

# TWIST & RISAS

El juego de las posiciones, para reforcerse de la risa.

## Contenido

1 ruleta de juego con flecha giratoria, 1 alfombra de juego con 24 círculos de 4 colores: rojo, azul, amarillo y verde.

## Preparación

Abre y extiende la alfombra vinílica de juego sobre el piso con los círculos de colores hacia arriba. Determina quiénes participarán activamente y quién será el "árbitro" que maneje la ruleta del juego. Podrán participar 2, 3 o 4 jugadores y el árbitro. Los jugadores deben quitarse los zapatos. Los jugadores se ponen todos de pie (al mismo tiempo) fuera de la alfombra.

## Juego general

En primer lugar, cada jugador elige en qué círculo ubican su pie derecho y su pie izquierdo.

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, pie derecho o izquierdo. Dentro de cada una de estas secciones hay cuatro espacios, uno de cada color de los círculos que hay en la alfombra del juego. El árbitro debe leer la información que se encuentra en ambas secciones. Por ejemplo: podría decir mano derecha azul.

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. En cada caso, solo una mano o un pie de un jugador puede ocupar el mismo círculo; por lo que el árbitro decide quién llegó primero y así adjudica el círculo.

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. Sin embargo, siendo notificado el árbitro, puede levantarse una mano o un pie para pasar otra extremidad; pero debe colocarse inmediatamente de vuelta al círculo. El jugador debe mover la mano o el pie a otro círculo aun cuando esa extremidad esté en el mismo color que se indica.

## Fin del juego y ganador

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

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

# TWIST & RISAS

El juego de las posiciones, para reforcerse de la risa.

Otras maneras de jugar :

## En Equipos: ¡mucho más diversión!

Los jugadores forman equipos de 2 jugadores cada uno.

Los jugadores del mismo equipo se colocan en línea uno al lado del otro ocupando los cuatro círculos en el extremo del lienzo y el equipo adversarios los enfrenta, colocándose de la misma manera en el otro extremo.

El árbitro hace girar la flecha y los 4 jugadores deben ocupar la posición indicada. Los compañeros de equipo pueden cada uno ocupar el mismo círculo con una de las extremidades (no necesariamente la misma).

Cuando un jugador cae o toca la superficie con un codo o una rodilla, el juego termina y el otro equipo es el ganador.

## Torneo: ¡más partidas, conságrate campeón!

Se siguen los mismos pasos que la modalidad En Equipos; pero se controla la cantidad de veces que cada equipo gana una partida. Aquel equipo que gane más partidas, es el ganador.

## Eliminatorias: ¡mantente más partidas en juego!

Los jugadores forman equipos de 2 y, siguiendo los pasos de la modalidad en Equipo, 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 solo queda uno, que es declarado ganador.

## Twist libre: ¡más enredos y giros!

Este modo se juega con las mismas reglas del juego general, excepto que no se usa la ruleta del juego.

Un jugador dice la extremidad que se debe mover y el otro dice el color del círculo al que se debe mover. 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 dé al adversario una posición difícil de lograr.

El ganador se declara de la misma forma que el juego general.



¡Mucha suerte!

