

7. Skulle alle seks felter i en farve være besat samtidig, skal dommeren fortsætte med at snurre spinneren til denne standser på en anden farve.
8. Spillerne skal flytte sin hånd eller fod til et nyt felt hver gang, også selv om de skulle have en hånd eller fod på den nævnte farve som dommeren anviser.
9. TAKTIKTIPS: Forsøg at rykke frem mod modstanderens ende af måtten, dels for at begrænse hans eller hendes bevægelsesfrihed og dels for at få ham eller hende til at falde.

### Hvem vinder?

Hvis en af deltagerne falder, eller rører med et knæ eller en albue på Twistermåtten er omgangen forbi og den spiller som "står op" er vinder af denne omgang.

### B. Spil for tre deltagere og en dommer.

1. To af deltagerne stiller sig ved hver sin ende af Twistermåtten, ganske som beskrevet under A. Den tredje deltager begynder med at stille sig på de to midterste røde felter på den ene langside.
2. Spillet fortsætter som beskrevet under A, med at samtlige deltagere skal bevæge sig efter dommerens anvisninger.
3. Den første deltager som falder, rører med et knæ eller en albue på Twistermåtten, er ude af spillet. De to tiloversblevne deltagere kæmper videre indtil en vinder er fundet.

### C. Spil for fire deltagere og en dommer.

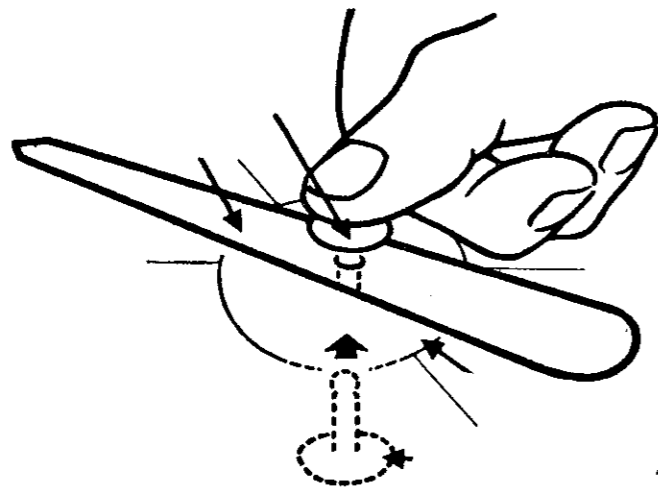
1. De fire deltagere danner to hold, to mand på hver hold. Begge holdene indleder spillet med at stille sig op ved hver sin ende af Twistermåtten (den smalle ende) med fødderne på de forskelligt farvede felter og ansigt mod ansigt.
2. Spillet forsætter som beskrevet ovenfor, men hver gang dommeren giver anvisninger skal alle fire deltagere flytte og følge dommerens anvisninger.  
Reglerne er de samme som beskrevet for to deltagere, bortset fra at fodsfæller må have hænder og fødder på samme felt. Eksempel: den ene holdsfælle kan have sin venstre hånd på et gult felt samtidigt med at den anden holdsfælle har sin højre fod på samme felt, men de skal altså være fra samme hold. Reglen om at en deltager ikke må have f. eks. begge hænder på samme felt, gælder stadig.
3. Når en af deltagerne på et af holdene falder, rører med et knæ eller en albue på Twistermåtten, har holdet og det andet hold vundet omgangen.

### D. Spil med to deltagere og uden dommer.

1. Deltagerne stiller op som beskrevet under A, men spinneren anvendes ikke.
2. I stedet for at anvende spinneren, siger den ene deltager hvilken hånd eller fod og den anden deltager siger hvilken farve, hånden eller foden skal flyttes til. Begge deltagere flytter da som aftalt.
3. Spillet fortsættes som beskrevet og der skiftes til at sige hvilken hånd eller fod og hvilken farve der skal flyttes til. Man skal givetvis vælge det træk som passer bedst for en selv.
4. Den deltager som først falder, rører med et knæ eller en albue på Twistermåtten har tabt og den anden deltager udråbt til vinder af omgangen.

