

Twister®

The game that ties you up in knots!™

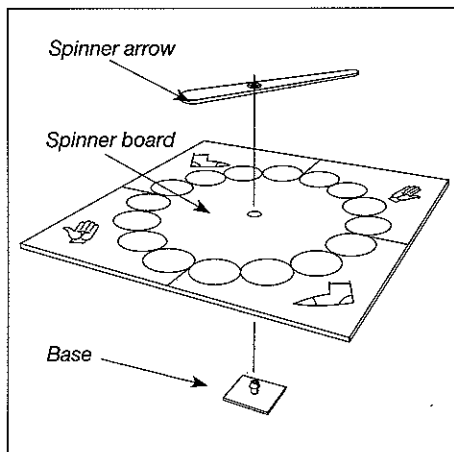
For 2+ Players / AGES 6 +
ADULT ASSEMBLY REQUIRED

Contents: 1 Twister mat, 1 spinner board with arrow and base

Carefully remove the game pieces from the plastic frame. If needed, use an emery board or sandpaper to remove excess plastic from the game pieces. Discard the frame after removing all of the game pieces.

Set-Up

1. The first time you play carefully assemble the spinner, as shown below.



2. Spread the mat out on a flat surface, faceup.
3. All players take off your shoes and set them aside. If you're playing outdoors, you may want to anchor the mat corners with your shoes.

How to Play

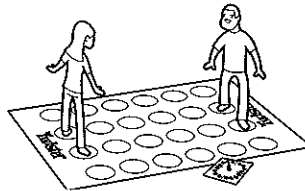
More than 2 players: Choose a referee to spin the spinner and call out the moves.

2 players: Take turns to call out the moves without using the spinner. Make it as tricky as you like!

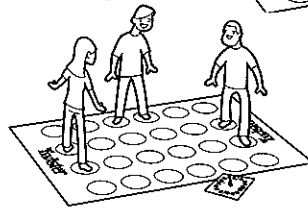
Starting Positions

Stand in the positions as shown on the illustration.

2 Players



3 Players



4 Players



More than 4: Squeeze on extra players wherever you can or split into teams and play a Twister Tournament!

Get Twistin'!

Spin the spinner, Ref! Call out the color and which hand or foot to move (e.g. Left Hand Red!) All players must move their left hand to an empty red circle as quickly as possible.

Rules

1. Only one hand or foot per circle!
The first player there occupies the circle. If you can't agree who got there first, the ref decides. The ref's decision is final.
2. Once you've made your move, you can't move again unless the ref gives you permission to move your hand or foot to let another player's hand or foot through!
3. If all six circles of one color are taken, spin again.
4. If the ref calls a hand/foot and color combination you're already doing, you must move your hand or foot to a different circle of the same color. (If all six are taken, spin again).
5. If a knee or an elbow lands on the mat, or if you fall over, you're OUT!

How to Win

The last player left in the game wins!

Other Ways to Play

Twistin' Turns

Take turns performing the moves the ref calls out, e.g., the first spin is for Player 1, the second for Player 2 etc. This way, you'll all be making different twists and you could get even more tangled!

Teaming Up

Lots of players? Split into teams (pairs work best). Team members can share the same circle. As soon as one player falls over or touches the mat with a knee or elbow, that team is out. Keep playing until only one team is left in the game. That team wins!

Twister Tournament

Each team plays every other team in the league. Keep score of victories and defeats to see which team will triumph!

Twister Knockout Play

Play Twister the knockout challenge way. The winning team stays on the mat and takes on new contenders until all the teams have played. The last team left in the game wins!

We will be happy to hear your questions or comments about this game. US consumers please write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 USA. Tel: 888-836-7025 (toll free). European consumers please write to: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, or telephone our helpline on 00 800 2242 7276.

© 2009 Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA. All Rights Reserved.
TM & © denote U.S. Trademarks.
1011696500



hasbrogames.com

Twister®

¡El juego que te enreda!

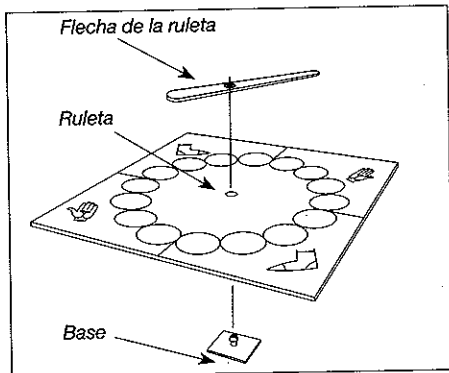
Para 2 jugadores y más / EDAD 6 +
REQUIERE SER ARMADO POR UN ADULTO

Contenido: 1 tapete Twister, 1 ruleta con base y flecha

Con cuidado saca las piezas de juego del marco plástico. Si es necesario, usa una lima de uñas o una lija de papel para quitar el exceso de plástico de las piezas. Desecha el marco después de sacar las piezas.

