

# Twister moves

*Seuraa liikkeitä pysyäksesi mukana rytmisä-  
toimi tishijukkien ohjeiden mukaan!*

*Tee oikeat tanssiliikkeet ja  
Pysyt mukana pelissä.*

*Jos et heksi  
erikoisliikettä, hokeile  
jotakin näistä!*



© 2007 Hasbro. All rights reserved.  
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,  
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.



[www.hasbro.fi](http://www.hasbro.fi)

060740908109



# Peli, jossa tanssit ja liikut musiikin tahdissa!

## Sisältö

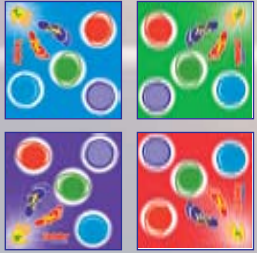
4 tanssimattoa ja 2 CD-levyä.

## Pelin tarkoitus

Viimeinen jäljellä oleva pelaaja voittaa pelin!

## PELIN ALOITUS

Aseta tanssimattosi lattialle siten, että purppuranvärinen piste osoittaa sisäänpäin (katso kuva 1). Varmista, että matot ovat tasaisella alustalla ja vähintään käsivarren etäisyyden päässä toisistaan.



Kuva 1

Pelaajat voivat tanssia myös jonossa tai missä tahansa haluamassaan muodostelmassa.



## Tanssi varoen!

- Varmista, että huoneessa ei ole esineitä, joihin pelaajat saattavat törmätä ja rikkoa ne.
- Käytä mukavia kenkiä, ja vältä käyttämästä kenkiä, joissa on liukkaat pohjat.

## VALMISTAUDU!

1. Tanssimatot ovat numeroitu yhdestä neljään. Valitse matto (maton numero on pelaajanumerosi) ja seiso sen KOTI-alueella (jalanjäljet).
  2. Valitse Twister Moves -CD-levy ja aseta se CD-soittimeen.
- Jos et ole pelannut Twister Moves -peliä aiemmin, aloita raidalla 1 (johdanto).
  - Jos olet pelannut peliä aiemmin, voit ohittaa johdannon.

## Specialrörelser

Ennen kuin aloitat pelin, sinun täytyy keksiä oma tanssiliikkeesi - keksi lyhyt, mutta näyttävä liike. Voit ottaa mallia taustasivun liikkeistä. Kiinnitä huomiota muiden pelaajien liikkeisiin pelin aikana. Tiskijukat nimeävät pelaajien numeroita, ja sinun täytyy toistaa heidän erikoisliikkeitään. Pelissä tarvitaan yhteensä neljä erikoisliikettä, joten jos pelaajia on vähemmän kuin neljä kappaletta, keksikää yhdessä liikkeitä puuttuville pelaajanumeroille.

## ALA JYTÄÄMÄÄN!

Käynnistä CD-levy ja valmistaudu ...

### Tiskijukat

Kaksi tiskijukkaa (tyttö ja poika) käskevät tanssiliikkeet. Poika käskää VASEMMALLA kädellä tai jalalla tehtävät liikkeet, ja tyttö OIKEALLA kädellä tai jalalla tehtävät liikkeet.

**Esimerkki:** Jos tyttö huutaa "Osoita ylös!" - osoita ilmaan oikealla kädelläsi.

### Kuuntele!

Kun soitat uuden kappaleen ensimmäistä kertaa, KUUNTELE se ensin läpi. **Älä tanssi vielä!**

Tiskijukat käskevät yhden täydellisen liikesarjan, jotta voit kuunnella heitä ennen kuin tanssi alkaa.

- Jos tiskijukka käskää värin, siirrä käskyn mukainen jalka tanssimaton vastaavalle värialueelle. Pidä jalkaa alueella, kunnes sinua käsketään siirtämään se johonkin muualle. Esimerkki: Jos poika sanoo "purppura", astu purppuraan pisteeseen vasemmalla jalallasi. Jos tyttö sanoo sitten "vihreä", astu vihreälle pisteelle oikealla jalallasi (ja pidä vasen jalkasi purppuralla pisteellä).



