

Twister

MONTAŻ WYMAGA POMOCY OSOBY DOROSŁEJ

PL

WIEK
6+

2+
GRACZY

GRA



Zakręć strzałką i powiedz, jaki ruch wskazała. Gracze muszą przenieść wskazaną część ciała na pole o wskazanym kolorze tak szybko, jak tylko im się to uda. Jeżeli dotkniesz maty kolanem lub łokciem albo się przewrócisz – odpadasz z gry!
Zwycięża gracz, który jako ostatni zachowa równowagę i pozostanie we wskazanej pozycji!

ZASADY

Rozłóżcie na podłodze matę do gry.
Gra dla 3 lub więcej graczy: Jeden z graczy kręci strzałką i oznajmia pozostałym, jakie ruchy mają wykonać.

Gra dla 2 graczy:
Kręcicie strzałką na zmianę.

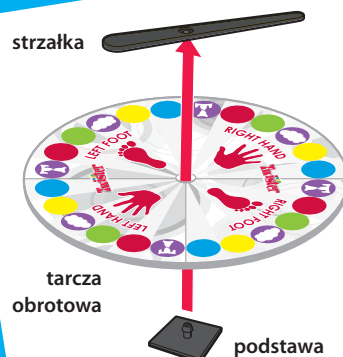


Wybór kręcącego Wymyśl ruch, jaki mają wykonać gracze. Potrzebna Ci inspiracja? Kilka fajnych pomysłów znajdziesz na odwrocie tarczy – zobacz sam!



W górę! Zamiast kłaść wskazaną przez strzałkę część ciała na macie, unieś ją w powietrze. Jeżeli trzymasz już jakąś część ciała w powietrzu, a strzałka znowu wskaże niezajęte pole na macie, a następnie unieś część ciała wskazaną w tej turze.

MONTAŻ



- Ostrożnie wyjmij elementy gry z plastikowej ramki. W razie potrzeby użyj pilnika lub papieru ściernego, aby usunąć z części gry zbędne fragmenty plastiku. Po wyjęciu wszystkich elementów ramkę możesz wyrzucić.
- Montaż tarczy.

WSKAZÓWKI

- Na jednym polu może znajdować się tylko jedna dłoń lub stopa naraz.
- Swoją część ciała na wybranym polu może położyć ten gracz, któremu uda się zająć je najszybciej.
- Jeżeli nie będziecie mogli ustalić, kto ma rację, decyzję wydaje Sędzia, czyli gracz kręcący strzałką.
- Po wykonaniu ruchu w danej turze możesz poruszyć się kolejny raz dopiero wówczas, gdy pozwoli Ci na to Sędzia – nawet jeżeli inny gracz przeszkadza Ci w zachowaniu równowagi.
- Jeżeli wszystkie sześć pól w danym kolorze jest zajętych, ponownie zakręć strzałką.
- Jeżeli Sędzia wywoła kombinację, którą właśnie wykonujecie, przesuniecie swoje dłonie lub stopy na inne pole tego samego koloru (jeżeli wszystkie sześć pól w tym kolorze jest zajętych, ponownie zakręć strzałką).

ZAWARTOŚĆ GRY

Mata do gry TWISTER oraz Tarcza obrotowa (z plastikową strzałką i podstawą)



game.com



© 2013 Hasbro. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Reprezentowane przez: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Obsługa klienta: Hasbro Poland Sp.z.o.o, Waliców 11, 00-851 Warszawa, Polska. +800 190 880. kontakt@hasbro.co.uk

www.hasbro.pl

061998831120

Twister

HRAČKU MUSÍ SESTAVIT DOSPĚLÁ OSOBA

CZ

VĚK
6+

2+
HRÁČŮ

JAK VYHRÁT?



Toč kotoučem a oznamuj pohyby. Hráči musí co nejrychleji přesunout danou část těla na příslušné barevné kolečko.

Pokud se dotkneš podložky kolenem nebo loktem, nebo pokud upadneš, VYPADÁVÁŠ ze hry!

Vyhraje ten, kdo zůstane ve hře jako poslední!

PRŮBĚH HRY

Rozložte podložku.

3 a více hráčů: Jeden hráč točí kotoučem a oznamuje pohyby.

2 hráči: Oba střídavě točí kotoučem.

