

NIVEAU 2 | SJOV MED DVR

FORBEREDELSE

1. Bred måtten ud på gulvet med **NIVEAU 2**-siden opad.
2. Klik pilen på plads på **NIVEAU 2**-siden.
3. Som i det klassiske Twister-spil skal én spiller dreje pilen og sige, hvad de andre spillere skal gøre.
4. Tag skoene af! I kan bruge dem til at holde måtten på plads.
5. Stil jer klar ved måttens kant.

SÅDAN SPILLER I

1. **Drej pilen.** Hvor landede den? Sig farven eller dyret sammen med enten en hånd eller fod. (Der er ingen grund til at angive venstre eller højre.)
2. **Alle spillere skal på samme tid finde et tilsvarende felt på måtten** og røre det med den kropsdel, der blev nævnt. Spillerne skal også gøre deres bedste for at sige som det dyr, der er på feltet!
3. **Hold hænderne og/eller fødderne på de felter, I rører, indtil I skal flytte dem** til en anden farve. Pas på, at I ikke kommer til at røre ved andre dele af måtten. Og husk, at I ikke må sidde ned!
4. Fortsæt med at dreje pilen, sige, hvad spillerne skal gøre og bevæge jer rundt på måtten. Hvis en spiller falder, er vedkommende ude af spillet!

HVEM VINDER?

Den sidste, der er tilbage på måtten, vinder spillet!

FLERE MÅDER AT SPILLE PÅ

- **HOP OMKRING:** I stedet for at sætte hænder og fødder på felterne kan spillerne hoppe fra felt til felt og lade, som om de er det dyr, der bliver nævnt. Dette kan gøre spillet lettere for yngre spillere, der stadig er ved at finde balancen.
- **VENSTRE OG HØJRE:** Tilføj "venstre" eller "højre" for hver hånd eller fod, der bliver nævnt.

TWISTER og HASBRO og alle relaterede varemærker og logoer er varemærker, der tilhører Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Fremstillet af: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Repræsenteret af: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. TLF.: 43 27 01 01. hasbrodk@hasbro.dk



0722F7478189

FORÆLDRE:

[HASBROGAMING.COM](https://hasbrogaming.com)



ADVARSEL: RISIKO FOR KVÆLNING – små dele. Ikke til børn under 3 år.

SKAL SAMLES OG SPILLES UNDER OPSYN AF EN VOKSEN.

Twister JUNIOR



INDHOLD

Dobbeltsidet Twister-måtte, dobbeltsidet drejehjul med pil



HEJ FORÆLDRE!

Disse regler beskriver, hvordan spillets to niveauer spilles. I bestemmer selv, hvilket niveau, der passer bedst til jeres familie.

NIVEAU 1 | DYRESAFARI

I skiftes til at spille, og det gælder om at være den første, der når til enden på safariruten!

NIVEAU 2 | SJOV MED DYR

Match hænder og fødder med farver og dyr. Det gælder om at være den sidste spiller, der står på måtten!

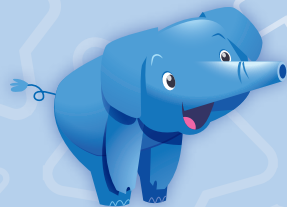
SAMLING AF DREJEHJULET

Drejehjulet har to sider, en til hvert niveau. I skal bare vende drejehjulet om og klikke pilen på plads som vist.



NIVEAU 1 | DYRESAFARI

SAFARIDYR



Elefant

Læn dig fremad, og sving dine arme tæt på jorden som en snabel!



Løve

Sæt dig på hug med poterne foran dig, og lad som om du brøler!



Abe

Stik albuerne ud, og hop rundt som en fjollet abe!



Giraf

Stræk armene op mod loftet, og stå rank som en giraf!

