. Une roulette est utilisée pour les jeux de course en équipe, de course en solo et du pot de colle. L'autre roulette est utilisée pour les jeux du lancer, de l'embrouille et de la version classique.

Chaque roulette a deux sections. N'utiliser que la section correspondant au jeu auquel vous avez choisi de jouer.

Twister Course en équipe & Twister Pot de colle



© 2010 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 03 87 82 76 20 - email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België. Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

MB
JEUX

041016964101

128169641010

JEU

Le pot de colle !

But du jeu

N'avez-vous jamais rêvé de vous retrouver coude à coude avec vos amis ? Si oui... ce jeu est fait pour vous ! Mais ne faites surtout pas tomber les anneaux ou votre équipe sera éliminée ! Et si vous tenez bon et que vos adversaires perdent un anneau, vous gagnez la partie !

Jouez !

1. L'équipe avec le joueur le plus âgé commence.
2. Lors du tour de votre équipe, faites tourner la roulette et placez l'anneau désigné entre vous et votre partenaire.



Par exemple : Vous obtenez **tête contre tête vert**.

Placez alors un anneau vert entre votre tête et la tête de votre partenaire et tenez bon...

Attention ! Il est interdit d'utiliser ses mains.

Dans ce jeu, vous ajoutez un anneau à chaque tour. Hi ! Hi ! Hi !
Le premier tour est plutôt facile, seulement après, vous devrez trouver le moyen de faire tourner la roulette, d'attraper et de positionner les anneaux tout en évitant de faire tomber les anneaux DÉJÀ placés entre vous !

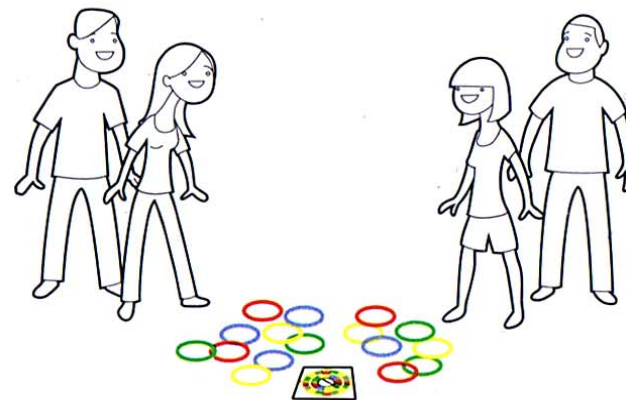
3. Les équipes continuent à faire tourner la roulette et à placer les anneaux entre eux jusqu'à ce que l'une d'elles fasse tomber un anneau ou abandonne. Certaines positions peuvent paraître irréalisables. Alors si vous pensez ne pas pouvoir le faire, vous pouvez abandonner et déclarer forfait. Mais vous perdrez la partie.



4
JOUEURS
(2 équipes de 2)

Mise en place !

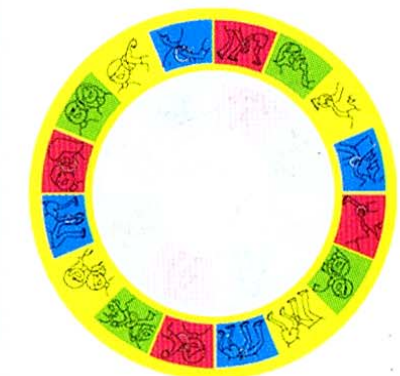
Pour jouer à ce jeu, placez la roulette et les anneaux comme indiqué dans le dessin.



1. Formez 2 équipes de 2.
2. Laissez les T Twister dans la boîte de jeu.
3. Placez les 16 anneaux de couleur à plat sur le sol afin que tout le monde puisse les atteindre. Les anneaux peuvent être mis dans n'importe quel ordre.
4. Placez la roulette TWISTER POT DE COLLE entre les deux équipes.

Équipe gagnante

Votre équipe est déclarée gagnante dès que vos adversaires laissent tomber un ou plusieurs anneaux à terre, ou abandonnent.