Disposición

1. La primera que juegas, arma la flecha con cuidado como se muestra abajo.



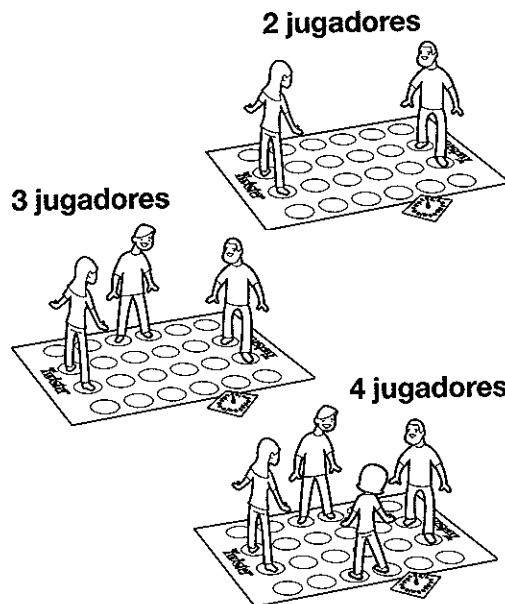
Cómo jugar

Más de 2 jugadores: Escojan un árbitro para girar la ruleta y anunciar los movimientos.

2 jugadores: Por turnos anuncien los movimientos sin usar la ruleta. ¡Hazlo tan difícil como desees!

Posición para comenzar

Párense en la posición mostrada en la ilustración.



2. Abre el tapete boca arriba sobre una superficie plana.

3. Todos los jugadores se quitan los zapatos y los colocan a un lado. Si están jugando al exterior, deben anclar el tapete en las esquinas con los zapatos.

Más de 4: Invita a más jugadores donde se pueda, o separa los jugadores en equipos para jugar un Torneo Twister.

¡Enrédate!

El árbitro gira la ruleta y anuncia el color y cuál mano o pie deben mover (ejemplo: Rojo - Mano izquierda). Todos los jugadores deben mover su mano izquierda hacia un círculo rojo libre lo más rápido posible.

Reglas

1. Solo una mano o un pie por círculo.
El primer jugador ahí ocupa el círculo. Si no se ponen de acuerdo sobre quién llegó primero, el árbitro decide. La decisión del árbitro es definitiva.
2. Una vez te hayas movido, no te puedes mover otra vez al menos que el árbitro te dé permiso de mover tu mano o tu pie para permitir a otro jugador pasar su mano o su pie por ahí.
3. Si los seis círculos de un color están ocupados, gira la ruleta otra vez.
4. Si el árbitro anuncia una mano/pie y una combinación de colores que estás haciendo, debes mover tu mano o tu pie a otro círculo del mismo color. (Si los seis están ocupados, gira la ruleta otra vez.)
5. Si un codo o una rodilla toca el tapete, o si te caes, ¡quedas FUERA del juego!

Estaremos felices de recibir sus preguntas o comentarios sobre este juego. Los clientes de EUA escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Department, P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 o llámenos sin costo alguno al 1-888-836-7025. Los clientes de Canadá favor escríbanos a: Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2. Los clientes de Europa favor escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD o llámenos a nuestro número de ayuda al 00800 2242 7276.

© 2009 Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks.

Cómo ganar

El último jugador que quede en el tapete gana.

Otras maneras de jugar

Giros torcidos

Por turnos muévanse según lo indicado por el árbitro, como por ejemplo: el primer giro es para el jugador 1, el segundo para el jugador 2, etc. De esta forma, todos estarán haciendo diferentes giros y pueden quedar más enredados.

Hagan equipos

¿Muchos jugadores? Sepárense en equipos (en pares se juega mejor). Los miembros de un equipo pueden compartir un mismo círculo. Tan pronto como un jugador se caiga o toque el tapete con la rodilla o el codo, este equipo pierde. Sigán jugando hasta que quede un solo equipo en el juego. ¡Este equipo gana!

Torneo Twister

Cada equipo juega contra los otros equipos de la liga. Registran el puntaje de sus victorias y derrotas para ver cuál equipo triunfará.

Juego Twister Knockout

Enfrenta el desafío del Twister Knockout. El equipo ganador queda en el tapete desafiando un nuevo equipo hasta que todos los equipos hayan jugado. El equipo que haya quedado de último en el tapete gana.

hasbrogames.com

MBTM
GAMES