### E. Turnering med flere deltagere.

Man kan også, hvis flere end fire deltagere skal spille med, aftale en turnering og mødes i hold f. eks. to og to. den som vinder går videre til næste runde, til der tilsidst i en finalerunde findes en vinder.



©AB ALGA  
©1981 Milton Bradley Co.  
under Berne and Universal  
Copyright Conventions

# Twister

**Spillet som hamnar i centrum, på "vuxenparty" såväl som på barnkalaset! För 2 - 4 deltagare åt gången från 6 år.**

### Innehåll

- 1 TWISTER-matta
- 1 spinnerpil
- 1 spinnerark

### Vad spelet går ut på:

Att vara den som längst klarar av att flytta händer och fötter enligt domarens anvisningar, utan att ramla omkull eller nudda med ett knä eller en armbåge i mattan.

### Förberedelser

Innan man kan börja spela måste man sätta ihop spinnern. Se figur 1 och gör på följande sätt:

- (a) Tryck **underifrån** upp fästpinnen genom hålet i mitten av spinnerarket.
- (b) Placera spinnerpilen på fästpinnen och lås allting på plats genom att trycka på låshuvan ovanpå fästpinnen tills den "knäpps" fast.

När hela spinnern är hopsatt är det bara att rulla ut Twistermattan på lämplig plats. Om man är utomhus kan man placera stenar, skor eller något annat lämpligt på mattans hörn för att hålla ner den.

### Hur man spelar

#### A. Med två deltagare och en domare

1. Utse en person som blir domare. De två deltagarna tar av sina skor och ställer sig på varsin ände av mattan, vända mot varandra.
2. De båda deltagarna placerar ena foten på närmsta gula cirkeln och andra foten på närmsta blå cirkeln på mattan.
3. Nu snurrar domaren på spinnern och säger högt vilken hand eller fot och vilken färg spinnerpilen stannar på.

**OBSERVERA:** Spinnerarket är indelat i fyra kvartscirklar - höger hand, höger fot, vänster hand och vänster fot. Dessutom är varje kvartscirkel indelat i fyra färgfält. När spinnerpilen har stannat ska domaren säga både vilken hand eller fot som visas, och vilken färg. Exempel: "Höger hand på grön".

4. Bägge deltagarna på mattan måste nu lyda domarens anvisning. I vårt exempel måste bägge placera sin högerhand på en LEDIG grön cirkel, utan att ett knä eller armbåge rör vid mattan.
5. Man får bara ha **en** kroppsdel från **en** deltagare åt gången på en cirkel. En deltagare får t.ex. inte ha en fot och en hand (eller bägge fötterna, eller bägge händerna) samtidigt på en och samma cirkel. Skulle de båda deltagarna råka sträcka sig efter samma cirkel, måste domaren avgöra vem som var först och "ge" cirkeln åt den deltagaren.
6. Har en deltagare väl placerat sin hand eller fot på en cirkel enligt domarens anvisningar, får han eller hon **inte** flytta eller lyfta på den innan domaren ger en ny anvisning om det. **ENDA UNDANTAGET:** man får lyfta på **en** hand eller **en** fot i taget, men bara om man säger till domaren **innan**, och bara för att låta en annan hand eller fot passera (sin egen, inte motståndarens) - men efteråt måste handen eller foten man lyfte genast sättas tillbaka på samma cirkel.
7. Om alla sex cirkelarna i en färg råkar vara upptagna samtidigt, ska domaren fortsätta att snurra på spinnern tills den stannar på en ny färg.
8. Deltagarna måste flytta sin hand eller fot till en **ny** cirkel varje gång, även om de redan råkar ha handen eller foten på just den färgen som domaren anvisar.
9. TAKTIKTIPS: Försök att avancera i riktning mot motståndarens ände av mattan, för att hindra hans eller hennes rörelsefrihet och få honom eller henne på fall.

