

Twister

ETÀ
6+



Il gioco che aggroviglia tutti!

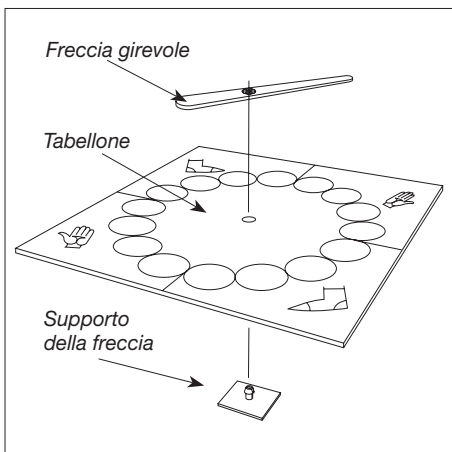
PER IL MONTAGGIO È NECESSARIO L'INTERVENTO DI UN ADULTO

Contenuto: 1 telo Twister e 1 tabellone con freccia girevole e supporto.

Prestando la massima attenzione, staccate le varie parti del gioco dalle cornicette di plastica.

Preparazione del gioco

1. La prima volta che giocate, montate la freccia girevole sul tabellone come illustrato di seguito.



2. Stendete il telo su una superficie ampia e piatta, libera da ostacoli e impedimenti.
3. Tutti i giocatori si tolgono le scarpe e le mettono da parte. Se vi trovate all'aperto, potete usare le scarpe per ancorare gli angoli del telo al suolo.

Svolgimento del gioco

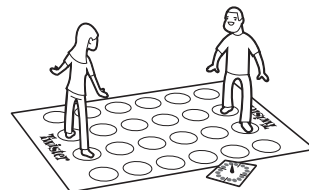
Se siete in più di 2: nominate prima di tutto un arbitro che faccia girare la freccia e comunichi le mosse da compiere.

Se siete in 2: alternatevi nel chiamare le mosse, senza usare il tabellone: in questo caso, potete divertirvi a ordinare al vostro avversario di fare le mosse più contorte e improbabili!

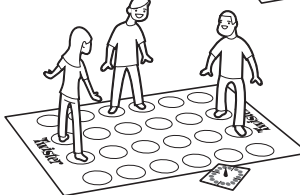
Posizioni di partenza

A seconda del numero di giocatori, disponetevi sul telo come illustrato di seguito.

2 giocatori



3 giocatori



4 giocatori



Più di 4 giocatori: stringetevi il più possibile e guadagnate i vostri 2 bolli colorati di partenza, oppure dividetevi in squadre e per sfidarvi organizzate un torneo!

Pronti? Via: potete iniziare ad aggrovigliarvi!

Date un cenno all'arbitro per fargli capire che siete pronti e che può cominciare a far girare la freccia! In funzione del settore del tabellone su cui si ferma la freccia, l'arbitro comunica a voce alta ai concorrenti il colore del bollo su cui tutti dovranno portare una mano o un piede specifici. Se, ad esempio, l'arbitro dovesse dire "Mano sinistra sul rosso!", tutti i giocatori dovranno muovere contemporaneamente la propria mano sinistra su un bollo rosso libero del telo... e il più velocemente possibile!

Regole fondamentali

1. Su ogni bollo colorato si può trovare una sola mano o un solo piede per volta; se non c'è accordo su quale giocatore abbia appoggiato per primo la mano o il piede sul bollo chiamato dall'arbitro, sarà quest'ultimo a decidere – con giudizio insindacabile! – chi è stato il più veloce (e all'altro giocatore sarà consentito di muoversi su un altro bollo libero, ma sempre dello stesso colore).
2. Quando un giocatore ha completato la propria mossa, non gli è permesso di muoversi ancora, salvo che l'arbitro non gli faccia la concessione speciale di sollevare una mano o un piede per permettere il passaggio alla mano o al piede di un altro giocatore.
3. Se tutti e 6 i bolli di uno stesso colore sono già occupati, l'arbitro deve far ruotare di nuovo la freccia girevole.
4. Se l'arbitro dovesse chiamare una combinazione mano/piede e colore che i giocatori stanno già eseguendo, tutti i partecipanti alla sfida sono obbligati a spostare la mano o il piede su un altro bollo dello stesso colore (ma come sempre, se tutti e 6 i bolli di quel colore fossero già occupati, l'arbitro farà ruotare nuovamente freccia).
5. Se – durante le acrobazie – un gomito o un ginocchio finissero "al tappeto" (ossia se dovessero appoggiarsi sul telo), o se un giocatore dovesse cadervi con tutto il corpo, l'eliminazione di questo maldestro concorrente avviene **ISTANTANEAMENTE!**

Vittoria!

L'ultimo giocatore rimasto in equilibrio sul tappeto – dopo che tutti gli altri sono rovinosamente caduti – vince e viene proclamato campione di Twister!

Varianti di gioco

Twister "Botta & Risposta"

In questa versione del gioco, i concorrenti non eseguono le mosse chiamate dall'arbitro tutti insieme, ma si alternano; per esempio, il primo giro della freccia decreta la mossa del giocatore 1, il secondo giro è invece per il giocatore 2, e così via. Con Twister "Botta & Risposta", le vostre contorsioni saranno sempre diverse una dalle altre, e alla fine potreste ritrovarvi inestricabilmente aggrovigliati!

Twister a squadre

Siete in tanti e volete giocare tutti? Niente di più semplice, basta dividersi in squadre (tenendo presente che la squadra ottimale è composta da 2 giocatori). Le regole sono identiche al gioco base, salvo che i compagni di squadra possono condividere lo stesso bollo colorato. Non appena un giocatore cade sul telo o lo tocca con un gomito o un ginocchio, la squadra viene eliminata. Continuate a giocare in questo modo fino a che sul "tappeto" non resta che una squadra, che verrà prontamente proclamata vincitrice!

Torneo di Twister

In questa versione di Twister, ogni squadra gioca una partita contro ciascuna delle altre: si tratta, cioè, di un torneo all'italiana. Tenete memoria delle vittorie e delle sconfitte (ad esempio, assegnando 1 punto per ogni partita vinta) per proclamare la squadra vincitrice al termine della sfida!

Twister "KO"

Niente paura: Twister "KO" è una variante basata sull'abilità e la resistenza psicologica, niente a che vedere con il pugilato! In Twister "KO" si inizia con 2 squadre che si affrontano sul telo; la squadra vincente resta in campo, ad affrontare una ad una, le squadre sfidanti successive, e così si prosegue fino a quando tutte le squadre hanno disputato almeno una partita. L'ultima squadra a rimanere vittoriosa sul tappeto al termine viene proclamata campione di Twister "KO"!



© 2009 Hasbro. Tutti i diritti riservati.

Prodotto importato da Hasbro S.A., Route de Courroux 6, 2800 Delemont (Svizzera).
Distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI).
Numero Verde 800-827 156. Distribuito in Svizzera da / Vertrieb in der Schweiz
durch / Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8,
CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.it

MB
GIOCHI

031016965103