

Twister MARELLE

La présence
d'un adulte est
conseillée pour
mettre le jeu
en place

CONTENU

13 anneaux, 16 attaches, 1 roulette, 1 sac de rangement.

BUT DU JEU

Tourne la roulette et fais le parcours Twister Marelle à cloche-pied en évitant de toucher la couleur indiquée.

MISE EN PLACE DU JEU

Étale les anneaux sur une surface plane, à l'intérieur ou l'extérieur. Attache les anneaux les uns aux autres selon le parcours que tu as choisi en insérant les attaches sur les anneaux jusqu'à ce que tu entendes un clic. Place la roulette près du parcours Twister Marelle.



PARTIE À 1 JOUEUR

Tourne la roulette. Place-toi devant le parcours Twister Marelle et traverse-le en sautant à cloche-pied d'un anneau à l'autre. S'il y a au moins deux anneaux à côté l'un de l'autre, pose les deux pieds en même temps dans deux anneaux différents. Ne saute pas dans l'anneau de la couleur indiquée par la roulette pendant ton parcours Twister Marelle.

AGE
4+



1+
JOUEUR(S)

MB
JEUX

PARTIE À 2 JOUEURS

Quand c'est son tour, un joueur tourne la roulette. Chacun commence à chaque extrémité du parcours de la marelle, puis saute à cloche-pied d'un anneau à l'autre pour traverser le parcours en même temps. S'il y a au moins deux anneaux à côté l'un de l'autre, pose les deux pieds en même temps dans deux anneaux différents. Chaque joueur doit éviter de sauter dans l'anneau de la couleur indiquée par la roulette pendant son parcours Twister Marelle. Quand les joueurs se retrouvent au centre du parcours, ils peuvent improviser – par exemple, un "tape-la", une "poignée de main" ou une "danse spéciale".

PARTIE À 3 JOUEURS OU PLUS

Les joueurs peuvent décider de sauter à cloche-pied individuellement ou de constituer des équipes de deux.

À eux de choisir alors les instructions de la Partie : 1 joueur ou de la Partie : 2 joueurs selon le cas.



Twister MARELLE

Twister Marelle est un jeu sans limite !
Voici quelques idées à essayer, mais à toi
aussi d'inventer tes propres règles.

- Évite la couleur indiquée par la roulette.
 - Saute uniquement sur la couleur indiquée par la roulette.
 - Évite la couleur indiquée par la roulette, mais touche l'anneau avec ta main.
- Légende :

Danse



Chante



Tape dans
tes mains



Tortille-toi



Quand tu sautes dans un de ces anneaux, laisse-toi aller et termine le parcours Twister Marelle en faisant l'action indiquée par la roulette..

LE GAGNANT

Tous les joueurs qui terminent le parcours Twister Marelle gagnent !

PERSONNALISE

TON PARCOURS TWISTER MARELLE

Tu peux aligner les anneaux comme tu le veux. Essaie un de ces parcours ou crée ta propre marelle !



TRADITIONNEL



2 CERCLES



ZIG ZAG



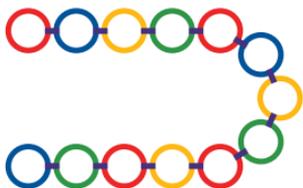
TON PARCOURS



EN FORME DE S



CERCLE



EN FORME DE U



LOSANGE

© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

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.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können – Erstickungsgefahr!

Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni, a causa di piccoli pezzi che potrebbero essere ingeriti.



Fabriqu
en Chine



030840459101