S

Twister ULTIMATE

SKA MONTERAS AV EN VUXEN

ÅLDER 6+

2+ SPELARE

INNEHÅLL
- Spelmatta
- Snurrhjul med pil och platta

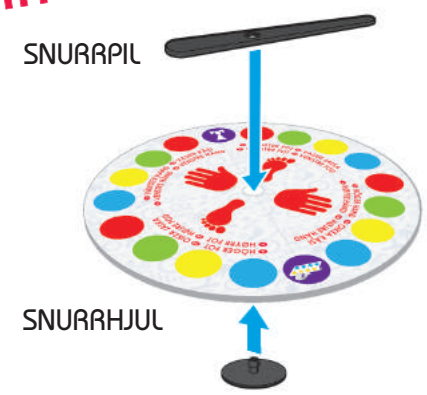
Ställ dig på en prick och stå still när snurraren säger till.

Du måste sträcka ut dig och trassla in dig. Men trilla inte omkull!

FÖRSTA GÅNGEN DU SPELAR

Plocka försiktigt isär snurrdelarna ur plastramen. Du behöver kanske använda en nagelfil eller ett sandpapper för att ta bort överflödig plast från delarna. Släng ramen när du har tagit loss alla delar. Ta ut mattan ur plastpåsen.

SÄTT IHOP SNURRHJULET



KLART FÖR SPEL

1. Lägg ut mattan på en plan yta med prickarna upp.

2-4 SPELARE

Börja med båda fötterna på någon av startprickarna innanför de streckade linjerna.

2. Ta av skorna!

5-8 SPELARE

Börja med de fyra startprickarna innanför de streckade linjerna och fortsätt sedan utanför.

3. Inta era startpositioner, utifrån hur många som spelar.

9+ SPELARE

Stå utmed mattans kanter och kläm in er där det går. Ni kan också dela upp er i lag.

Fortsätt

B81651790_Twister_Ultimate_INST_15.indd 1
0416B8165179 00 Twister Ultimate Rules (Nordic)
4/18/16 11:00 AM
Originator: CF | Approval: ROD | ROD: 04.22 | File Name: B81651790_Twister_Ultimate_INST_15.indd

SÅ HÄR SPELAR DU

DEN SPELARE SOM STÅR UPP SIST VINNER!

1. Bestäm först vem som ska vara Snurrare.
   - För **2 spelare** turas spelarna om att ropa ut rörelser. Ni behöver inte använda snurrhjulet.
   - För **3 spelare** snurrar en spelare och ropar ut rörelser under hela spelomgången.
2. Snurra och ropa ut rörelserna. Spelarna måste flytta den kroppsdelen till den färgpricken så snabbt som möjligt.
3. Fortsätt spela. Om du tar i mattan med ett knä eller en armbåge eller om du ramlar omkull så åker du ut!

"VÄNSTER HAND RÖD!"

SPECIALINNEHÅLL

TWISTER ULTIMATE-snurrhjulet har två specialalternativ som gör spelet ännu roligare. Spela enligt specialalternativet när pilen pekar på det.

Snurrarens val

Hitta på en rörelse som spelarna måste utföra. Behöver du inspiration? Kolla på baksidan av snurrhjulet om du vill ha lite roliga idéer.

Uteslut prickar

- Snurraren väljer en rad prickar i mattans utkant. Sedan viker han eller hon undan raden under mattan för att ta bort de prickarna ur spelet.
- En rad prickar tas sedan bort varje gång en spelare inte kan utföra rörelsen och åker ut. Spelaren kan välja vilken rad som ska vikas undan.
- Rader kan bara tas bort fram till de streckade linjerna. Om en spelares händer eller fötter är placerade på en rad som tas bort kan de placeras på golvet tills de ropas ut igen och kan flyttas tillbaka till mattan.

YTTERLIGARE INFORMATION

- Endast en hand eller fot per spelare per prick.
- Fler än en spelare kan ha en hand eller fot på samma prick.
- Snurraren är domare om spelarna är oeniga.
- När du gjort din rörelse får du inte flytta dig igen om inte snurraren säger att det går bra, inte ens om en annan spelare försöker komma förbi dig.
- Om du redan står på ett sådant sätt som snurraren ropar ut flyttar du din hand eller fot till en annan prick med samma färg.
- Om ni spelar utomhus och det blåser kan ni använda några skor för att hålla mattan på plats.

