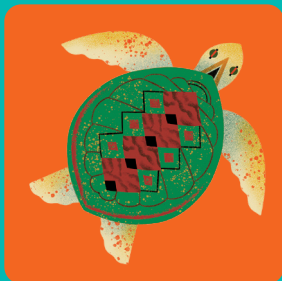


# TWIST UP

Author: Babayaga  
Design: Margaux Carpentier



ans years  
años Jahre  
**6-99**

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



# TWIST UP



X 30



3 X 9



3 X 9





**Edad:** 6-99 años

---



**Número de jugadores:** de 4 a 6 jugadores

---



**Contenido:** 3 juegos de 9 cartas transparentes de animales, 3 juegos de 9 cartas de colores y 30 cartas de desafío.

---



**Objetivo del juego:** ser el primer equipo en ganar 5 cartas de desafío.

---



**Principio del juego:**

Twist up es un juego de comunicación en equipo. En cada equipo, un jugador le dirá a su compañero cómo colocar los animales siguiendo el modelo de una carta de desafío. Por supuesto, el jugador que coloca las cartas no puede ver el modelo, y el que da las instrucciones no debe tocar las cartas.

**Puesta en práctica:**

Formar 2 o 3 equipos de 2 jugadores.

Cada equipo está formado por un jugador que da las indicaciones (el "orador") y otro que las realiza (el "actor"). Estos roles deberán intercambiarse en cada turno de juego.

Cada equipo toma un juego de 9 cartas de colores y un juego de 9 cartas de animales y los compañeros del mismo equipo se sientan uno frente al otro.

Las cartas de desafío se colocan en un mazo boca abajo en el centro de la mesa.

**Desarrollo del juego:**

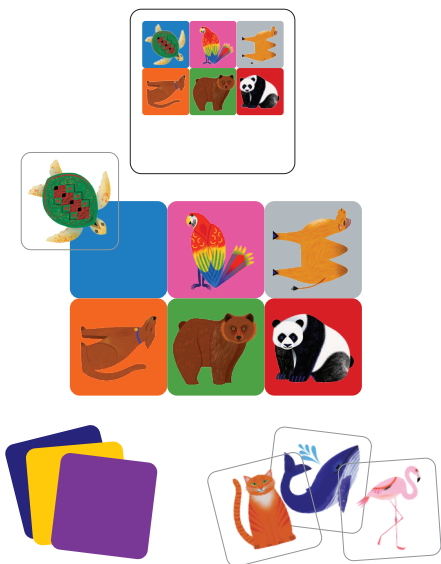
Los oradores de cada equipo toman una carta de desafío que guardan en secreto. Los actores no deben verla.

Cuando todos los oradores tienen sus cartas en mano, comienza la partida. Todos al mismo tiempo, le indican a su compañero la información necesaria para que pueda reconstituir la carta de desafío usando las cartas de color y las cartas de animales.

Los desafíos se realizan en el sentido del actor: el

orador debe prestar atención al dar sus indicaciones.

**N.B.: solo los oradores pueden hablar, los actores escuchan y actúan. No pueden hacer preguntas para obtener más detalles.**



Cuando un equipo cree que ha completado su desafío, interrumpe el juego y verifica la carta de desafío.

- Si es correcto: el equipo gana la carta de desafío.
- Si no es correcto: el equipo pierde una carta de desafío ganada previamente y la coloca bajo el mazo de cartas de desafío.

Todas las cartas de desafío que no se hayan ganado se devuelven al mazo y comienza una nueva ronda de juego. Se invierten los roles de actor y orador de cada equipo.

### Fin de la partida:

El primer equipo en lograr 5 cartas de desafío gana la partida.

Un juego de Babayaga.