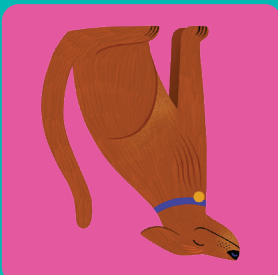
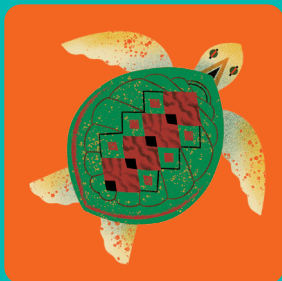


TWIST UP

Author: Babayaga
Design: Margaux Carpentier



ans years
años Jahre
6-99

*Jeu de langage
Language game
Sprachspiel
Juego de habilidad lingüística*



TWIST UP



X 30



3 X 9



3 X 9





Âge: 6-99 ans



Nombre de joueurs : 4-6 joueurs



Contenu: 3 sets de 9 cartes transparentes animaux, 3 sets de 9 cartes couleurs, 30 cartes défis.



But du jeu : être la première équipe à remporter 5 cartes défis.



Principe: Twist up est un jeu de communication par équipe. Dans chaque équipe, un joueur va indiquer à son partenaire comment placer les animaux en suivant le modèle d'une carte défi. Bien évidemment, le joueur qui place les cartes ne peut pas voir le modèle, et celui qui donne les indications ne doit pas toucher aux cartes !

Mise en place du jeu:

Constituer 2 ou 3 équipes de 2 joueurs.

Chaque équipe est composée d'un joueur qui donne les indications ("le parleur") et d'un joueur qui les exécute ("l'acteur"). Ces rôles devront s'intervertir à chaque tour de jeu. Chaque équipe prend un set de 9 cartes couleur et un set de 9 cartes animaux et les partenaires d'une même équipe s'installent l'un en face de l'autre.

Les cartes défis sont posées en pile, face cachée, au centre de la table.

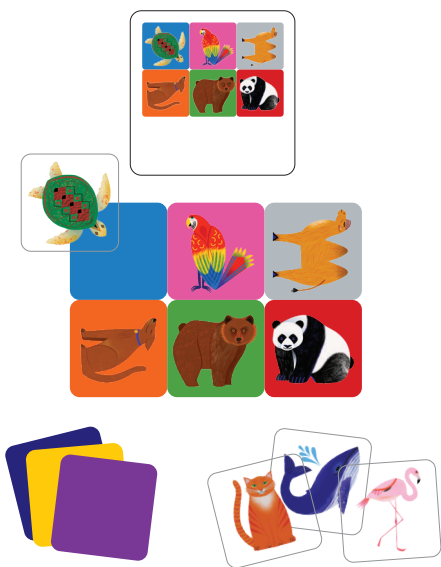
Déroulement du jeu:

Les joueurs parleurs de chaque équipe piochent une carte défi qu'ils gardent secrètement dans leur main. Les joueurs acteurs ne doivent pas les voir.

Quand tous les parleurs ont leur carte en main, le top départ est donné. Tous en même temps, ils indiquent à leur partenaire les informations nécessaires pour qu'ils puissent reconstituer la carte défi à l'aide des cartes couleurs et des cartes animaux.

Les défis se réalisent dans le sens de l'acteur :
au parleur de faire attention quand il donne ses
indications.

**N.B. : seuls les parleurs peuvent parler, les
partenaires écoutent et agissent. Ils ne peuvent pas
poser de questions pour obtenir plus de précisions.**



Dès qu'une équipe pense avoir réalisé son défi, elle
arrête la partie et on vérifie à l'aide de la carte défi.

- **Si c'est juste : l'équipe gagne la carte défi.**
- **Si c'est faux : l'équipe perd une carte défi
préalablement gagnée et la place sous la pioche des
cartes défi.**

Toutes les cartes défi non gagnées sont remises
sous la pioche et un nouveau tour de jeu démarre.
Les rôles des joueurs acteurs et parleurs de chaque
équipe s'inversent.

Fin du jeu :

La première équipe à remporter 5 cartes défi gagne
la partie.

Un jeu Babayaga.