HASBRO GAMING och dess logotyp är varumärken som tillhör Hasbro.
© 2015 Hasbro. Med ensamrätt.
Tillverkad av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representerad av: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Hasbro Nordic Consumer Services
Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Danmark. 020 79 43 91
hasbrodk@hasbro.dk
Behåll den här informationen för framtida bruk.
Färger och detaljer kan avvika från det som visas på bild.

www.hasbro.se

0416**B8165**179/106 00

HASBROGAMING.COM

N

Twister ULTIMATE

SKAL MONTERES AV EN VOKSEN PERSON

ALDER 6+

2+ SPILLERE

INNHOLD
- Spillmatte
- Snurrehjul med pil og fot

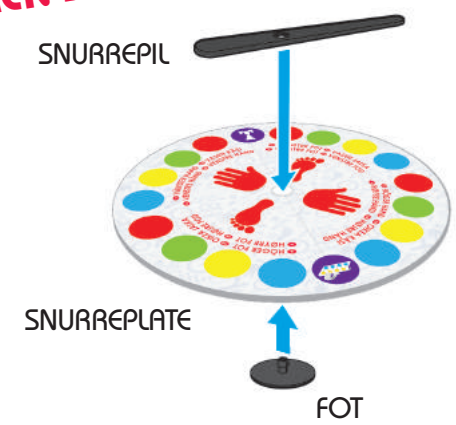
Gå til riktig sirkel når snurreren roper.

Dere må vri og knytte. Men ikke falle overende!

FØRSTE GANG DERE SPILLER

SETTE SAMMEN SNURREHJULET

Ta snurrehjuldelene forsiktig ut av plastrammen. Hvis det er nødvendig, bruker du en fil eller sandpapir til å fjerne overflødig plast fra delene. Kast rammen etter at alle delene er tatt ut. Ta matten ut av plastposen.



GJØR DERE KLARE TIL Å SPILLE

1. Legg matten ut på et flatt sted.

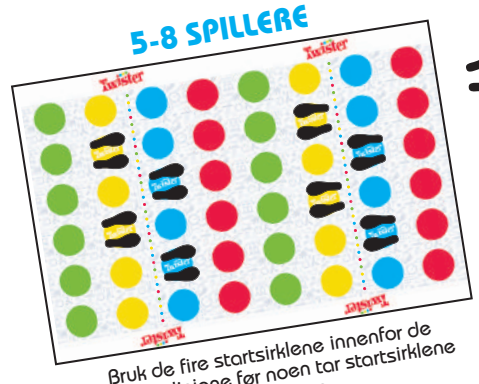
2. Ta av skoene!

3. Still dere i startposisjon avhengig av hvor mange som spiller.

2-4 SPILLERE

Start med begge føtter på én av startsirklene innenfor de prikkede linjene.

5-8 SPILLERE



Bruk de fire startsirklene innenfor de prikkede linjene før noen tar startsirklene som er igjen.

9+ SPILLERE

Stå langs kantene av matten, og alle klemmer seg inn der dere kan, eller dere kan dele inn i lag.

Fortsetter

LA OSS SPILLE

DEN SISTE SPILLEREN SOM STÅR, VINNER!

1. Bestem først hvem som skal være snurrer.
   - Hvis det er **2 spillere**, bytter spillerne på å rope ut bevegelser. Dere trenger ikke bruke snurrehjulet.
   - Når det er **3 spillere eller flere**, snurrer én av spillerne og roper ut bevegelser under hele spillet.
2. Snurr, og rop ut bevegelsene. Spillerne må bevege den oppgitte kroppsdelen til sirkelen med den oppgitte fargen så fort som mulig.
3. Fortsett å spille. Hvis kneet eller albuen din lander på matten, eller du faller, er du ute!

"VENSTRE HÅND RØD!"

SPESIELLE ALTERNATIVER

TWISTER ULTIMATE-snurrehjulet inneholder to spillalternativer som gjør spillet enda morsommere. Du bruker ett av disse alternativene når pilen lander på det.