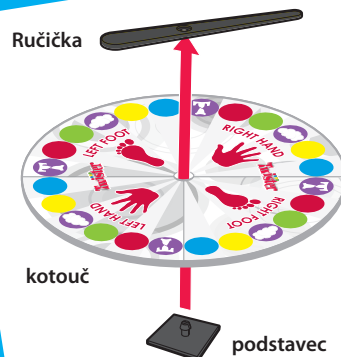


Hráčova volba Vymysli si, co mají hráči udělat. Potřebuješ inspiraci?



Vzduch Příslušnou část těla nedávej na podložku, ale nech ji ve vzduchu. Pokud už máš nějakou část těla ve vzduchu, když na kotouči padne znovu vzduch, polož ji na libovolné prázdné kolečko a proved' nový pohyb.

PŘED PRVNÍ HROU



- Opatrně vyjměte jednotlivé součásti hry z plastového rámu. V případě potřeby odstraňte ze součástí hry přebytečný plast pomocí smirkové desky nebo brusného papíru. Až všechny dílky vyjměte, plastový rám můžete vyhodit.
- Sestavte kotouč.

RYCHLÉ TIPY

- Na jednom kolečku může být jen jedna ruka nebo noha.
- Na kolečko má právo hráč, který se na něj přesune první.
- Případné spory rozhoduje hráč, který točí kotoučem.
- Po provedení pohybu se nesmíš znovu posunout, pokud to nepovolí hráč, který točí kotoučem, i když se kolem tebe snaží protáhnout jiný hráč.
- Pokud je všech šest koleček jedné barvy obsazených, točte znovu.
- Pokud hráč, který točí, ohlásí kombinaci, na které už jsi, přesuň ruku nebo nohu na jiné kolečko stejné barvy. (Když je všech šest koleček obsazených, točte znovu).



game.com



© 2013 Hasbro. Všechna práva vyhrazena. Vyrábí: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Zastupuje: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
email: infoczsk@hasbro.de
Služba zákazníkům: Hasbro Czech, s.r.o., Hvězdova ulice 1716/2B - City Tower, Praha 4, 140 78, Česká republika
www.hasbrohry.cz

OBSAH

Podložka TWISTER
a kotouč (s plastovou
ručičkou a
podstavcem)

061998831122

Twister

A JÁTÉK HASZNÁLATA SZÜLŐI
FELÜGYELET MELLETT AJÁNLOTT

HU

ÉLETKOR

6+



A JÁTÉK CÉLJA



Pörgess és add meg az utasításokat. A játékosoknak a megadott testrészüket kell a megadott színű pontra helyezni amilyen gyorsan csak lehet.
Ha a lábad vagy a könyököd megérinti a szőnyeget, vagy esetleg eldőlész, **KIESTÉL!**
Az a játékos nyer aki utoljára marad!

HOGYAN JÁTSZ

Terítsd ki a szőnyeget.

3 vagy több játékos esetén:
Egy játékos pörget és mondja az utasításokat.

2 játékos esetén:
Felváltva pörgessetek.



Választás Találj ki egy mozdulatot a játékosok részére. Ihletre van szükséged? Nézd meg a pörgető hátulját a további ötletekért.



Levegő Emeld a levegőbe a megadott testrészt. Amennyiben már van egy testrészed a magasban, és újra a levegő lett kipörgetve, vedd vissza a régebben fent lévő és teljesítsd az új mozdulatot.

ÖSSZESZERELÉS

Pörgetőnyíl



Pörgető
tábla

Alap

- Óvatosan távolítsd el a játék alkatrészeit a műanyag keretből. Ha szükséges használj dörzspapírt, hogy megtisztítsd a részeket a felesleges műanyagtól.
- A pörgető összeszerelése.

GYORS TIPPEK

- Csak egy kéz vagy láb lehet egy pöttyön.
- Az első játékos választhat pöttyöt.
- A pörgető a döntő ha esetleg nézeteltérés adódna.
- Amennyiben már léptél, nem mozdulhatsz meg még egyszer csak ha a Pörgető azt mondja.
- Amennyiben egy adott szín összes pöttye foglalt, pörgess újra.
- Amennyiben a Pörgető utasítása egy combo, helyezd a kezdet vagy lábadat egy másik pöttyre az adott színben belül. (Ha az összes pötty foglalt, pörgess újra.)



game.com



Információ: Hasbro Magyarország Kft., Budapest, Peterdy utca 15., 1071, tel.: +36 1 478-5020, email: info@hasbro.hu

www.hasbro.hu

© 2013 Hasbro. Összes jog fenntartva.
Gyártó: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Képvisező: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

