

LEEFTIJD

6+



Twister

Het spel waar iedereen ondersteboven van is!

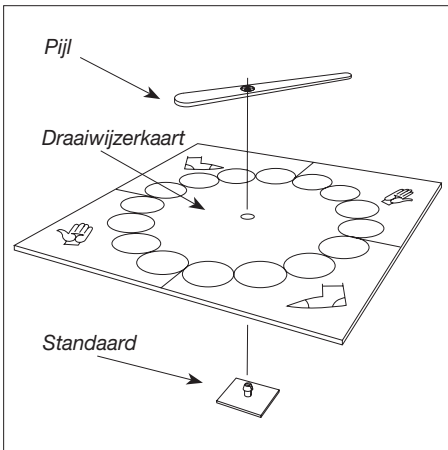
MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR GEZET WORDEN

Inhoud: 1 Twister-mat, 1 draaiwijzerkaart met pijl en standaard.

Maak de spelonderdelen voorzichtig los van het plastic frame.

Vorbereiding

1. De eerste keer dat je speelt, moet je de draaiwijzer zoals hieronder aangegeven in elkaar zetten.



2. Spreid de mat met de goede kant omhoog uit op een vlakke ondergrond.
3. Alle spelers trekken hun schoenen uit en zetten ze opzij. Als je buiten speelt, kun je zondig de hoeken van de mat verzwaren met de schoenen.

Het spel

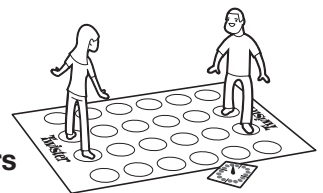
Meer dan 2 spelers: kies een scheidsrechter om de draaiwijzer te draaien en de opdrachten te roepen.

2 spelers: roep om de beurt de opdrachten zonder de draaiwijzer te gebruiken. Maak het zo moeilijk als je zelf leuk vindt!

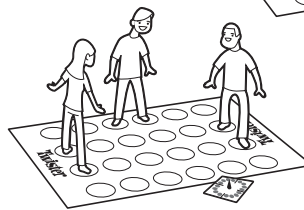
De startposities

Ga in de aangegeven startpositie staan.

Met 2 spelers



Met 3 spelers



Met 4 spelers



Meer dan 4 spelers: frommel d'r waar je maar plek vindt extra spelers tussen of verdeel de spelers in teams en speel een Twister Toernooi!

Daar gaat-ie dan!

Laat de draaiwijzer draaien, scheids! Roep de kleur en welke hand of voet verplaatst moet worden (b.v. **linkerhand rood!**). Alle spelers moeten deze opdracht zo snel mogelijk uitvoeren

Regels

1. Niet meer dan één hand of voet per cirkel! Wie het eerst op een cirkel landt, heeft die bezet. Als je het niet eens kunt worden over wie er het eerst was, beslist de scheids. De scheidsrechter heeft altijd gelijk
2. Als je verplaatst hebt, mag je niet meer bewegen, tenzij de scheidsrechter je toestemming geeft om een arm of been te bewegen om een arm of been van een andere speler door te laten!
3. Als alle zes de cirkels van een kleur bezet zijn, draait de scheidsrechter opnieuw.
4. Als de scheids een hand/voet en kleurcombinatie roept waarop je al staat, dan moet je hand of voet naar een andere cirkel van dezelfde kleur. (Als ze alle zes bezet zijn, draai je opnieuw).
5. Als je je evenwicht verliest en de mat met een knie of een elleboog raakt (of helemaal ondersteboven rolt) ben je AF!

De winnaar

De laatste speler die overblijft is de winnaar!

Andere manieren om te spelen

Om de beurt

Voer om de beurt de opdrachten van de scheids uit, b.v. de eerste opdracht is voor speler 1, de tweede voor speler 2 enz. Op deze manier maakt iedereen andere bewegingen en raak je misschien nog wel meer in de knoop dan anders!

Spelen in teams

Een heleboel spelers? Vorm teams! (Teams van twee werken het best). Leden van hetzelfde team mogen samen één cirkel gebruiken. Zodra één speler omrolt of de mat raakt met een knie of een elleboog, is dat team af. Blijf doorspelen tot er nog maar één team over is. Dat team wint!

Twister Toernooi

Elk team speelt tegen ieder ander team in de competitie. Houd de score bij (het winnende team krijgt 1 punt, de verliezer niet) en kijk welk team de meeste punten scoort!

Twister Knockout

Speel Twister in een knock-outcompetitie. Het winnende team blijft op de mat en neemt het op tegen een nieuwe rivaal totdat alle teams gespeeld hebben. Het laatste team op de mat wint.



© 2009 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.

E-mail: consumentenservice@hasbro.nl

Gedistribueerd in België door Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

www.hasbro.nl www.hasbro.be

spelregels.nu

MB
SPELLEN

031016965104