Remarque : Attention de bien vous reporter à la section de la roulette correspondant aux jeux Pot de colle et Course en équipe (celle surlignée en jaune)

JEU

Le lancer !

But du jeu

Voici une façon un peu tordue de jouer au classique jeu du lancer-rattraper... Essayez de rattraper les anneaux avec vos pieds ET vos mains ! Obtenez 4 anneaux et c'est gagné !



Jouer !

1. Receveurs êtes-vous prêts ? L'un d'entre vous doit faire tourner la roulette et énoncer le résultat obtenu à haute voix (ex : "Pied gauche vert !")
2. Vite, lanceurs c'est à vous ! Attrapez l'anneau de couleur adéquat, avec n'importe quelle main et lancez-le à votre partenaire. Receveurs : essayez de rattraper l'anneau avec le bon pied ou la bonne main. (Lorsque vous rattrapez un anneau, laissez-le tomber sur votre main ou sur votre pied comme indiqué dans le dessin à droite)
3. **Le receveur de l'équipe qui a réussi en premier à rattraper son anneau correctement le garde sur lui afin de pouvoir compter le nombre d'anneaux reçus.** Le receveur de l'autre équipe se débarrasse de l'anneau et le met hors jeu.
4. Répétez les points 1 à 3 jusqu'à ce qu'une équipe obtienne 4 anneaux et gagne la partie !

Lanceurs attention... vous devez lancer à droite ou à gauche de des receveurs !

AUTRES PETITES CHOSES QUE VOUS AIMERIEZ SAVOIR ... JUSTE AU CAS OÙ

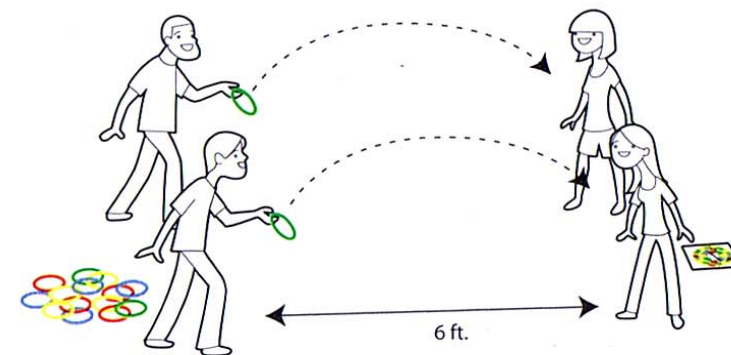
- Si vous obtenez une couleur qui n'est plus disponible, faites tourner la roulette à nouveau.
- Si vous obtenez une couleur pour laquelle il ne reste plus qu'un seul anneau, c'est à celui qui sera le plus rapide pour l'attraper !
- Si les deux receveurs ratent leur réception, aucune équipe ne garde d'anneau. Les deux receveurs se débarrassent des anneaux et les joueurs reprennent les points 1 à 3 décrits ci-dessus.



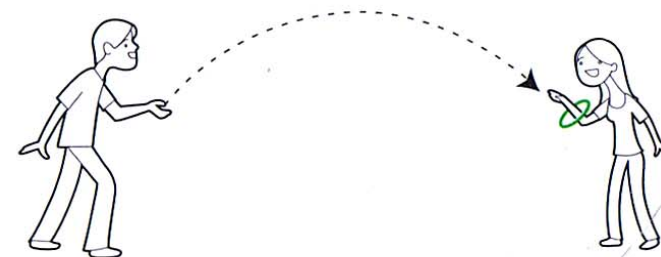
Remarque : Attention de bien vous reporter à la section de la roulette correspondant aux jeux Classique et Lancer (celle surlignée en orange)

Mise en place !

Pour jouer à ce jeu, placez la roulette et les anneaux comme indiqué dans le dessin.



1. Formez 2 équipes de 2 : un joueur de chaque équipe est un lanceur, l'autre est le receveur. Les lanceurs se positionnent à 6 pas des receveurs.
2. Laissez les T Twister dans la boîte de jeu.
3. Eparpillez les 16 anneaux de couleur sur le sol, dans n'importe quel ordre, près des lanceurs.
4. Placez la roulette TWISTER LANCER près des receveurs.



