

Leuke aankleding!  
Belle présentation!

SpelKleed  
www.spelkleed.com

# Twister

Het spel waarvan iedereen ondersteboven is!

Jouez des pieds et des mains!



grootte / taille  
ca. 135 x 145 cm



2 - 4  
spelers / joueurs

vanaf 6 jaar  
6 ans et plus



- |   |   |
|---|---|
|  <b>Verschuift niet!</b>   |  <b>Ne glisse pas</b>      |
|  <b>100% polyamide</b>     |  <b>100% polyamide</b>     |
|  <b>Sterk en slijtvast</b> |  <b>Solide et inusable</b> |
|  <b>Incl. spelregels</b>   |  <b>Règles de jeu</b>      |

  
**BRIGHTLIFE**  
European sales office  
Ravenswade 210B  
3439 LD Nieuwegein  
The Netherlands

Licensing by: ALTAP B.V.

Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar omwille van kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans: présence de petites pièces qui peuvent être avalées.

Waarschuwing: Niet gebruiken bij open vuur.  
Attention: Tenir éloigné du feu.

Gelieve deze gegevens te bewaren.  
Veuillez conserver ces données.



Licensing by:



Properties  
Group



5427499



8 716657 015800

## Spielstart

Das Spielfeld besteht aus einem Raster von 4x4, Jede der vier Reihen hat vier Kreise in je einer Farbe: rot, gelb, grün und blau.

Ein Spieler ist der Spielleiter, dieser dreht den Zeiger auf der Drehscheibe.

Die Drehscheibe ist in vier Teile geteilt, wovon jeder für einen Körperteil steht: linker Fuß, rechter Fuß, linke Hand, rechte Hand. Jeder Teil hat ein Farbfeld in einer der vier Farben.

## Verlauf

Der Spielleiter dreht am Zeiger und sagt das Resultat an, z.B. linker Fuß auf gelb. Nun muss der betreffende Spieler diesen Körperteil auf einen freien Kreis der entsprechenden Farbe platzieren. Die übrigen Spieler bleiben auf ihren Plätzen stehen.

Dabei darf zunächst möglichst kein Punkt doppelt belegt werden – dies ist erst erlaubt, wenn alle freien Punkte besetzt sind. Fällt ein Spieler um, oder berührt das Spielfeld mit weiteren Körperteilen, so scheidet er aus.

Man spielt am besten barfuß, um guten Halt zu haben.

Es kann vereinbart werden, dass ein Spieler ein Körperteil vorübergehend hochheben darf, damit ein anderer einen unbesetzten Kreis besser erreichen kann.

## Ende

Ziel des Spieles ist es, der letzte noch auf dem Feld stehende Spieler zu sein.