FORBEREDELSE

1. Bred måtten ud på gulvet med **NIVEAU 1**-siden opad.
2. Klik pilen på plads på **NIVEAU 1**-siden.
3. Som i det klassiske Twister-spil skal én spiller dreje pilen og sige, hvad de andre spillere skal gøre.
4. Tag skoene af! I kan bruge dem til at holde måtten på plads.
5. Den yngste spiller starter ved at stille sig på feltet ved safaribilen.



SÅDAN SPILLER I

1. Drej pilen. Hvor landede den?

- Hvis den landede på et **rødt, blåt, gult eller grønt felt**, skal I flytte til det næste ledige felt med den farve og lade, som om I er det dyr, I ser! (Se SAFARIDYR).
- Hvis den landede på et **lilla felt**, skal I gøre, hvad der står på feltet. (Hvis pilen lander på lilla på jeres første tur, skal I dreje igen, til den lander på en anden farve).

- **DYRELEG:** Alle spillere skal på samme tid lade, som om de er det dyr, der er på deres felt!
- **DYRELYDE:** Alle spillere skal komme med en VILKÅRLIG dyrelyd!
- **-1 FELT:** Ups! Gå et felt tilbage.
- **BYT FELTER:** Byt felt med en spiller efter eget valg!

- Hvis der allerede står nogen på det nærmeste tilsvarende felt, skal I gå videre til næste felt med samme farve.
2. Når I har foretaget jeres træk, er det næste spillers tur. Spillet fortsætter på denne måde, indtil nogen når enden på ruten.

HVEM VINDER?

Den første spiller, der når enden på ruten, vinder! Vedkommende vinder, uanset hvad drejehjulet viser. Tillykke til vinderen af safariudflugten!

FLERE MÅDER AT SPILLE PÅ

- **HOLD STILLINGEN:** Mens spillerne venter på deres tur, skal de blive i en dyrestilling, så længe de kan! Hvis en spiller bevæger sig eller falder, skal vedkommende gå et felt tilbage.
- **TÆL MED:** Få spillerne til at tælle højt, når de bevæger sig fra felt til felt!

REGLER (FORTSAT)

NIVÅ 2 | DYRELSKAP

GJØR DEG KLAR

1. Legg matten utover på gulvet med **NIVÅ 2**-siden opp.
2. Sett pilen på **NIVÅ 2**-siden.
3. Akkurat som med vanlig Twister, er det én spiller som spinner og roper ut bevegelsene.
4. Ta av deg skoene! Du kan bruke dem til å holde matten på plass.
5. Still deg i riktig posisjon ved enden av matten.

SLIK SPILLER DU

1. **Snurr pilen på snurrehjulet.** Hvor landet den? Rop ut fargen eller dyret, sammen med enten en hånd eller en fot. (Du trenger ikke å skille mellom venstre og høyre.)
2. **På en gang må hver spiller finne en matchende sirkel på matten** og berøre den med kroppsdelen som ble ropt ut. Spillerne må også gjøre sitt aller beste for å lage lyden til dyret i sirkelen!
3. **Hold hendene og/eller føttene på sirkelene du berører, helt til du må flytte dem** til en annen farge. Pass på at du ikke rører andre deler av matten enn selve sirkelene. Og husk: Det er ikke lov å sette seg ned!
4. Fortsett å snurre snurrehjulet, rope ut bevegelsene og flytte rundt på matten i henhold til hjulet. Hvis en spiller faller over ende, er de ute av spillet!

HVEM VINNER?

Den siste spilleren som blir stående på matten, vinner!

ANDRE MÅTER Å SPILLE PÅ

- **HOPP RUNDT:** I stedet for å plassere hender og føtter på sirkelene, kan spillerne hoppe fra sirkel til sirkel og leke at de er det dyret som blir ropt ut! Dette er en enklere lek for yngre spillere som fremdeles jobber med å utvikle balansen.
- **HØYRE OG VENSTRE:** Legg til «høyre» eller «venstre» for hver hånd eller fot som ropes ut.

TWISTER, HASBRO og alle relaterte varemerker og logoer er varemerker som tilhører Hasbro, Inc. © 2023 Hasbro.