### Vem vinner?

Om den ene av deltagarna faller omkull, eller rör med ett knä eller en armbåge vid Twister-mattan, är omgången över och den som fortfarande "står upp" har vunnit.

#### B. Med tre deltagare och en domare

1. Två av deltagarna ställer sig på varsin ände av mattan, precis som ovan. Den tredje deltagaren börjar med att ställa sig på de två mittersta röda cirkelarna på ena långsidan.
2. Spelet går till precis som ovan, med att samtlige deltagare måste flytta sig efter vad domaren anvisar.
3. Den förste som ramlar omkull eller rör med ett knä eller en armbåge vid Twister-mattan, är borta ur spelet. De två kvarvarande deltagarna fortsätter som ovan tills en är kvar som vinnare.

#### C. Med fyra deltagare och en domare

1. De fyra deltagarna bildar två lag, med två deltagare i varje. De bägge lagen börjar med att ställa upp på varsin ände av mattan (kortänden), med fötterna på de olivfärgade cirkelarna, och med lagen vända varandra. De två deltagarna i ett lag ställer upp på ena kortänden av mattan, med fötterna på de fyra olivfärgade cirkelarna. Motståndarlaget ställer sig på samma sätt på andra kortänden av mattan.
2. Spelet går till precis som ovan; varje gång domaren ger nya anvisningar, måste alla fyra deltagarna följa dem.

Reglerna är precis desamma som för två deltagare, med **undantaget** att lagmedlemmar får ha händer eller fötter på **samma** cirkel. Exempel: ene lagmedlemmen kan ha sin vänstra hand på en gul cirkel samtidigt som den andre har sin högra fot på samma cirkel - men de måste alltså tillhöra samma lag. Fortfarande gäller dock regeln om att **samma person** inte får ha t.ex. bägge sina händer på samma cirkel.

3. När EN deltagare från endera laget faller omkull eller rör med ett knä eller armbåge i Twister-mattan, har det laget förlorat och det andra laget blir då vinnare av omgången.

#### D. Med två deltagare men utan domare

1. Man gör precis som ovan med två deltagare, men spinnern används **inte**.
2. I stället för att använda spinnern säger ene deltagaren vilken hand eller fot, och den andre säger vilken färg handen eller foten ska flyttas till. Bägge deltagarna "flyttar" sedan.
3. Man fortsätter så, och turas om att säga vilken hand eller fot, och vilken färg. Man ska givetvis välja det som är bäst för en själv!
4. Den deltagare som först faller omkull, eller rör med ett knä eller armbåge vid Twister-mattan, har förlorat; den andre deltagaren är då vinnare.

#### E. Turnering med flera deltagare

Man kan också, om flera än fyra deltagare ska vara med, ordna en turnering och mötas t.ex. två och två. Den som vinner går vidare till nästa rond, tills man slutligen i en finalomgång får fram vinnaren.

# Twister

**Peli, joka sopii niin lastenkutsuille kuin aikuistenkin illanviettoihin! 2—4 yli 6-vuotiasta osanottajaa.**

## Sisältö

- 1 Twister-matto
- 1 Nuolihyrrä osina

## Pelin tarkoitus

Pelaajan on yritettävä mahdollisimman kauan siirtää käsiään ja jalkojaan tuomarin ohjeiden mukaisesti. Jos polvesi tai kyynärpäsi koskettaa mattoa, olet hävinnyt pelin.

## Alkuvalmistelut

Ennen pelin alkua kootaan nuolihyrrä kuvan 1 mukaisesti:

- a) Työnnä hyrrän nuolen akseli arkissa olevan reiän läpi.
- b) Laita hyrränuoli akselille ja lukitse nuoli paikoilleen muovisella lukituskappaleella.

Kun hyrrä on saatu kootuksi, levitetään Twister-matto sopivaan paikkaan. Jos mattoa käytetään ulkona, on maton kumiin hyvä laittaa painoksi esimerkiksi kiviä tai vaikkapa kengät.