Snurrerens valg

Finn på en bevegelse som spillerne må utføre. Trenger du inspirasjon? Du finner noen morsomme ideer på baksiden av snurrehjulet.

Fjerne sirkler

- Snurreren velger en rad med sirkler på en av ytterkantene av matten. Så bretter han eller hun raden under matten for å fjerne disse sirklene fra spillet.
- En rad med sirkler må fjernes når en spiller ikke greier å utføre en bevegelse riktig og er ute. Spilleren kan velge raden som skal brettes under.
- Rader kan ikke fjernes innenfor linjene med små prikker. Hvis en spiller har hender eller føtter på en rad som blir fjernet, kan de plasseres på gulvet til de blir ropt opp igjen og kan flyttes tilbake til matten.

MER SOM ER VERDT Å VITE

- Bare én hånd eller fot per spiller per sirkel.
- Flere enn én spiller kan være på samme sirkel.
- Snurreren er dommer ved uenighet.
- Når du har gjort bevegelsen, kan du ikke bevege deg igjen før snurreren sier det er ok, selv om en annen spiller prøver å komme forbi deg.
- Hvis snurreren roper ut en kombinasjon som allerede er i bruk, flytter du hånden eller foten til en annen sirkel med samme farge.
- Hvis dere spiller ute og det blåser, kan dere bruke sko til å holde nede hjørnene på matten.

HASBRO GAMING og deres logo er varemerker som tilhører Hasbro.
© 2015 Hasbro. Med enerett.
Produsert av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representeres av: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Hasbro Nordic Consumer Services
Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Danmark. 800 100 31
hasbrodk@hasbro.dk
Oppbevar denne informasjonen for senere bruk.
Farger og innhold kan variere i forhold til det som vises på bildet.

www.hasbro.no

0416**B8165**179/107 00

HASBROGAMING.COM

DK

Twister ULTIMATE

SKAL SAMLES AF EN VOKSEN

ALDER **6+**

2+ SPILLERE

INDHOLD
- Spilleunderlag
- Drejehjul med pil og base

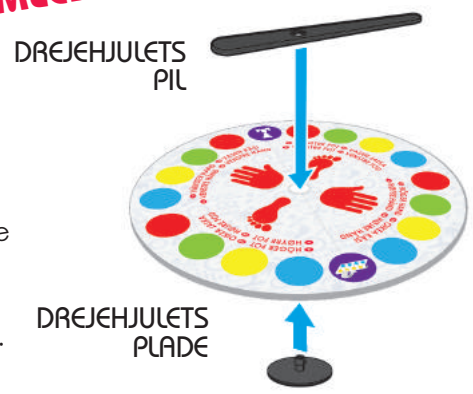
Flyt hænder og fødder, når instruktionerne lyder.

Du kommer til at vride dig, og I bliver viklet ind i hinanden. Du må bare ikke vælte!

FØRSTE GANG I SPILLER

SÅDAN SAMLES DREJEHJULET

Tag delene til drejehjulet forsigtigt ud af plastikrammen. Brug en neglefil eller sandpapir til at fjerne evt overskydende plastik fra spildelene. Kasser rammen, når du har taget alle delene ud. Tag underlaget ud af plastikposen.



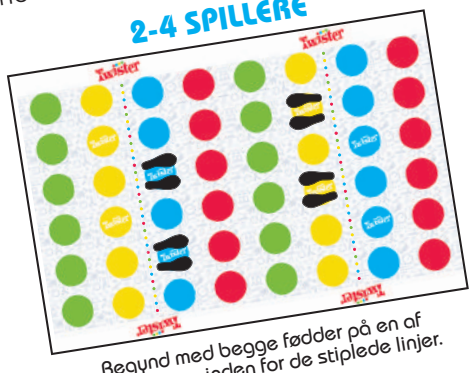
GØR JER KLAR TIL AT SPILLE

1. Bred underlaget ud på en plan overflade med cirklerne opad.

2. Tag skoene af!

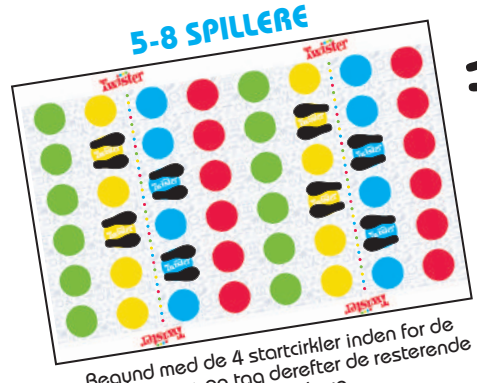
3. Indtag den startposition, der svarer til antallet af spillere.