TARTALOM

TWISTER Szőnyeg
és Pörgető
(műanyag nyílal és alappal)

061998831 165

Twister

JOCUL TREBUIE ASAMBLAT DE CĂTRE UN ADULT

RO

VÂRSTA
6+

2+
JUCĂTORI

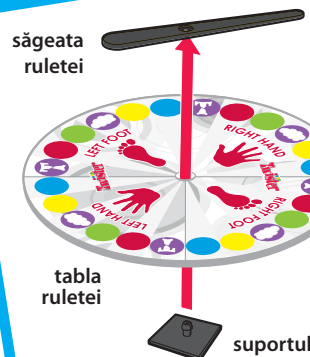
OBIECTIVUL JOCULU



Arbitrul rotește ruleta și anunță mișcările. Jucătorii trebuie să mute mâna sau piciorul indicate pe bulina colorată respectivă, cât mai rapid posibil.

Dacă ajungi cu genunchiul sau cotul pe covoraș, sau cazi, IEȘI DIN JOC!
Ultimul jucător rămas pe covoraș câștigă!

ASAMBLARE



- Îndepărtează cu atenție piesele jocului din rama de plastic. Dacă este necesar, folosește o pilă sau șmirghel pentru îndepărtarea excesului de plastic de pe piesele jocului. După ce ai scos toate piesele, aruncă rama.
- Asamblează ruleta.

CUM SE JOACĂ?

Întinde covorașul.

Mai mult de 3 jucători:

Un jucător, cu rol de arbitru, rotește ruleta și anunță mutările.

2 jucători:

Rotiți ruleta pe rând.



Arbitrul alege: Arbitrul, cel care învârt ruleta, inventează o mutare pentru jucători. Ai nevoie de inspirație? Pe spatele ruletei sunt câteva idei amuzante.



În aer: Ridică mâna sau piciorul indicate în aer și nu le așeza pe covoraș. Dacă deja ai mâna sau piciorul în aer și săgeata cade din nou pe „aer”, mai întâi trebuie să pui jos, pe oricare bulină liberă, partea indicată și apoi să faci noua mutare.



SFATURI ȘI TRUCURI

- O singură mână sau picior pe bulină.
- Primul jucător care ajunge la o bulină o ocupă.
- În caz de neînțelegeri, faceți ce spune arbitrul.
- După ce ai mutat, nu mai poți muta încă o dată, decât dacă arbitrul spune că e în regulă, chiar dacă un alt jucător încearcă să treacă de tine.
- Dacă toate cele șase buline de aceeași culoare sunt ocupate, mai rotește o dată.
- Dacă cel care învârt ruleta cere o combinație care a fost deja făcută, mută mâna sau piciorul pe o bulină diferită, dar de aceeași culoare. (Dacă toate șase sunt ocupate, mai rotește o dată.)



game.com



© 2013 Hasbro. Toate drepturile rezervate. Produs de: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Reprezentat de: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Detalii de contact pentru consumatori: Hasbro Romania S.R.L.; Adresa: Strada Johann Strauss, clădirea 2A, etaj 1, apartament 3, cod poștal 020312, sector 2, București, Romania; Telefon: +40 21 529 34 34; Email: consumer@hasbro.co.uk

www.hasbro.co.uk

CONȚINE

Covoraș TWISTER

și ruleta

(cu săgeată din plastic și suport pentru săgeată)

06198831278

Twister

ДА СЕ СГЛОБЯВА ОТ ВЪЗРАСТЕН

BG

ВЪЗРАСТ
6+



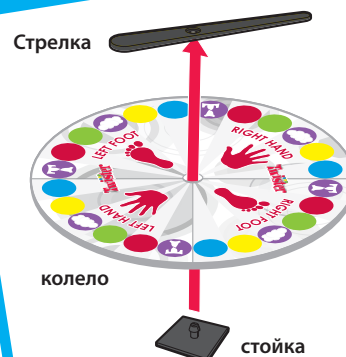
ИГРАТА



Завъртете колелото и дайте команда. Игралците трябва възможно най-бързо да поставят съответната част от тялото си на цветния кръг. Ако паднете или докоснете подложката с коляно или лакът, излизате от играта!

Последният оцелял играч печели!

СГЛОБЯВАНЕ



- Внимателно извадете парчетата на играчката от пластмасова рамка. Ако е необходимо, използвайте пила за нокти или шкурка, за да премахнете излишната пластмаса от тях. Отстранете рамката след изваждането на всички парчета.
- Сглобете колелото.