- Jos tiskijukka antaa käsiä koskevan käskyn, kuten "käsi ylös", noudata käskyä käyttämällä asianmukaista kättä. Muista pitää kättä käskyn mukaisesti, kunnes saat uuden käskyn.
- Liikesarjan alussa tiskijukat saattavat antaa erikoisohteita - saatat joutua astumaan toisen pelaajan matolla tai seisomaan paikallasi liikkumatta kuin patsas!

### Sinun vuorosi!

Kun olet kuunnellut liikkeitä läpi, kuulet neljä lyhyttä rytmiä. Se on merkki, jonka mukaan voit alkaa tanssia. Kun musiikki alkaa soida, toimi tiskijukkien antamien käskyjen mukaan. Kaikki pelaajat suorittavat liikkeet samanaikaisesti. Kun musiikki pysähtyy, voit suorittaa **Tanssihaasteen, Soittaa kappaleen uudelleen** tai **Jatkaa eteenpäin**.

**Tanssihaaste:** Toista kappale ja tee samat liikesarjat uudelleen. Seuraa muita pelaajia ja katso kuka pysyy mukana ja kuka epäonnistuu!

Kilpailija, joka tekee väärän liikkeen, tippuu pelistä. Tippuneet pelaajat toimivat tuomareina, ja arvioivat muiden pelaajien tanssiliikkeitä. Jos pelaaja epäonnistuu tavalla, joka estää sinua suorittamasta liikettä loppuun saakka, ensin virheen tehnyt pelaaja putoaa pelistä.

Toista samaa liikesarjaa, kunnes vain yksi pelaaja on jäljellä tai kunnes kukaan pelaaja ei tipu pelistä.

- Viimeisenä jäljelle jäänyt pelaaja on voittaja!
- Jos kukaan ei putoa pelistä (kaikki pelaajat tekevät liikkeet oikein), siirry seuraavaan kappaleeseen. Jatkaa peliä, kunnes vain yksi pelaaja on jäljellä.

**Soita kappale uudelleen:** Soita kappale uudelleen ja harjoittele samaa liikesarjaa niin kauan kuin haluat.

**Siirry eteenpäin:** Kun olet oppinut kaikki liikkeet täydellisesti ja haluat oppia uuden liikesarjan, siirry seuraavaan kappaleeseen.

## TANSSISESSIOT

Twister Moves -pelissä on kolme erilaista tanssisesiotyyppiä: **Standardi, Super ja DJ-miksaukset**.

**Standardisesiot:** Tiskijukat käskevät liikesarjan liikkeet, ja pelaajat toistavat ne musiikin tahdissa. **Standardisesiot** vaikeutuvat pelin edetessä.

**Supersesiot:** Ensin tiskijukat käskevät Standardisesion, jonka kilpailijat toistavat. Sitten he ottavat joitakin liikkeitä ensimmäisestä sessiosta ja lisäävät ne muutamia uusiin liikkeisiin, joista muodostuu toinen sessio. Kun olet oppinut toisen session, he siirtyvät kolmanteen sessioon. Lopuksi kaikki sesiot yhdistetään, joista muodostuu neljäs ja viimeinen Supersessio!

**DJ-miksaukset:** Tiskijukat ovat miksanneet yhteen muutamia lempikappaleensa. Pidä jalkasi liikkeessä ja liikuta kehoasi rytmin tahdissa! Supersesiot ja DJ-miksaukset löytyvät CD-levyjen loppupäästä. Ala twistata!

### Bileliikkeet!

Jos sinulla ja ystäväilläsi on omat Twister Moves -pelit, voitte asetella mattonne yhteen ja muodostaa suuren "Bileliikkeet"-pelin. Jos useammalla kuin yhdellä pelaajalla on sama numero, jokainen pelaaja esittelee erikoisliikkeensä ja ryhmä päättää yhdessä mitkä ovat parhaat liikkeet!

# Twistaa, liikuta, taivuta ja jytää!

