Twister®

C98831

AGES 6+

2+ PLAYERS

ADULT ASSEMBLY REQUIRED.

CONTENTS

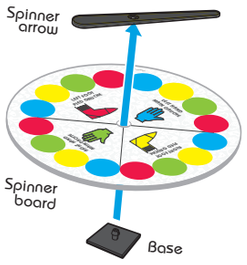
1 TWISTER® MAT • SPINNER BOARD WITH ARROW AND BASE

OBJECT

WHEN THE SPINNER CALLS THE SHOTS, MOVE ONTO YOUR SPOTS. YOU'LL HAVE TO TWIST AND TANGLE, JUST DON'T FALL OVER!

THE FIRST TIME YOU PLAY

1. Carefully remove the game pieces from the plastic frame. If needed use an emery board or sandpaper to remove the excess plastic from the game pieces. Discard the frame after removing all the game pieces.
2. Assemble the spinner.



GET READY

1. Spread the mat on a flat surface, with the spots facing up.
2. Shoes off! Use them to hold down the corners of the mat if you are playing outside.
3. Get into position.

STARTING POSITIONS

For up to four players



For five or more players: Squeeze everyone in where you can, or, you can split into teams. (See Teaming Up.)



HOW TO PLAY

2 players: Players alternate calling out moves. (You don't have to use the spinner.)

3+ players: One player spins and calls out the moves for the entire game.

Spin and call out the moves. Players must move that body part to that color spot as quickly as possible.

If your knee or your elbow lands on the mat, or if you fall over, you're OUT!



HOW TO WIN

The last player standing wins!

MORE TO KNOW

- Only one hand or foot per spot.
- The first player to get to a spot claims it.
- The player who is spinning is the ref in case of any disagreements.
- Once you've made your move, you can't move again unless the spinner says it's okay, even if another player is trying to get by you.
- If all six spots of one color are taken, spin again.
- If the spinner calls a combo that's already happening, move your hand or foot to a different spot of the same color. (If all six are taken, spin again.)

OTHER WAYS TO PLAY

Twistin' Turns
Take turns doing the moves the spinner calls out. The first spin is for player 1, the second is for player 2, etc.

Teaming Up
Split into teams (pairs work best). Team members may share the same spot. As soon as one player falls over or touches the mat with a knee or elbow, that team is out. Keep playing until there's only one team standing.

TWISTER Tournament
Divide into teams and play against each other. Keep score of victories and defeats to see which team is the best.

TWISTER Knockout Play
Play in teams. The winning team stays on the mat and takes on new challengers until all the teams have played. Keep playing until there's only one team standing.

Retain this information for future reference.
© 2018 Hasbro, Pawtucket,
RI 02861-1059 USA. TM & ® denote U.S. Trademarks.

Consumer contact:
US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200,
Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516.

HASBROGAMING.COM

Hasbro Gaming®

Twister®

C98831

ÂGE 6+

2+ JOUEURS

DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE.

CONTENU

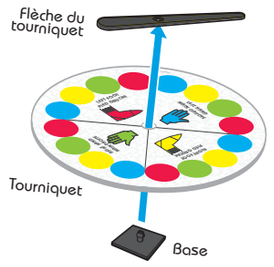
1 TAPIS TWISTER® • TOURNIQUET AVEC FLÈCHE ET BASE

BUT DU JEU

SELON LES INDICATIONS DU TOURNIQUET, TENTER DE SE DÉPLACER SUR LE TAPIS EN SE CONTORSIONNANT SANS PERDRE L'ÉQUILIBRE.

PREMIÈRE PARTIE

1. Détacher soigneusement les pièces du cadre en plastique. Si nécessaire, enlever tout excédent de plastique à l'aide d'une lime à ongles ou d'un papier sablé. Jeter le cadre après en avoir retiré toutes les pièces.
2. Assembler le tourniquet.



PRÉPARATION

1. Déposez le tapis sur une surface plane, côté cercles vers le haut.
2. Retirez vos chaussures. Si vous jouez à l'extérieur, utilisez les chaussures pour retenir les coins du tapis.
3. Positionnez-vous.

POSITIONS DE DÉPART

Jusqu'à quatre joueurs



Cinq joueurs et plus : Les joueurs s'entassent sur le tapis ; vous pouvez aussi former des équipes. (Voir En équipes.)



DÉROULEMENT

2 joueurs : Les joueurs annoncent les mouvements à tour de rôle. (Le tourniquet n'est donc pas nécessaire.)

3 joueurs et plus : un joueur (l'arbitre) tourne la flèche et annonce les mouvements pendant toute la partie.



L'arbitre tourne la flèche et annonce un mouvement. Chaque joueur déplace le plus vite possible le membre annoncé sur la couleur demandée.

Si un joueur dépose un coude ou un genou sur le tapis, ou s'il tombe, il est ÉLIMINÉ !

VICTOIRE

Le dernier joueur encore debout gagne!

D'AUTRES INFOS UTILES

- Il ne peut y avoir qu'une seule main ou qu'un seul pied par cercle.
- Le premier joueur à occuper un cercle est le seul à pouvoir y rester.
- Si vous n'arrivez pas à vous départager, c'est à l'arbitre de décider.
- Sans l'autorisation de l'arbitre, il est interdit de bouger une fois un mouvement complété ; même si un joueur en bloque un autre.
- Si les six cercles d'une couleur sont occupés, tournez la flèche de nouveau.
- Si un joueur se trouve déjà dans la position annoncée par l'arbitre, il doit déplacer le membre demandé sur un autre cercle de la même couleur. (Si les six cercles sont occupés, tournez de nouveau la flèche.)

AUTRES FAÇONS DE JOUER

Chacun son tour
Exécutez chacun votre tour les mouvements indiqués par le tourniquet. Par exemple : l'arbitre tourne la flèche une 1re fois et le joueur n° 1 se déplace. L'arbitre tourne la flèche une 2e fois et le joueur n° 2 se déplace à son tour... ainsi de suite.

En équipes
Formez des équipes (idéalement de deux joueurs). Les membres d'une même équipe peuvent partager un même cercle. Si un des membres de l'équipe touche le tapis avec son genou, son coude ou bien tombe, toute son équipe est éliminée ! Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule équipe en jeu.

Tournoi TWISTER
Formez des équipes qui s'affronteront. Marquez les victoires et les défaites pour déterminer quelle équipe sera déclarée championne.

Élimination TWISTER
Jouez en équipes. L'équipe gagnante reste sur le tapis pour affronter une nouvelle équipe. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les équipes aient joué et qu'il n'y ait qu'une seule grande gagnante.

© 2018 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA.
Conservez cette information pour référence ultérieure.

Service à la clientèle:
US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept.,
P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 800-255-5516

101C98831A00

HASBROGAMING.COM

Hasbro Gaming®