ИГРАЙ

Постелете подложката.

3+ играчи: Един играч върти и казва на другите какво да правят.

2 играчи: Редувайте се да въртите.



Избор на съдията Измислете движение за играчите. Имате нужда от идеи? Погледнете задната страна на колелото.



Въздух: Вдигнете съответния крайник във въздуха. Ако се падне въздух, а вече имате част от тялото си във въздуха, поставете тази част на някой свободен кръг и направете новото движение.

БЪРЗИ СЪВЕТИ

- Само по една ръка или крак на всеки кръг.
- Кръгът е на този, който го пипне пръв.
- Споровете се решават от съдията.
- След като заемете поза, не бива да се движите повече, дори ако друг играч се опитва да се смести покрай вас, освен ако съдията не позволи.
- Ако и шестте кръга на цвета са заети, върти се отново.
- Ако се падне комбинация, която вече съществува, преместете ръка или крак на различен кръг от същия цвят.



game.com



© 2013 Hasbro. Всички права запазени.
Производител: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Представител: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Представител: ЕОН Енъртейнмънт АД, София 1592, ул.Неделчо Бончев 16, тел. 02/959 29 09, факс: 02/963 21 22, имейл: info@eontoys.com

СЪДЪРЖАНИЕ

Подложка за ТУИСТЪР
• Колело (с пластмасова стрелка и стойка за нея)

0619 98831 656

Twister

HRAČKU MUSÍ ZOSTAVIŤ DOSPELÁ OSOBA

SK

VEK
6+

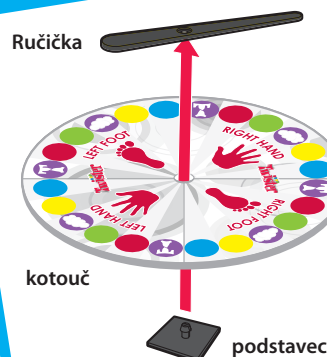


AKO VYHRAŤ?



Toč kotúčom a oznamuj pohyby. Hráči musia čo najrýchlejšie presunúť danú časť tela na príslušné farebné koliesko. Pokiaľ sa dotkneš podložky kolienom alebo laktom, alebo pokiaľ spadneš, **VYPADÁVAŠ z hry!**
Vyhrá ten, kto zostane v hre ako posledný!

PRED PRVOU HROU



- Opatrne vyberte jednotlivé súčasti hry z plastového rámu. V prípade potreby odstráňte zo súčastí hry prebytočný plast pomocou šmirglovej dosky alebo brúsneho papiera. Až všetky dieliky vyberiete, plastový rám môžete vyhodiť.
- Zostavte kotúč.

PRIEBEH HRY

Rozložte podložku.

3 a viac hráčov: Jeden hráč točí kotúčom a oznamuje pohyby.

2 hráči: Obaja striedavo točia kotúčom.



Hráčova voľba Vymysli si, čo majú hráči urobiť. Potrebuješ inšpiráciu?



Vzduch Príslušnú časť tela nedávaj na podložku, ale nechaj ju vo vzduchu. Pokiaľ už máš nejakú časť tela vo vzduchu, keď na kotúči padne znovu vzduch, polož ju na ľubovoľné prázdne koliesko a vykonaj nový pohyb.

RÝCHLE TIPY

- Na jednom koliesku môže byť len jedna ruka alebo noha.
- Na koliesko má právo hráč, ktorý sa naň presunie prvý.
- Prípadné spory rozhoduje hráč, ktorý točí kotúčom.
- Po vykonaní pohybu sa nesmieš znova posunúť, pokiaľ to nepovolí hráč, ktorý točí kotúčom, i keď sa okolo teba snaží pretiahnuť iný hráč.
- Pokiaľ je všetkých šesť koliesok jednej farby obsadených, točte znova.
- Pokiaľ hráč, ktorý točí, ohlási kombináciu, na ktorej už si, presuň ruku alebo nohu na iné koliesko rovnakej farby. (Keď je všetkých šesť koliesok obsadených, točte znova).



game.com



© 2013 Hasbro. Všetky práva vyhradené.
Vyrába: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Zastupuje: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Email: infoczk@hasbro.de
www.hasbrohry.cz

OBSAH
Podložka TWISTER
a kotúč (s plastovou
ručičkou a podstavcom)

0619 98831 634