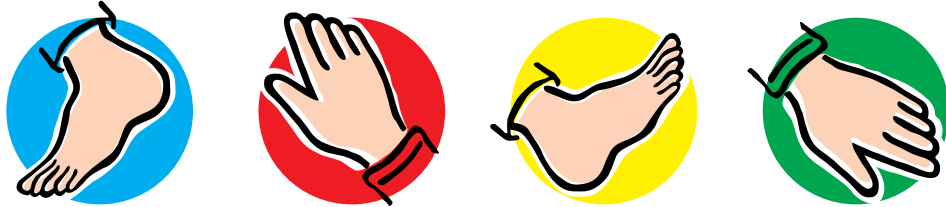


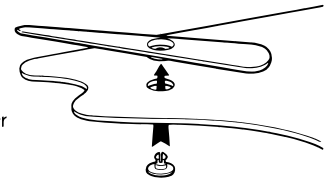
Twister



De speler die als laatste nog overeind staat is de winnaar!

VOORBEREIDING

1. Voordat je de eerste keer kunt spelen, moet de draaiwijzer in elkaar gezet worden (zie afb.). Illo of spinner assembly
2. Spreid de speelmat op de grond uit.



HET SPEL

Twee spelers en een scheidsrechter
Hé scheids!

Als er een oneven aantal spelers is, wordt één speler benoemd tot scheidsrechter. De scheids komt niet op de mat, draait de draaiwijzer en zegt steeds hardop welke hand of voet de spelers op welke kleur moeten zetten.

Teams

Afhankelijk van het aantal spelers wordt er individueel of in teams gespeeld. Begin het spel steeds als volgt:

Bij 2 spelers: De spelers staan tegenover elkaar op de buitenrand van de mat, met één voet op de blauwe cirkel en één voet op de gele cirkel ernaast.

Bij 3 spelers: Zie hierboven. De derde speler staat op de twee rode cirkels in het midden, zodat alle spelers met hun gezicht naar het midden van de mat staan.

Bij 4 spelers: Verdeel de spelers in twee teams. De teams staan twee aan twee tegenover elkaar.

Meer dan 4 spelers: Bepaal samen of je in teams speelt of dat "ieder voor zich" speelt.

Daar gaat-ie!

1. De scheids draait de draaiwijzer en roept welke hand of voet de spelers moeten verplaatsen en naar welke kleur de pijl wijst. Als de scheidsrechter b.v. roept "rechterhand, rood", dan zet je je rechterhand (zonder dat je de mat met een knie of een elleboog raakt!) op een rode cirkel.
2. Als een cirkel door iemand gebruikt wordt, is hij bezet en kan niemand anders hem gebruiken. Als de spelers het oneens zijn over wie er het eerste was, dan beslist de scheids - en de scheidsrechter heeft altijd gelijk!
3. Als je een hand of voet verplaatst hebt en dus een cirkel bezet, mag je niet meer verplaatsen totdat de scheidsrechter je weer een opdracht geeft. Je mag wel bewegen om een andere speler door te laten! Meld dat eerst aan de scheids en verplaats dan je hand of voet totdat de andere speler zijn of haar opdracht heeft uitgevoerd.
4. Als alle zes de cirkels van een kleur bezet zijn, draait de scheidsrechter opnieuw om een andere kleur te bepalen.
5. Als de scheids dezelfde kleur tweemaal achter elkaar noemt, moet je je hand of voet naar een andere cirkel van die kleur verplaatsen.
6. Als je je evenwicht verliest en de mat met een knie of een elleboog raakt (of helemaal ondersteboven rolt) ben je af!

EN DE WINNAAR IS...

De laatste speler die nog overeind staat als alle anderen af zijn, is de Twister winnaar!

Het spel voor teams

Teamleden mogen samen één cirkel gebruiken. Zodra één speler omrolt of de mat raakt met een knie of een elleboog, wint het andere team het spel.

Twister voor twee?

Speel het spel zoals eerder omschreven, maar dan zonder de draaiwijzer. Je roept gewoon om de beurt een opdracht voor je tegenstander (de hand of voet en de kleur van je keuze).

Inhoud

1 TWISTER speelmat, 1 draaiwijzer.



© 1999 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.
In verband met kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen tot 3 jaar -verstikkingsgevaar!
Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

MB
SPELLEN



099914525104