Équipe gagnante

La première équipe à obtenir 4 anneaux a gagné !

JEU

Course en solo !



But du jeu

Maintenant, voyons comment vous vous en sortirez sans partenaire. Le but du jeu est d'être le premier joueur à gagner 3 courses. Et si vous êtes vainqueur, n'oubliez pas d'exécuter votre plus belle danse de la victoire !



Remarque : Attention de bien vous reporter à la section de la roulette correspondant au jeu Course en solo (celle surlignée en bleu)

Jouez !

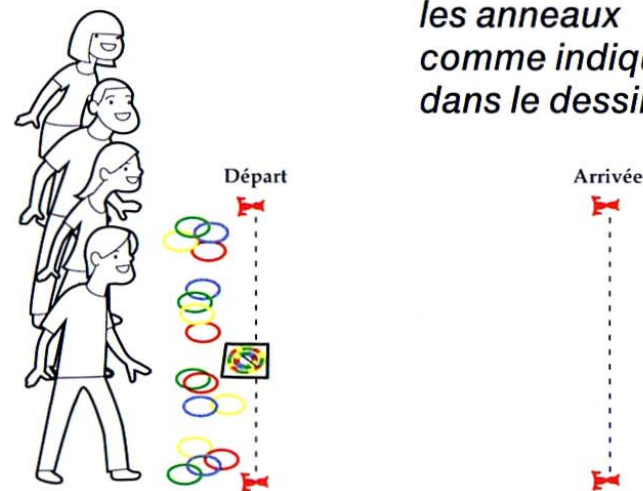
1. Un joueur fait tourner la roulette et énonce les résultats à haute voix.
2. Chaque joueur positionne immédiatement un anneau de la couleur adéquate entre ses genoux, ses coudes, etc. et court en gardant l'anneau dans la bonne position jusqu'à la ligne d'arrivée. Si vous laissez tomber votre anneau, vous êtes éliminé. (Vous ferez mieux à la prochaine course !)
3. Le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec son anneau en place gagne la course et garde son anneau sur lui pour les prochaines courses.
4. Répétez les points 1 à 3 jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 3 anneaux et gagne la partie !

AUTRES PETITES CHOSES QUE VOUS AIMERIEZ SAVOIR ... JUSTE AU CAS OÙ

- Si tous les joueurs laissent tomber leur anneau pendant la course, ramenez les anneaux et faites tourner la roulette à nouveau.
- Si vous obtenez une couleur pour laquelle il reste moins d'anneaux que de joueurs, dépêchez-vous d'attraper un anneau pour participer à la course. Si vous n'avez pas obtenu d'anneau, vous serez hors-jeu pour cette course.
- Si vous obtenez une couleur pour laquelle tous les anneaux ont déjà été gagnés, faites tourner la roulette à nouveau. →

Mise en place !

Pour jouer à ce jeu, placez la roulette et les anneaux comme indiqué dans le dessin.



1. Décidez d'un point de départ et d'une ligne d'arrivée en utilisant les T comme indiqué ci-dessus.
2. Tous les joueurs prennent côte à côte derrière la ligne de départ.
3. Placez les 16 anneaux de couleur sur un plat sur le sol, dans n'importe quel ordre, près de la ligne de départ.
4. Placez la roulette TWISTER COURSE EN SOLO à portée de main de tous les joueurs.

Le gagnant

Le premier joueur à obtenir 3 anneaux a gagné !

JEU

Course en équipe !



4
JOUEURS
(2 équipes de 2)

But du jeu

Pour former une équipe, il faut être au moins deux... alors choisissez bien votre partenaire et courez vers la victoire !
Votre objectif : obtenir 4 anneaux en gagnant 4 courses.



Remarque : Attention de bien vous reporter à la section à la section de la roulette correspondant au jeu Course en équipe (celle surlignée en jaune)

Jouez !

