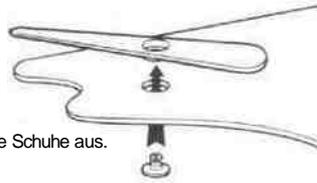


Das verrückte Spiel mit Verknotungsgefahr!

VORBEREITUNG

1. Wenn ihr zum ersten Mal **Twister** spielt, **baut** ihr **zuerst** die Drehscheibe wie gezeigt zusammen.
9. Legt dann die Twister-Matte auf *dem* Boden aus, und zieht eure Schuhe aus.



SPIELEN

Zwei Spieler und ein Schiedsrichter

Hi Schiri!

Bei einer ungeraden Spielerzahl wählt ihr einen Spieler zum Schiedsrichter.

Dieser Schiri steht neben der Twister-Matte, dreht die Drehscheibe und ruft dann laut aus; auf welchem Teil der Scheibe der Drehpfeil stehen bleibt, d.h. welche Hand oder welchen Fuß die Spieler auf welches Farbfeld setzen müssen (Beispiel: "rechte Hand, rot").

Twister-Start / Twister im Team

Je nach Spielerzahl könnt ihr entweder Teams bilden **oder aber alleine gegen alle anderen Spieler** twistern. Ihr beginnt das Spiel in den folgenden Positionen:

2 Spieler: Die Spieler stehen sich auf der Twister-Matte gegenüber. **Dabei setzt jeder Spieler einen Fuß** auf das blaue und den anderen Fuß auf das gelbe Feld.

3 Spieler: Wie bei "2 Spieler" beschrieben. Der dritte Spieler stellt **sich** auf die **beiden** mittleren, **roten** Felder. Alle Spieler schauen auf die Twister-Matte.

^j i Bildet 2 Teams von jeweils 2 Spielern. Stellt euch so auf den Seiten der Twister-Matte auf, dass sich die Spieler eines Teams gegenüberstehen.

Mehr als 4 : Je nach Spielerzahl **könn**t ihr **Teams bilden** **oder aber jeder** für sich **selbst** gegen die anderen Spieler twistern. Entscheidet euch!

Und los geht's!

1. Der Schiri dreht die Drehscheibe und ruft laut aus, welche Hand oder welchen Fuß die Spieler bewegen und auf welches Farbfeld sie diese setzen müssen. Wenn der Schiri zum Beispiel sagt: "rechte Hand, rot", setzen alle Spieler ihre rechte Hand auf ein rotes Farbfeld. Aber Achtung: Dabei darf weder ein Knie noch ein Ellbogen die Twister-Matte berühren!
2. Ist ein Farbfeld bereits belegt, darf kein anderer Spieler dasselbe Feld benutzen. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, welcher Spieler dieses Feld belegen darf, entscheidet der Schiedsrichter. Seine Entscheidung gilt-IMMER!
3. Hat ein Spieler eine Bewegung ausgeführt und ein Farbfeld belegt, kann er diese Entscheidung nicht rückgängig machen, sondern muss auf die nächste Anweisung des Schiris warten. Ein Spieler darf sich bewegen, um einen anderen Spieler vorbeizulassen. Er teilt dies dem Schiri zuerst mit und hebt dann seine Hand oder seinen Fuß so lange an, bis der andere Spieler seine Bewegung ausgeführt hat.
4. Wenn alle sechs Felder einer Farbe belegt sind, dreht der Schiri die Scheibe noch einmal bzw. so lange, bis der Pfeil auf einer anderen Farbe stehen bleibt.
5. Wenn der Schiri dieselbe Farbe zweimal nacheinander aufruf, **bewegt** ihr eure **Hand** bzw. **den Fuß** zu einem neuen Farbfeld dieser Farbe.
6. Verliert ein Spieler das Gleichgewicht und berührt mit einem Knie oder Ellbogen **die Matte** oder **den Boden** (oder fällt sogar ganz um), **hat dieser Spieler "ausgetwister"** und ist raus!

UND DER GEWINNER IST...

Der Spieler, der immer noch steht, nachdem seine Mitspieler umgefallen sind oder mit Knie oder Ellbogen den Boden berührt haben, gewinnt das Spiel!

Die Spieler eines Teams dürfen sich ein Farbfeld teilen, d.h. gleichzeitig benutzen! Aber sobald ein Spieler umfällt oder mit Knie oder Ellbogen die Matte oder den Boden berührt, gewinnt sofort das andere Team!

Twister zu zweit (ohne Schiri)

Wenn ihr zu zweit spielt, spielt ihr wie zuvor beschrieben. Doch hierbei benötigt ihr die Drehscheibe nicht- Ist ein Spieler an der Reihe, sucht er sich einfach aus, welches Körperteil (Hand / Fuß) er aufweiche Farbe setzen möchte und sagt dies laut seinem Mitspieler.

Inhalt

1 TWISTER-Matte, 1 Drehscheibe.



© 1999 Hasbro International Inc.

Alle Rechte vorbehalten

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D 59494 Soel.
Td. 02921 965343. Vertrieb in Öawe.ch dach Htibra ÖsteneKh GmbH, Darij,ise92.94, A-HOO Wien. Tel. 0049 89S1 965343. Vertrieb in du Schweiz durch HdsbIO Schweiz AG, Alte Bremgarienhalm. 2, CH.8965 Berilon **Tel. 056 648 70 99.**

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet da Kleinteile verschluckt werden können - Entknotungsgefahr!
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

MB
SPIELE



099914525100

