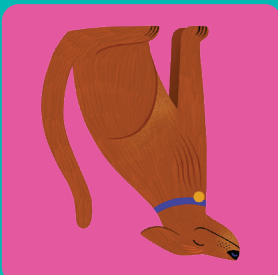
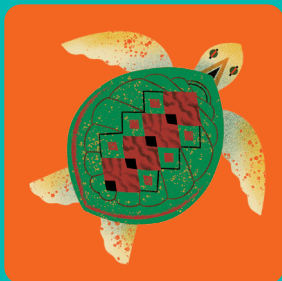


# TWIST UP

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





**Idade:** 6-99 anos

---



**N.º de jogadores:** de 4 a 6 jogadores

---



**Conteúdo:** 3 conjuntos de 9 cartas transparentes de animais, 3 conjuntos de 9 cartas de cores e 30 cartas de desafio.

---



**Objetivo do jogo:** ser a primeira equipa a ganhar 5 cartas de desafio.

---



**Princípio:** Twist up é um jogo de comunicação por equipa. Em cada equipa, um jogador vai indicar ao seu parceiro como colocar os animais seguindo o modelo de uma carta de desafio. Claro que o jogador que coloca as cartas não pode ver o modelo, nem aquele que dá as indicações pode tocar nas cartas!

### Preparação:

Formem 2 ou 3 equipas de 2 jogadores.

Cada equipa é composta por um jogador que dá as indicações (o "falador") e um jogador que as executa (o "ator"). Os jogadores deverão trocar de papéis a cada ronda.

Cada equipa pega num conjunto de 9 cartas de cores e num conjunto de 9 cartas de animais.

Os parceiros de cada equipa sentam-se um à frente do outro.

As cartas de desafio são empilhadas, viradas para baixo, no centro da mesa.

### Decorrer do jogo:

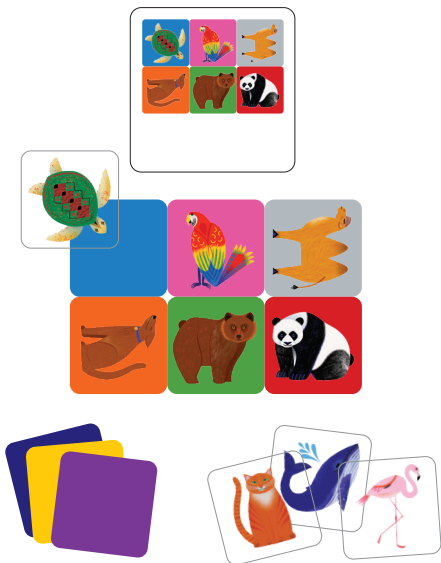
Os jogadores faladores de cada equipa tiram uma carta de desafio que escondem na sua mão.

Os jogadores atores não devem conseguir vê-las.

É dado o sinal de partida quando todos os faladores tiverem a sua carta na mão. Em simultâneo, todos os faladores indicam ao seu parceiro as informações necessárias para que possam reconstituir a carta de desafio com as cartas de cores e as cartas de animais.

Os desafios são realizados no sentido do ator: compete ao falador estar atento ao dar as suas indicações.

**Nota: apenas os faladores podem falar, enquanto os seus parceiros ouvem e atuam. Não podem colocar perguntas para obter mais pormenores.**



Quando uma equipa acha que concluiu o seu desafio, a partida para e confirma-se comparando com a carta de desafio.

- **Se estiver certo: a equipa ganha a carta de desafio.**
- **Se estiver errado: a equipa perde uma carta de desafio ganha anteriormente e coloca-a no fundo do baralho das cartas de desafio.**

Todas as cartas de desafio não ganhas voltam a ser colocadas no fundo do baralho e começa uma nova ronda. Os atores e os faladores de cada equipa trocam de papéis.

### **Fim do jogo:**

A primeira equipa a ganhar 5 cartas de desafio ganha o jogo.

Um jogo de Babayaga.