2-4 SPILLERE



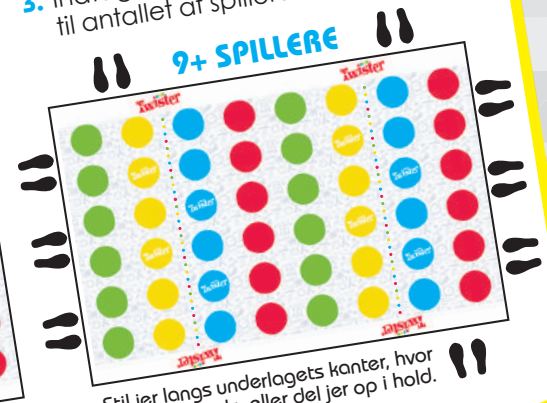
Begynd med begge fødder på en af startcirklerne inden for de stiplede linjer.

5-8 SPILLERE



Begynd med de 4 startcirkler inden for de stiplede linjer, og tag derefter de resterende startcirkler i brug.

9+ SPILLERE



Stil jer langs underlagets kanter, hvor der nu er plads, eller del jer op i hold.

Fortsættes

KOM I GANG MED AT SPILLE

DEN, DER STÅR OP SOM DEN SIDSTE, HAR VUNDET!

1. Beslut først, hvem der skal være dommer.
   - Er I **2 spillere**, skiftes I til at sige, hvad den anden skal gøre. I behøver ikke at bruge drejehjulet.
   - Er I **3+ spillere**, skal en af jer betjene drejehjulet og fortælle, hvad de andre skal gøre, gennem hele spillet.
2. Snur pilen rundt, og fortæl, hvad de andre skal gøre. Spillerne skal hurtigst muligt flytte den rigtige hånd eller fod til en cirkel med den rigtige farve.
3. Fortsæt spillet. Hvis du sætter et knæ eller en albue på underlaget, eller du falder, er du ude!

"VENSTRE HÅND RØD!"

SÆRLIGE FUNKTIONER

TWISTER ULTIMATE-drejehjulet har 2 særlige spilfunktioner, der gør spillet endnu sjovere. Funktionerne kommer i spil, når pilen peger på en af dem.

Dommerens valg

Find på noget, som spillerne skal gøre. Brug for inspiration? Bag på drejehjulet finder du et par gode ideer.

Udeluk cirkler

- Dommeren vælger en cirkelrække yderst på underlaget. Derefter folder han eller hun rækken ind under underlaget, så cirklerne ikke kan bruges.
- Der skal fjernes en cirkelrække, hver gang en spiller ikke udfører en bevægelse korrekt og ryger ud. Spilleren kan vælge, hvilken række der skal foldes væk.
- Rækkerne inden for de stiplede linjer må ikke fjernes. Hvis en spillers hænder eller fødder er placeret på den række, der fjernes, må de placeres på gulvet, indtil spilleren igen får chancen for at flytte dem tilbage på underlaget.

YDERLIGERE OPLYSNINGER OM SPILLET

- Kun én hånd eller fod på hver cirkel pr. spiller.
- Flere spillere må gerne deles om samme cirkel.
- Dommeren afgør eventuelle uenigheder.
- Når du først har flyttet dig, må du ikke flytte dig igen, medmindre dommeren giver dig lov – heller ikke selv om en anden spiller har brug for at komme forbi dig.
- Hvis dommeren siger en kombination af hånd/fod og farve, som du allerede står på, skal du flytte din hånd eller fod til en anden cirkel med samme farve.
- Hvis I spiller udenfor i blæsevejr, kan I holde underlaget fast ved at placere en sko i hvert hjørne.