1. Un joueur fait tourner la roulette et énonce les résultats à haute voix.
2. Les joueurs de chaque équipe placent immédiatement un anneau de couleur adéquat entre eux et se ruent vers la ligne d'arrivée en gardant leur anneau dans la bonne position.
3. La première équipe à franchir la ligne d'arrivée avec son anneau en place gagne la course, et garde son anneau sur elle pour les prochaines courses. Si votre équipe laisse tomber son anneau, elle est éliminée. (Vous ferez mieux à la prochaine course !)
4. Répétez les points 1 à 3 jusqu'à ce qu'une équipe obtienne 4 anneaux et gagne la partie !

AUTRES PETITES CHOSES QUE VOUS AIMERIEZ SAVOIR ... JUSTE AU CAS OÙ

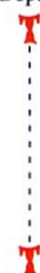
- Si toutes les équipes laissent tomber leur anneaux pendant la course, ramenez les anneaux et faites tourner la roulette à nouveau.
- Si vous obtenez une couleur pour laquelle il reste moins d'anneaux que d'équipes, dépêchez-vous d'attraper un anneau pour participer à la course. Si vous n'avez pas obtenu d'anneau, votre équipe sera hors-jeu pour cette course.
- Si vous obtenez une couleur pour laquelle tous les anneaux ont déjà été gagnés, faites tourner la roulette à nouveau.

Mise en place !

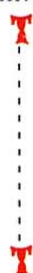
Pour jouer à ce jeu, placez la roulette et les anneaux comme indiqué dans le dessin.



Départ



Arrivée



1. Formez 2 équipes de 2.
2. Décidez d'un point de départ et d'une ligne d'arrivée en utilisant les T comme indiqué ci-dessus.
3. Placez les 16 anneaux de couleur à plat sur le sol, dans n'importe quel ordre, près de la ligne de départ.
4. Placez la roulette TWISTER COURSE EN ÉQUIPE à portée de main de toutes les équipes.

Équipe gagnante

La première équipe à obtenir 4 anneaux a gagné !

JEU

Le classique !



But du jeu

Être le dernier joueur encore debout pour gagner la partie !

Jouez !

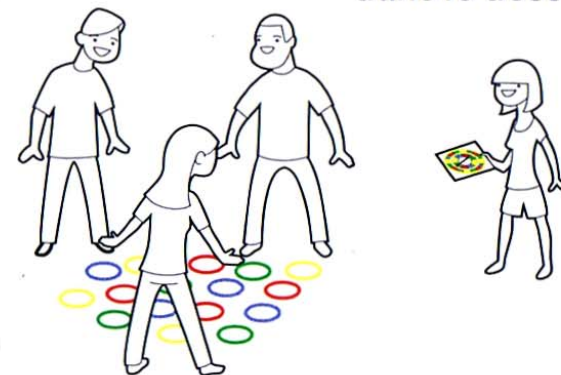
1. Le joueur le plus jeune commence. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour, du plus jeune au plus âgé.
2. L'arbitre fait tourner la roulette pour tous les joueurs et énonce les résultats à haute voix. Par exemple : "Main droite rouge !" Le joueur dont c'est le tour essaie de suivre les instructions comme expliqué ci-dessous.
3. L'arbitre montre du doigt un anneau libre correspondant à la couleur obtenue par la roulette. Le joueur doit essayer de mettre sa main ou son pied dans cet anneau. Vous pouvez toucher n'importe quel partie de l'anneau.
4. Si un joueur tombe ou touche le sol avec son coude ou son genou, il est immédiatement éliminé. Si vous pensez que cette nouvelle position est irréalisable ou vous fera irrémédiablement tomber, vous pouvez déclarer forfait.
5. Le jeu continue jusqu'à qu'il ne reste plus qu'un seul joueur en lice.