Produsert av: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representert av: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro Nordic Consumer Services: Hasbro Nordic, Gladsaxevej 382, 2860 Søborg, Danmark. TLF 800 100 31. hasbrodk@hasbro.dk



0722F7478189

FORELDRE:

[HASBROGAMING.COM](https://www.hasbrogaming.com)



ADVARSEL: FARE FOR KVELNING – små deler. Ikke for barn under 3 år.

KREVER MONTERING OG TILSYN AV EN VOKSEN.

Twister JUNIOR



INNHold

Tosidig Twister-matte,
tosidig snurrehjul med pil



HEI, FORELDRE!

Disse reglene forklarer hvordan man kan spille på to nivåer. Du bestemmer hvilket nivå som passer best for din familie!

NIVÅ 1 | DYRESAFARI

Spill etter tur og bli den første som når enden av safaribanen!

NIVÅ 2 | DYRESELSKAP

Match hender og føtter med fargene og dyrene på matten for å bli den siste spilleren på matten!

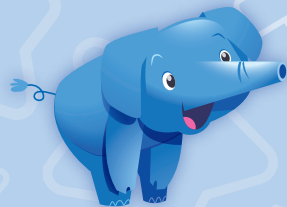
SETTE SAMMEN SNURREHJULET

De to nivåene bruker ulike sider av snurrehjulet. Snu brettet, og sett pilen på plass som vist!



NIVÅ 1 | DYRESAFARI

SAFARIDYR



Elefant

Len deg forover og sving armene langs bakken som en snabel!



Løve

Huk deg ned med potene foran og lat som at du brøler!



Ape

Pek albuene utover og hopp rundt som en morsom ape!



Sjiraff

Strekk armene opp mot himmelen og stå som en sjiraff!

GIJØR DEG KLAR

1. Legg matten utover gulvet med **NIVÅ 1**-siden opp.
2. Sett pilen på **NIVÅ 1**-siden.
3. Akkurat som med vanlig Twister, er det én spiller som spinner og roper ut bevegelsene.
4. Ta av deg skoene! Du kan bruke dem til å holde matten på plass.
5. Den yngste spilleren starter og stiller seg ved sirkelen ved safaribilen.



SLIK SPILLER DU

1. Snurr pilen på snurrehjulet. Hvor landet den?
 - Hvis den landet på en av de røde, blå, gule eller grønne sirkelene, flytter du til det neste tilgjengelige sirkelen med den fargen og leker at du er dyret du ser! (Se SAFARIDYR.)
 - Hvis den landet på en lillasirkel, gjør du det som står i sirkelen. (Hvis den lander på lilla under den første turen din, snurrer du igjen til den lander på en annen farge.)
 - **DYREBEVEGELSE:** Alle spillerne må late som de er dyret i sirkelen de står i, samtidig!
 - **DYRELYD:** Alle spillerne lager den dyrelyden de selv vil!
 - **-1 Plass:** Uff da! Gå tilbake én sirkel.
 - **BYTT SIRKEL MED NOEN ANDRE:** Bytt sirkel med en spiller etter eget ønske!
 - Hvis noen allerede står på den nærmeste matchende sirkelen, flytter du til den nærmeste sirkelen med samme farge.
2. Når du har flyttet deg, er det den neste spilleren sin tur. Spillet fortsetter til noen når enden av banen.

HVEM VINNER?

Den første spilleren som når enden av banen, vinner! Du kan vinne uansett hva du snurret, for å nå enden av banen. Gratulerer, safarifarer!

ANDRE MÅTER Å SPILLE PÅ

- **STÅ STILLE:** Mens de venter på sin tur, må spillerne holde en dyreposisjon så lenge de kan! Hvis spilleren faller, må vedkommende gå en plass tilbake.
- **TELL HØYT:** Få spillerne til å telle høyt mens de beveger seg fra sirkel til sirkel!

FORTSETTELSE PÅ REGLER