HASBRO GAMING og HASBRO GAMING-logoet er varemærker, der tilhører Hasbro.
© 2015 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt.
Produceret af: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Repræsenteret af: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Hasbro Nordic Consumer Services
Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Danmark. 43 27 01 00
hasbrodk@hasbro.dk
Gem disse oplysninger som fremtidig reference.
Farver og indhold kan variere fra det illustrerede.

www.hasbro.dk

0416**B8165**179/108 00

HASBROGAMING.COM

FIN

Twister ULTIMATE

AIKUISEN KOOTTAVA

IKÄ **6+**

2+ PELAAJAA

SISÄLTÖ
- Pelimatto
- Pyöräytinlauta, jossa on nuoli ja alusta

Siirry pisteillesi pyöräyttäjän käskyjen mukaan.

Se vaatii taipumista ja kurottelua. Yritä olla kaatumatta!

ENSIMMÄISELLÄ PELIKERRALLA

PYÖRÄYTTIMEN KOKOAMINEN

Irrota pyöräyttimen osat varovasti muovikehikosta. Hio tarvittaessa ylimääräiset muovipiikit osista kynsiviilalla tai hiekkapaperilla. Hävitä ylimääräiset reunukset, kun osat on irrotettu. Ota matto muovipussista.

PELIVALMISTELUT

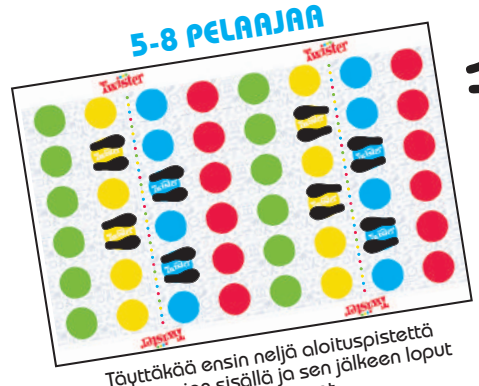
1. Levitä pelimatto tasaiselle alustalle pisteet ylöspäin.

2-4 PELAAJAA

Aloittakaa kummatkin jalat jollakin aloituspisteellä katkoviivojen sisällä.

2. Ottakaa kengät pois!

5-8 PELAAJAA



Täyttäkää ensin neljä aloituspistettä katkoviivojen sisällä ja sen jälkeen loput aloituspisteet.

3. Asettukaa aloitusasemiin pelaajien määrän mukaan.

9+ PELAAJAA

Seiskää maton ulkoreunoilla siten, että jokainen pelaaja ahtautuu sinne, minne mahtuu. Voitte myös jakautua joukkueisiin.

Jatkuu

PELAAMINEN

VIIMEINEN PELISSÄ PYSYNYT PELAAJA VOITTAA!

1. Päättäkää ensin, kenestä tulee pyöräyttäjä.
   - **2 pelaajan** pelissä pelaajat antavat käskyjä vuorotellen. Pyöräytintä ei silloin tarvita.
   - Yli **3 pelaajan** peleissä yksi pelaaja toimii pyöräyttäjänä koko pelin ajan.
2. Pyöräytä ja ilmoita liikkeet. Pelaajien täytyy siirtää ilmoitettu käsi tai jalka ilmoitetun värin päälle mahdollisimman nopeasti.
3. Jatkakaa pelaamista. Jos polvesi tai kyynärpääsi koskettaa mattoa tai jos kaadut, putoat pelistä!

"VASEN KÄSI PUNAISELLE!"

ERIKOISTOIMINNOT

TWISTER ULTIMATE -pelin pyöräyttimessä on kaksi erikoistoimintoa, jotka tekevät pelistä entistäkin hauskemman. Tällainen toiminto pelataan, kun nuoli osoittaa sitä.

Pyöräyttäjän valinta

Keksi itse liike, joka pelaajien täytyy tehdä. Kaipaatko inspiraatiota? Pyöräyttimen takana on hauskoja ideoita.

