

# Twister

98831

LEEFTIJD

6+



2+ SPELERS

MOET DOOR EEN VOLWASSENE IN ELKAAR WORDEN GEZET.

## INHOUD

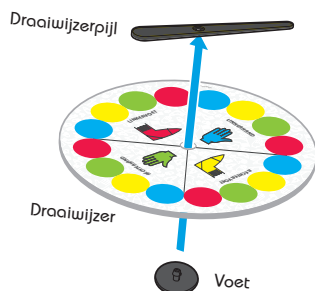
1 TWISTER-MAT • DRAAIWIJZER MET PIJL EN HOUDER

## DE BEDOELING

DOE WAT DE DRAAIWIJZER VOORSCHRIJFT. DRAAI EN BEWEEG WAT JE WILT, MAAR ZORG DAT JE NIET OMROLT!

## DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

1. Maak de spelonderdelen voorzichtig los van het plastic frame. Gebruik zo nodig een nagelvijl of schuurpapier om plastic uitsteekseltjes van de spelonderdelen te verwijderen. Gooi het frame weg als alle onderdelen eraf zijn.
2. Zet de draaiwijzer in elkaar.



## VOORBEREIDING

1. Spreid de mat (met de stippen naar boven) uit op een vlakke ondergrond.
2. Schoenen uit! Leg ze op de hoeken van de mat als je buiten speelt.
3. Ga op je plek staan.

### STARTPOSITIES

Voor maximaal vier spelers



Voor vijf of meer spelers: Probeer iedereen op de mat te laten staan, of maak teams. (Zie Teams maken.)



## ZÓ SPEEL JE

**2 spelers:** De spelers roepen om de beurt een opdracht. (Je hoeft de draaiwijzer niet te gebruiken.)

**3+ spelers:** Één speler gebruikt de draaiwijzer en roept het hele spel de opdrachten.

Draai en roep de opdrachten. Spelers moeten zo snel mogelijk het genoemde lichaamsdeel naar de genoemde kleur brengen.

**Als je knie of elleboog op de mat komt, of als je omrolt, ben je AF!**

### ZÓ WIN JE

De laatste speler die overblijft, wint!



## WAT JE OOK MOET WETEN

- Één hand of voet per plek.
- De speler die als eerste op een bepaalde plek terecht komt, houdt die plek.
- De speler die draait, is bij onenigheid de scheidsrechter.
- Als je eenmaal hebt bewogen, mag je niet nog een keer bewegen, tenzij de draaier het goed vindt, ook als je een andere speler in de weg zit.
- Als alle plekken van één kleur al in gebruik zijn, draai dan nog een keer.
- Als de draaier een combi roept die al in gebruik is, verplaats je hand of voet naar een andere plek met dezelfde kleur. (Als alle zes al in gebruik zijn, draai dan nog een keer.)

## ANDERE MANIEREN OM TE SPELEN

### Om de beurt

Voer om de beurt de opdrachten uit die de draaier roept. De eerste opdracht is voor speler 1, de tweede voor speler 2, enz.

### Teams maken

Maak teams (een team van twee is het handigst). Teamleden mogen op dezelfde plek staan. Als één speler omrolt of de mat met een knie of elleboog aanraakt, dan is het hele team af. Blijf doorspelen tot er nog één team over is.

### TWISTER-toernooi

Maak teams en speel tegen elkaar. Houd de overwinningen en nederlagen bij om uit te maken welk team het beste is.

### TWISTER-knock-out

Speel in teams. Het winnende team blijft op de mat staan en speelt tegen andere uitdagers tot alle teams geweest zijn. Blijf doorspelen tot er nog één team over is.

Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen. © 2018 Hasbro. Alle rechten voorbehouden. Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertegenwoordigd door: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602. Email: [Consumentenservice@Hasbro.nl](mailto:Consumentenservice@Hasbro.nl)  
[www.hasbro.nl](http://www.hasbro.nl)  
[www.hasbro.be](http://www.hasbro.be)

051998831568

[HASBROGAMING.COM](http://HASBROGAMING.COM)

