

Twister XL Bedienungsanleitung



Spielregeln

Twister XL ist ein Gesellschaftsspiel, das aus einem 5 x 5m grossen Spielfeld (PVC-Plane) mit bunten Punkten (blau, rot, grün, gelb) und einer Drehscheibe besteht. Die Spielplane wird zum Spielen auf dem Boden ausgebreitet, die Drehscheibe bereitgelegt. Die Anzahl der Spieler ist beliebig. Je nach Spielerzahl können auch Teams gebildet werden.

Die Drehscheibe ist in farbige Viertel nach der Farbe der Kreise auf dem Spielfeld eingeteilt. Jedes Viertel steht für einen Körperteil: Linker Fuss (left foot), Rechter Fuss (right foot), Linke Hand (left hand), Rechte Hand (right hand). Twister wird in der Regel von allen Teilnehmern barfuss gespielt, um besseren Halt zu gewährleisten.

1. Der Schiedsrichter dreht die Scheibe und ruft laut aus, welche Hand oder welchen Fuss die Spieler auf welches Farbfeld setzen müssen. Wenn der Schiri zum Beispiel sagt: „rechte Hand, rot“, setzen alle Spieler ihre rechte Hand auf ein rotes Feld. Aber Achtung: Dabei darf weder ein Knie noch ein Ellbogen die Matte berühren!
2. Ist ein Farbfeld bereits belegt, darf kein anderer Spieler dasselbe Feld benutzen. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, welcher Spieler dieses Feld belegen darf, entscheidet der Schiedsrichter.
3. Hat ein Spieler eine Bewegung ausgeführt und ein Farbfeld belegt, kann er diese Entscheidung nicht rückgängig machen, sondern muss auf die nächste Anweisung warten. Ein Spieler darf sich bewegen, um einen anderen Spieler vorbei zu lassen. Er teilt dies dem Schiri zuerst mit, hebt dann seine Hand oder seinen Fuss so lange bis der andere Spieler seine Bewegung ausgeführt hat.
4. Wenn alle Felder einer Farbe belegt sind, dreht der Schiri die Scheibe noch einmal bzw. so lange bis der Pfeil auf einer anderen Farbe stehen bleibt.
5. Wenn der Schiri dieselbe Farbe zweimal nacheinander aufruft, bewegt ihr eure Hand bzw. den Fuss zu einem neuen Farbfeld dieser Farbe.
6. Verliert ein Spieler das Gleichgewicht und berührt mit einem Knie oder Ellbogen die Matte oder den Boden (oder fällt sogar ganz um), hat dieser Spieler „ausgetwistert“ und ist raus!

Bei „Twister XL im Team“: Die Spieler eines Teams dürfen sich ein Farbfeld teilen, d.h. gleichzeitig benutzen! Aber sobald ein Spieler umfällt oder mit Knie oder Ellbogen die Matte oder den Boden berührt, gewinnt sofort das andere Team!