



Reglas del Twister

Qué es el Twister

El Twister es un juego físico y social donde los jugadores colocan manos y pies sobre un tapete de colores siguiendo las indicaciones de una ruleta.

A diferencia de otros juegos de mesa, aquí no hay cartas ni fichas. Todo gira en torno al cuerpo, la coordinación y la capacidad de mantener el equilibrio en posiciones cada vez más complicadas.

En Twister no gana el más fuerte, sino el que mejor mantiene el equilibrio bajo presión.

Cómo jugar al Twister

El funcionamiento es muy sencillo, pero la dificultad aumenta rápido a medida que avanza la partida.

Un jugador actúa como anfitrión y gira la ruleta. Esta indicará una combinación de color + extremidad. Todos los jugadores deben colocar esa parte del cuerpo en el círculo correspondiente.

Con cada nueva indicación, el espacio se reduce y las posturas se vuelven más incómodas.

Preparación

Elemento	Detalles
Jugadores	2 a 4 (o más en modo libre)
Tapete	Con círculos de colores
Ruleta	Indica movimientos
Tipo de juego	Físico / fiesta
Objetivo	No caerse

Cómo se desarrolla una partida

- 1 Se extiende el tapete en el suelo
- 2 Un jugador gira la ruleta y anuncia la jugada
- 3 Todos colocan la extremidad indicada
- 4 Se repite el proceso
- 5 Las posiciones se vuelven más difíciles
- 6 Si un jugador cae, queda eliminado

El último jugador en mantenerse en pie gana la partida.

Reglas básicas del juego

- 1 Seguir la indicación exacta de la ruleta
- 2 No mover extremidades ya colocadas
- 3 Si tocas el suelo, pierdes
- 4 Si no puedes hacer el movimiento, quedas fuera
- 5 Mantener el equilibrio en todo momento

Elementos clave del juego

- 1 Tapete → superficie con colores
- 2 Ruleta → determina movimientos
- 3 Anfitrión → controla el juego

Por qué Twister sigue siendo tan popular

- 1 Fácil de aprender
- 2 No requiere experiencia
- 3 Alta interacción entre jugadores
- 4 Genera situaciones divertidas

Resumen rápido

Regla	Explicación
Objetivo	No caer
Dinámica	Ruleta + movimiento
Turno	Simultáneo
Eliminación	Caer o perder equilibrio
Clave	Coordinación
Ganador	Último en pie