

TWISTY Risas

Contenido del juego:

1 Ruleta de juego con flecha giratoria, 1 alfombra vinílica de juego con 24 círculos de 4 colores (rojo, azul, amarillo y verde)

Preparación:

Abrir y extender la alfombra vinílica de juego sobre el piso (con los círculos de colores hacia arriba).

Determinar quiénes participarán activamente y quién será el “árbitro” que manejará la ruleta del juego.

Quitarse los zapatos antes de empezar.

Desarrollo del juego:

1. Podrán participar dos, tres o cuatro jugadores y el árbitro.
2. Los jugadores se ponen de pie fuera de la alfombra y todos al mismo tiempo, en primer lugar, eligen en que círculo ubican su pie derecho y, luego, su pie izquierdo.
3. El árbitro hace girar la flecha de la ruleta del juego y dice en voz alta la extremidad y el color que la flecha señala.
La flecha giratoria indica una de las cuatro extremidades: mano derecha o izquierda y pie derecho o izquierdo. Dentro de cada una de estas secciones hay cuatro espacios, con los colores de los círculos que hay en la alfombra de juego. El árbitro debe leer la información que se encuentra en ambas secciones. Por ejemplo: “mano derecha -azul”.
4. Los jugadores deben moverse obedeciendo las indicaciones del árbitro. En el ejemplo anterior, los jugadores deben colocar su mano derecha en cualquier círculo azul que esté libre
5. En cada ocasión sólo la mano o pie de un jugador puede ocupar el mismo círculo. El árbitro decide quién llegó primero y así se adjudica el círculo.

6. Una vez que las manos o los pies están colocados en los círculos, no pueden ser movidos o levantados sin la indicación dada por el árbitro, después de efectuar cada giro de flecha.
7. El jugador debe mover la mano o el pie a otro círculo aún cuando esa extremidad esté en el mismo color que se indica.

El ganador:

Cuando el jugador se cae o permite que un codo o una rodilla toquen la alfombra, es eliminado del juego.

El juego continúa hasta que sólo un jugador quede sin caer, que será declarado el ganador.

Juego para 4 jugadores en equipo:

1. Los jugadores forman equipos de dos jugadores cada uno.
2. Los jugadores del mismo equipo se colocan en línea, uno al lado del otro, ocupando los cuatro círculos en un extremo del lienzo. El equipo adversario los enfrenta, colocándose de la misma manera en el otro extremo.
3. El árbitro hace girar la flecha y los cuatro jugadores deben ocupar la posición indicada.
4. Los compañeros de equipo pueden, cada uno, ocupar el mismo círculo con una de las extremidades.
5. Cuando un jugador cae o toca la superficie con un codo o una rodilla, el juego termina y el otro equipo es el ganador.

Juego para 2 jugadores sin árbitro:

1. Este juego se juega con las mismas reglas del juego general excepto que no se usa la ruleta de juego.
2. Un jugador dice la extremidad que se debe mover y el otro dice el color del círculo al que se debe mover.
3. Los jugadores alternan los turnos para indicar la extremidad.
El jugador, cuando es su turno de decir la extremidad, debe decir la que más le gustaría mover. El adversario tratará de nombrar un color

que, combinado con la extremidad indicada, le de al adversario una posición difícil de lograr.

4. Se declara el ganador de la misma forma que el juego general.

Juego para fiestas:

Los jugadores forman equipos de dos y juegan por simple eliminación. Después de que dos equipos han jugado, el ganador juega con otros equipos ganadores. Los equipos ganadores continúan jugando con otros equipos ganadores hasta que sólo queda uno, que es declarado ganador.