Pisteiden poistaminen

- Pyöräyttäjä valitsee pisterivin maton ulkoreunalta ja taittaa rivin maton alle, jolloin rivin pisteet eivät ole enää mukana pelissä.
- Pisterivi on poistettava aina, kun joku pelaaja epäonnistuu liikkeen suorittamisessa ja joutuu pois pelistä. Poistettu pelaaja voi valita taitettavan rivin.
- Rivejä voi poistaa vain pieneen katkoviivaan asti. Jos pelaajien kädet tai jalat ovat poistettavalla rivillä, ne voi laittaa lattialle, kunnes ne on siirrettävä käskyn mukaan takaisin matolle.

HYVÄ TIETÄÄ

- Yhdeltä pelaajalta voi olla yhdellä pisteellä vain yksi käsi tai jalka.
- Samalla pisteellä voi olla useita pelaajia.
- Epäselvissä tapauksissa pyöräyttäjä toimii tuomarina.
- Liikkeen tehtyäsi et voi liikkua uudestaan, vaikka toinen pelaaja yrittäisikin siirtyä ohitsesi, paitsi jos pyöräyttäjä hyväksyy sen.
- Jos pyöräyttäjä ilmoittaa yhdistelmän, jossa olet jo valmiiksi, siirrä kätesi tai jalkasi jonkin toisen samanvärisen pisteen päälle.
- Jos pelaatte ulkona ja tuulee, maton kulmiin voi laittaa kenkiä painoksi.

HASBRO GAMING ja sen logo ovat Hasbron tavaramerkkejä.
© 2015 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Valmistaja: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Edustaja: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Hasbro Nordic Consumer Services
Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Danmark. (09) 5259 1173
hasbrodk@hasbro.dk
Säilytä nämä ohjeet myöhempää käyttöä varten.
Värit ja yksityiskohdat voivat poiketa kuvasta.

www.hasbro.fi

0416**B8165**179/109 00

HASBROGAMING.COM

IS

Twister ULTIMATE

FULLORÐNIR ÞURFA AÐ UNDIRBÚA LEIKINN

ALDUR 6+

2+ LEIKMENN

INNIHALD
- Leikdúkur
- Snúningsskífa með vísi og festingu

Taktu þér stöðu á reitunum þegar leikstjórnandi kallar upp litina.

Þú þarft að fetta þig og bretta. Þú mátt bara ekki detta!

Í FYRSTA SINN SEM SPILAÐ ER

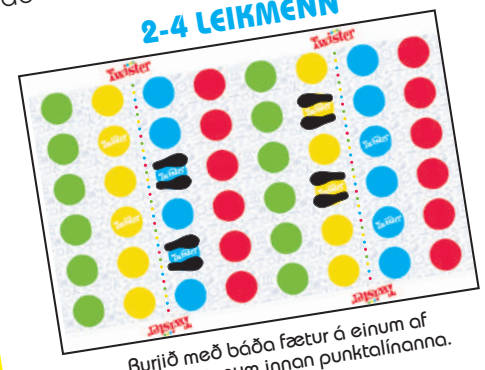
SNÚNINGSSKÍFAN SETT SAMAN

Losið alla hluta snúningsskífunnar úr plastrammanum. Notið naglabjöl eða sandpappír til að taka aukaplast af spilahlutunum ef þörf krefur. Fleygið rammanum þegar búið er að taka alla hlutina úr. Takið dúkinn úr plastpokanum.

LEIKURINN UNDIRBÚINN

1. Leggið dúkinn á slétt yfirborð þannig að reitirnir vísi upp.

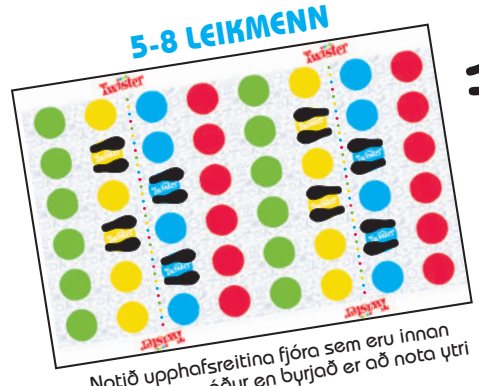
2-4 LEIKMENN



Byrjið með báða fætur á einum af upphafsreitunum innan punktalínanna.

