

# Twister

ALTER  
6+



## Das verrückte Spiel mit Verknötungsgefahr

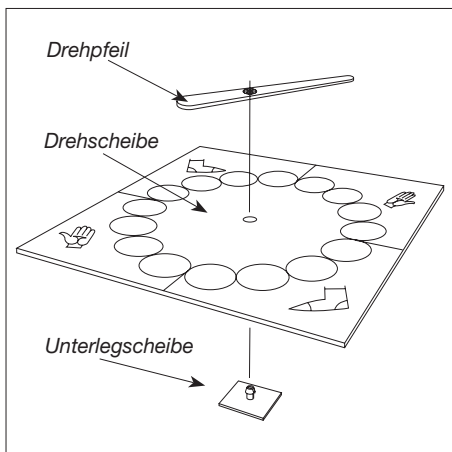
### ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE ERFORDERLICH

Inhalt: 1 Twister-Matte, 1 Drehscheibe mit Pfeil und Unterlegscheibe.

Löst vorsichtig das Spielzubehör aus dem Kunststoffrahmen.

### Vorbereitung

1. Bittet einen Erwachsenen, die Drehscheibe zusammenzubauen:



2. Breitet die Twister-Matte auf dem Boden aus. Achtet darauf, dass sich keine spitzen Gegenstände unter der Matte befinden und dass ihr genügend Platz zum Spielen habt.
3. Nun ziehen alle Spieler ihre Schuhe aus! Falls ihr draußen twistert, könnt ihr eure Schuhe auf die Ecken der Matte stellen, um sie zu befestigen.

### Spiele

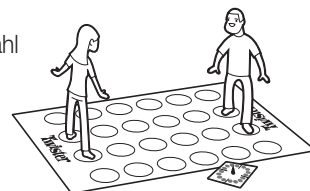
**Mehr als 2 Spieler:** Wählt einen Spieler zum Schiedsrichter. Der Schiri dreht die Scheibe und ruft die Twister-Bewegungen aus.

**2 Spieler:** Wenn ihr zu zweit spielt, ruft ihr nacheinander selbst ausgedachte Twister-Bewegungen aus, ohne die Scheibe zu drehen. Macht es für den Gegenspieler so schwierig wie möglich!

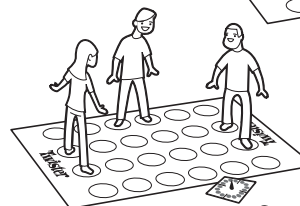
#### Startpositionen

Stellt euch je nach Spieleranzahl wie folgt auf:

#### 2 Spieler



#### 3 Spieler



#### 4 Spieler



**Mehr als 4 Spieler:** Weitere Spieler stellen sich irgendwo dort, wo noch Platz ist, auf der Matte auf. Oder bildet Teams und startet einen verknötungsreichen Twister-Wettbewerb!

## Los geht's - jetzt wird getwistert!

Hey Schiri, drehe die Scheibe! Dann rufe laut aus, welche Hand oder welchen Fuß die Spieler bewegen und auf welches Farbfeld sie diese setzen sollen (z.B. „Linke Hand, Rot!“). Nun müssen alle Spieler ihre linke Hand auf ein freies, rotes Feld setzen – und zwar so schnell wie möglich!

### Twister-Regeln

1. Es darf immer nur eine Hand oder ein Fuß auf ein und dasselbe Farbfeld gesetzt werden! Der erste Spieler, der dort landet, besetzt dieses Feld. Falls ihr euch nicht einigen könnt, welcher Spieler dieses Feld belegen darf, entscheidet der Schiri. Seine Entscheidung gilt – und zwar immer!
2. Hat ein Spieler eine Bewegung ausgeführt, muss er dort bleiben, bis die Scheibe erneut gedreht wird. Ausnahme: Falls der Schiri euch erlaubt, eine Hand oder einen Fuß kurz anzuheben, um einen anderen Spieler durchzulassen, dürft ihr dies tun.
3. Falls bereits alle 6 Felder einer gedrehten Farbe belegt sind, dreht der Schiri die Scheibe noch einmal.
4. 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.)
5. Verliert ein Spieler das Gleichgewicht und/oder berührt mit einem Knie oder Ellbogen die Matte oder den Boden (oder fällt sogar ganz um), so hat dieser Spieler „ausgetwistert“ und ist RAUS!

## Gewinnen

Der letzte Spieler, der noch im Spiel ist, nachdem alle anderen ausgeschieden sind, gewinnt!

## Spielvarianten

### Twister in Folge

Führt die Bewegungen, die der Schiedsrichter ausruft, nacheinander aus! D.h. die erste ausgerufene Bewegung wird von Spieler 1, die zweite von Spieler 2 usw. ausgeführt. Auf diese Weise führt ihr alle verschiedenen Bewegungen aus. Achtung! Jetzt besteht wirklich höchste Verknötungsgefahr!

### Twister im Team

Seid ihr besonders viele Spieler? Dann bildet Twister-Teams! (Bei einer geraden Spieleranzahl bildet ihr Paare – das klappt am besten.) Die Spieler eines Teams dürfen sich ein Farbfeld teilen und gleichzeitig belegen, doch sobald ein Spieler umfällt oder mit Knie oder Ellbogen die Matte oder den Boden berührt, scheidet dieses Team aus. Spielt so lange weiter, bis nur noch ein einziges Team übrig ist – dieses Team gewinnt!

### Twister-Wettbewerb

Jedes Team twistert einmal gegen ein anderes Team. Nehmt Blatt und Stift zur Hand und schreibt die Ergebnisse auf! Welches Team gewinnt den Wettbewerb?

### Twister k.o.

Spielt Twister im K.o.-System. D.h. das Gewinnerteam bleibt auf der Matte und tritt gegen ein neues Team an, bis alle Teams gespielt haben. Das letzte Team, das noch auf der Matte steht, gewinnt!



© 2009 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.  
Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.  
Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.  
Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore:  
Hasbro Schweiz AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel. 041 766 83 00.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de) [www.MB-Spiele.de](http://www.MB-Spiele.de)

**MB**  
SPIELE

021016965100