## Pelin kulku

### A. Kaksi osanottajaa ja tuomari

1. Valitaan joku tuomariksi. Pelin kaksi varsinaista osanottajaa ottaa kengät pois ja asettuu maton päihin kasvot toisiaan vasten.
2. Molemmat pelaajat sijoittavat toisen jalan lähimpään keltaiseen ympyrään ja toisen jalan lähimpään siniseen ympyrään.
3. Tuomari pyörittää hyrrän nuolta ja sanoo kovalla äänellä mihin käden tai jalan väliin hyrrä pysähtyy.  
**HUOM!** Hyrrä on jaettu neljään osaan: oikea käsi, oikea jalka, vasen käsi ja vasen jalka. Jokainen näistä neljästä osasta on myös jaettu neljään värisektoriin. Kun hyrränuoli pysähtyy, on tuomarin siis sanottava kumpaa kättä vai jalkaa nuoli koskee ja lisäksi mitä väriä. Esimerkiksi: "Oikea käsi vihreään ympyrään".
4. Molempien osanottajien on nyt toimittava tuomarin ohjeiden mukaan, esimerkissämme on molempien siis laitettava oikea käsi VAPAASEEN vihreään ympyrään. Polvi tai kyynärpää ei saa koskettaa mattoa.
5. Ympyrässä saa olla pelaajalta vain yksi käsi tai jalka kerrallaan. Pelaaja ei siis esimerkiksi saa seisoa molemmilla jaloillaan samassa ympyrässä. Jos molemmat pelaajat tavoittelevat samaa ympyrää, ratkaisee tuomari kuka ehtii ensiksi.
6. Kun pelaaja on sijoittanut kätensä tai jalkansa ympyrään tuomarin ohjeiden mukaisesti, ei pelaaja saa enää siirtää kättään tai jalkaansa ennenkuin tuomari antaa uudet ohjeet. **POIKKEUS:** Pelaaja saa, tuomarille etukäteen ilmoitettuaan, siirtää yhden käden tai yhden jalan tilapäisesti pois tieltä uuden siirron ajaksi, mutta käsi tai jalka on välittömästi siirron jälkeen sijoitettava takaisin entiseen paikkaan.
7. Jos kaikki värin kuusi ympyrää ovat varattuja, pyörittää tuomari nuolihyrrää kunnes sopiva väri saadaan.
8. Pelaajan on siirrettävä käsi tai jalka uuteen ympyrään, vaikka käsi tai jalka jo oisikin tuomarin määräämän värisessä ympyrässä.
9. **TAKTIKKAVIHJE:** Kannattaa edetä kohti vastustajaa maton päässä — näin estät tai vaikeutat vastustajasi liikkeitä.

## Kuka voittaa?

Jos toinen osanottajista kaatuu, koskettaa mattoa polvella tai kyynärpäällä, on jäljelle jäänyt pelikierroksen voittaja.

### B. Kolme osanottajaa ja tuomari

1. Kaksi osanottajista asettuu toisiaan vastaan maton päihin (kuten A-vaihtoehdossa) ja kolmas osanottaja asettuu pelimaton pitkän sivun keskellä oleviin kahteen ympyrään.
2. Pelitapahtumat ovat A-vaihtoehdon mukaiset.
3. Virheen tehnyt putoaa pois, ja kaksi jäljelle jäänyttä pelaajaa ratkaisee voiton keskenään.

### C. Neljä osanottajaa ja tuomari

1. Tässä pelivaihtoehdossa pelaajat muodostavat kaksi toisiaan vastaan pelaavaa joukkuetta. Molempien joukkueiden pelaajat asettuvat vierekkäin maton päihin, jalat väriympyröissä. Kummankin joukkueen on laitettava jalat samanvärisiin ympyröihin.
2. Pelitapahtumat ovat A-vaihtoehdon mukaiset. Ota huomioon kuitenkin seuraava poikkeus: Saman joukkueen pelaajat saavat pitää käsiään tai jalkojaan samassa ympyrässä pelitoverinsa kanssa. Yksittäinen joukkueen jäsen ei kuitenkaan saa pitää tässäkin pelivaihtoehdossa kahta omaa jalkaa tai kättä samassa ympyrässä.
3. Pelin häviämiseksi riittää, että vain toinen joukkueen jäsenistä tekee virheen. Jäljelle jäänyt joukkue on voittaja.