Remarque : Attention de bien vous reporter à la section de la roulette correspondant aux jeux Classique / Lancer (celle surlignée en orange)

- Il ne peut y avoir plus d'un pied ou d'une main dans un anneau.
- Ne retirez jamais votre pied ou votre main d'un anneau, à moins que l'arbitre ne vous le demande après avoir fait tourner la roulette. Exception : Vous pouvez retirer votre pied ou votre main pour permettre à un autre joueur de passer, à partir du moment où vous l'annoncez à l'arbitre avant de le faire et que vous remettez votre pied ou votre main en place dans l'anneau immédiatement après.
- Si les 4 anneaux de couleurs sont déjà occupés, l'arbitre fait tourner la roulette à nouveau jusqu'à ce qu'il obtienne une autre couleur.

Mise en place !

Pour jouer à ce jeu, placez la roulette et les anneaux comme indiqué dans le dessin.



1. Laissez les T Twister dans la boîte de jeu.
2. Eparpillez les anneaux au hasard sur le sol. Les anneaux doivent tous être bien à plat et rester à la même place pendant toute la partie.
3. Les joueurs se placent en cercle autour des anneaux.
4. Choisissez une personne supplémentaire pour faire l'arbitre et donnez-lui la roulette. Pendant la partie, l'arbitre fait tourner la roulette, énonce à haute voix les positions à réaliser et arbitre le jeu. L'arbitre n'est pas considéré comme un joueur.

Le gagnant

Le dernier joueur en jeu a gagné la partie.

JEU

L'embrouille !



But du jeu

Embrouillez-vous et tordez-vous, mais garder la tête haute ! Et surtout, ne soyez pas le premier joueur à laisser tomber un anneau à terre ou à perdre votre T Twister.

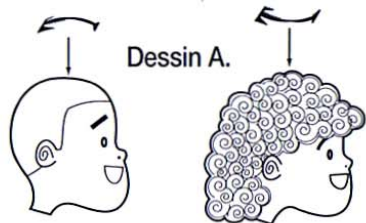
Jouez !



Remarque : Attention de bien vous reporter à la section de la roulette correspondant au jeu Embrouille (celle surlignée en violet)

1. L'arbitre fait tourner la roulette pour tous les joueurs et énonce les résultats à haute voix. (Cela sera soit une main droite ou une main gauche plus une couleur)
2. Tous les joueurs prennent position en même temps. Par exemple : l'arbitre annonce "Main droite rouge !" Tous les joueurs doivent attraper, avec leur main droite, l'anneau rouge du joueur qui se trouve à leur droite. Et si l'arbitre annonce : "Main gauche bleu !", tous les joueurs doivent attraper, avec leur main gauche, l'anneau bleu du joueur qui se trouve à leur gauche.
3. Accrochez-vous à votre anneau jusqu'à ce que l'arbitre vous dise d'en attraper un autre. Si vous lâchez votre anneau, vous avez automatiquement perdu et tous les autres joueurs gagnent.
4. Si le T Twister qui est posé sur votre tête tombe ou que vous faites tomber un anneau à terre, vous avez perdu et tous les autres joueurs gagnent.

Placez le T comme indiqué ci-contre pour un meilleur équilibre ! Vos cheveux (... ou leur absence) peuvent vous aider ou vous gêner pendant la partie.



Si le T tient trop facilement sur votre tête (fréquent chez les personnes avec une chevelure abondante) et que vous désirez pimenter la partie, posez le T à l'envers sur votre tête.

Mise en place !

Pour jouer à ce jeu, placez la roulette et les anneaux comme indiqué dans le dessin.



1. Chaque joueur prend un anneau de chaque couleur et place un anneau sur chaque bras et un sur chaque cheville. La position des couleurs n'a pas d'importance.
2. Placez-vous en cercle, à une longueur bras de distance les uns des autres.
3. Chaque joueur met un T Twister sur sa tête (voir dessin A)
4. Choisissez une personne supplémentaire pour faire l'arbitre et donnez-lui la roulette. Pendant la partie, l'arbitre fait tourner la roulette, énonce à haute voix les positions à réaliser et arbitre le jeu. L'arbitre n'est pas considéré comme un joueur.

Le gagnant

Vous êtes gagnant si vous êtes encore en jeu alors qu'un joueur s'est fait éliminer.