2. Farið úr skónum!

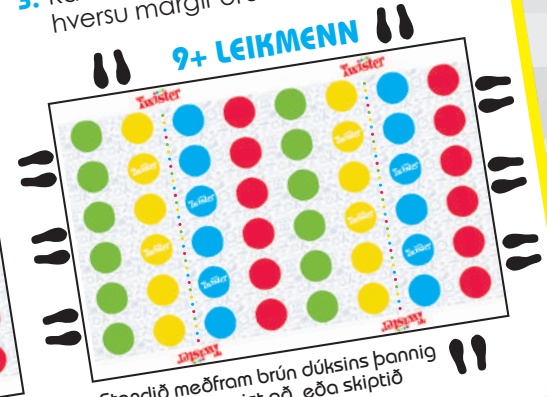
5-8 LEIKMENN



Notið upphafsreitina fjóra sem eru innan punktalínanna áður en byrjað er að nota ytri upphafsreitina.

3. Raðið ykkur á upphafsreiti eftir því hversu margir eru að spila.

9+ LEIKMENN



Standið meðfram brún dúksins þannig að allir komist að, eða skiptið hópnum í lið.

Framhald

HEFJUM LEIKINN!

SÁ SEM STENDUR UPPI SÍÐASTUR VINNUR!

1. Veljið fyrst hver er leikstjórnandi.
   - Þegar **tveir spila** kalla leikmenn upp til skiptis hvað á að gera. Ekki þarf að nota snúningsskífuna.
   - Þegar **þrír eða fleiri spila** er einn leikmaður leikstjórnandi og kallar upp hvað hinir eiga að gera allan leikinn.
2. Snúið og kallið upp leikina. Leikmenn verða að færa réttan líkamshluta á réttan litareit eins fljótt og mögulegt er.
3. Haldið leiknum áfram. Ef hné eða olnbogi snertir dúkinn eða þið dettið um koll eruð þið úr leik!

„VINSTRI HÖND Á RAUÐAN!"

VIÐBÓTAREIGINLEIKAR

Á TWISTER ULTIMATE snúningsskífunni eru tveir viðbótareiginleikar til að gera leikinn ennþá skemmtilegri. Þegar vísirinn lendir á þessum táknum skal fylgja þeim.

Val leikstjórnanda

Finnið upp á leikhreyfingum fyrir hina. Vantar innblástur? Kíkið á bakhlið hjólsins til að fá sniðugar hugmyndir.

Reitunum fækkað

- Leikstjórnandi velur röð af reitum á jöðrum dúksins. Svo brettir hann upp á dúkinn og felur röðina undir dúknum til að fjarlægja reitina úr leiknum.
- Fjarlægja verður röð af reitum í hvert sinn sem leikmanni mistekst að færa sig á réttan stað og er úr leik. Sá leikmaður má velja hvaða röð á að fela.
- Ekki má fjarlægja raðir lengra en að punktalínunum. Ef leikmaður er með hönd eða fót á röð sem er fjarlægð má hafa höndina/fótinn á gólfinu þar til næsti leikur er kallaður upp og hægt er að færa sig á dúkinn.

NÁNARI LEIÐBEININGAR

- Aðeins ein hönd eða fótur frá hverjum leikmanni má hvíla á hverjum reit.
- Fleiri en einn leikmaður mega vera á sama reit.
- Komi upp ágreiningur dæmir leikstjórnandi.
- Þegar þið hafið fært ykkur megið þið ekki færa ykkur aftur nema leikstjórnandi leyfi það, jafnvel þótt annar leikmaður sé að reyna að komast framhjá.
- Ef leikstjórnandi kallar upp samsetningu sem er þegar í notkun skuluð þið færa hönd eða fót á annan reit í sama lit.
- Ef spilað er utandyra í vindi má nota skó til að halda hornum dúksins niðri.

HASBRO GAMING og merki þess eru vörumerki Hasbro.
© 2015 Hasbro. Allur réttur áskilinn.
Framleiðandi: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Fulltrúi: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Hasbro Nordic Consumer Services
Hasbro Denmark, Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Danmark. + 45 00 43 27 01 00
hasbrodk@hasbro.dk
Geymið þessar upplýsingar ef þeirra kynni að verða þörf síðar.
Litir og innihald geta vikið frá því sem hér er sýnt.
www.hasbro.dk

0416B8165179/182 00

HASBROGAMING.COM