### D. Kaksi osanottajaa ilman tuomaria

1. Menettely on sama kuin A-vaihtoehdossa — nuolihyrrää ei kuitenkaan käytetä.
2. Hyrrän käyttämisen sijasta toinen pelaajista valitsee käden tai jalan ja toinen valitsee värin. Molemmat siirtävät näin saadun ohjeen mukaisesti.
3. Pelaajat määräävät vuorotellen värin tai käden/jalan. Pelaaja valitsee tietysti itselleen mahdollisimman edullisen vaihtoehdon.
4. Pelaaja joko ensimmäisenä kaatuu, koskettaa mattoa polvellaan tai kädellään, häviää pelin.

### E. Useita osanottajia

Jos pelaajia on enemmän kuin neljä, voidaan pelata ensin yksi yhtä vastaan. Jokaisen pelierän voittaja pääsee jatkoon, ja finaali-erän voittaja voittaa pelin lopullisesti.

# Twister

**Spillet som rammer "plet", både til voksefest og hos børnene. For 2 - 4 deltagere ad gangen fra 6 år.**

## Indhold

- 1 TWISTER-matte
- 1 spinner
- 1 spillebrædt

## Hvad går spillet ud på:

Du skal forsøge at blive den medspiller som kan blive ved med at flytte hænder og fødder efter dommerens anvisninger længst muligt, uden at vælte eller støtte med knæ eller albue på maten.

## Forberedelser til spillet

Inden man begynder spillet, skal spinneren samles. Se på fig. 1 og følg beskrivelsen.

- (a) Skyd samlepinden op gennem midterhullet fra neden.
- (b) Placer pilen over den fremtrædende del af samlepinden og pres kasketten ned over samlepinden.

Når du har samlet spinneren, skal du åbne og sprede "Twistermatten" på gulvet. Hvis du spiller udendørs kan du stille en sko eller anden tung ting i hjørnerne for at holde maten nede.

## Spillets gang

### A. Spil for to deltagere og en dommer

1. Udvælg en spiller som skal virke som dommer. De to andre spillere fjerner deres sko og stiller sig ansigt mod ansigt i hver sin ende af maten.
2. Begge spillere placerer den ene fod på nærmeste gule felt og den anden fod på nærmeste blå felt på maten.
3. Dommeren drejer nu spinneren og fortæller deltagerne hvilket resultat som er opnået, både hvad angår hænder/fødder og farve.  
Spillebræddet er inddelt i fire sektioner - højre hånd, højre fod, venstre hånd og venstre fod. Endvidere er sektion inddelt i fire farvefelter. Når spinnerpilen er standset skal dommeren fortælle både hvilken hånd og fod pilen er standset ved og i hvilken farve. Eksempel: "Højre hånd på grøn".
4. Begge spillere på maten skal nu adlyde dommerens anvisninger. I det nævnte eksempel skal begge spillere placere højre hånd på en LEDIGT grønt felt, uden at knæ eller albue rører ved maten.
5. Man kan have en kropsdel på et felt ad gangen før hver spiller. En spiller kan således ikke have en fod og en hånd (eller begge fødder, eller begge hænder) samtidigt på et felt. Skulle begge spillere række efter samme felt samtidig, skal dommeren afgøre hvem som kom først og tildele denne spiller feltet.
6. Har en spiller først placeret sin hånd eller fod på et felt efter dommerens anvisninger, må der ikke flyttes eller løftes igen, inden dommerens anvisninger. **DEN ENESTE UNDTAGELSE:** man må løfte en hånd eller fod ad gangen, men kun efter det er meddelt dommeren og kun for at lade en anden hånd eller fod passere (sin egen, ikke modstanderens), men derefter skal hånden eller foden omgående sættes på plads igen på samme felt.