

Twister

ZUSAMMENBAU DURCH
ERWACHSENE ERFORDERLICH

ALTER
6+



DAS SPIEL



Hey Schiri, drehe die Scheibe und rufe die Bewegung aus (z.B. „Linke Hand, Rot!“). Alle anderen Spieler müssen nun ihre linke Hand auf ein rotes Feld auf der Twister-Matte setzen – und zwar so schnell wie möglich!

Wer mit Knie oder Ellbogen die Matte berührt oder umfällt, hat „ausgetwistert“ und ist RAUS!

Wer als letzter Spieler noch im Spiel ist, gewinnt!

LOS GEHT'S

Breitet die Twister-Matte auf dem Boden aus.

Mehr als 2 Spieler:

Ein Spieler (der „Schiri“) dreht die Scheibe und ruft die Bewegungen aus. Schlüpft abwechselnd in die Rolle des Schiedsrichters.

2 Spieler:

Wechselt euch ab und ruft eine Hand/Fuß/Farb-Kombi aus, ohne die Scheibe zu drehen, oder versucht, die Scheibe abwechselnd zu drehen.



Total verrückt: Der Spieler, der gerade die Scheibe dreht, denkt sich selbst eine total verrückte Bewegung aus! Schaut euch einfach mal die Rückseite der Drehscheibe an – dort findet ihr ein paar Ideen.



Luft: Streckt das ausgerufene Körperteil (Hand/Fuß) in die Luft, anstatt es auf die Matte zu setzen. Wenn ihr bereits ein Körperteil in die Luft streckt und die Wolke erneut gedreht wird, setzt ihr dieses Körperteil auf irgendein freies Feld und führt die neue Bewegung aus.

ZUSAMMENBAU

Drehpfeil



Drehscheibe

Unterlegscheibe

- Löst vorsichtig das Spielzubehör aus dem Kunststoffrahmen. Falls nötig, können überstehende Teile mit einer Papiernagelfeile oder weichem Sandpapier geglättet werden. Nachdem alle Zubehörteile herausgelöst wurden, kann der Rahmen entsorgt werden.
- Bittet einen Erwachsenen, die Drehscheibe zusammenzubauen.

TWISTER-REGELN

- Es darf nur eine Hand / ein Fuß auf ein und dasselbe Feld gesetzt werden.
- Der erste Spieler, der auf einem Feld landet, darf es für sich beanspruchen.
- Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet derjenige, der die Scheibe gedreht hat.
- Hat ein Spieler eine Bewegung ausgeführt, muss er dort bleiben, bis die Scheibe erneut gedreht wird. Ausnahme: Der Schiri erlaubt euch, eine Hand oder einen Fuß kurz anzuheben, um einen anderen Spieler vorbeizulassen.
- Falls alle 6 Felder einer Farbe belegt sind, wird noch einmal gedreht.
- Wenn der Schiri eine Hand/Fuß/Farbkombination ausruft, die du bereits belegst, musst du deine Hand/deinen Fuß trotzdem auf ein anderes Feld derselben Farbe setzen. (Falls alle 6 Farbfelder bereits belegt sind, wird noch einmal gedreht.)

© 2012 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH
Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK

© Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343, consumerservice@hasbro.de

© Verbraucherservice /Service Consommateurs /Contatto di consumatori:

Hasbro Schweiz AG, Weinbergstrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00, info@hasbro.ch

© Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.



game.com



www.hasbro.de

www.hasbro.ch

INHALT

TWISTER-Matte
und Drehscheibe
(mit Pfeil und
Unterlegscheibe)

031298831100 [01]