

Falls ihr euch keine eigenen Moves ausdenken wollt, findet ihr hier ein paar coole Vorschläge.

Besucht uns auch auf [www.MB-Spiele.de](http://www.MB-Spiele.de)

© Disney  
 © 2007 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.  
 Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.  
 Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.  
 Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780. Vertrieb in der Schweiz durch /  
 Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.  
 Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.  
 Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren.

\*Compositions written by Michael Grant. © Big Management and Entertainment Inc.  
 Published by Kobalt Music Publishing Limited.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de) [www.DisneyChannel.com](http://www.DisneyChannel.com)



120740475100

1-2 Spieler / ab 8 Jahre



**HIGH SCHOOL MUSICAL 2** EDITION

**Twister**  
*moves*

SPIELANLEITUNG

## Ziel des Spiels

Befolgt die Moves, die euch von den DJs vorgegeben werden. Macht euch locker, bleibt im Takt und groovt richtig ab! Wer die Moves am besten beherrscht, gewinnt!

## Inhalt

- 2 Twister Moves Tanzmatten
- 2 CDs

## Macht euch bereit!

Legt die 2 Twister Moves Matten – jeweils eine Armlänge voneinander entfernt – so auf den Boden, dass die lilafarbenen Punkte gegenüberliegen. Vergewissert euch, dass der Boden darunter flach, eben und gleichmäßig ist. Hinweis: Bitte legt die Matten nicht auf einem Teppichboden aus.

Sicherheit geht vor!

Vergewissert euch, dass keine Gegenstände in eurer Nähe sind, die kaputt gehen oder an denen ihr euch selbst verletzen könntet.

Überprüft noch einmal, ob ihr auch wirklich genug Platz zum Tanzen habt. Stellt euch dazu auf den lilafarbenen Punkten auf und streckt eure Arme zu dem anderen Spieler aus. Ihr solltet die Fingerspitzen des anderen Spielers erreichen können.

Seht euch hierzu einmal die Abbildung 1 an – hier seht ihr genau, wie ihr die Matten auslegen solltet.

## WICHTIGE INFOS!

- Die Tanz-Sessions Nr. 21 bis 47 sind etwas schwieriger als die anderen.
- Überanstrengt euch nicht! Verbiegt euch nicht zu sehr, um die Moves auszuführen – achtet immer darauf, dass ihr das Gleichgewicht haltet und nicht umfallt.
- Haltet immer genügend Abstand zum anderen Spieler, um ihn oder euch selbst nicht zu verletzen.
- Menschen mit Herzleiden, Bluthochdruck, Gleichgewichtsstörung, Gelenk- oder Bandschaden sowie Schiaganfallrisiko dürfen dieses Spiel nicht spielen.

## Macht euch locker!

1. Sucht euch eine der beiden Twister Moves CDs aus (egal, welche) und legt sie in euren CD-Player.

Falls ihr das erste Mal Twister Moves spielt, beginnt ihr mit der Nummer 1 auf der CD. Hier hört ihr eine Einleitung, die euch das Spiel in Kürze beschreibt.

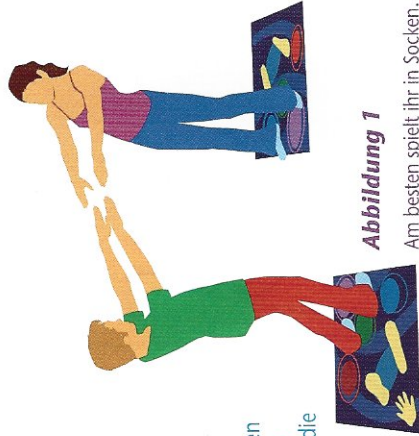


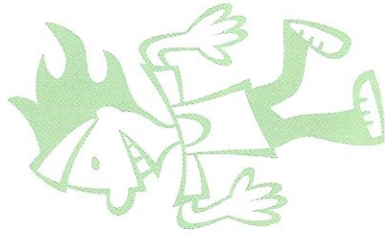
Abbildung 1

Am besten spielt ihr in Socken.

# TRACK-LISTE

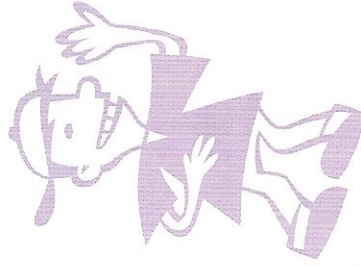
## CD Nr. 1

1	EINLEITUNG	26	SMOOTH MOVES
2	EASY	27	KITZLIG
3	DOPPELT EASY	28	TAUSCHEN
4	HANDE HOCH	29	HAND DRAUF
5	DER GLEITER	30	DER BÜCKLING
6	CHEERLEADER	31	RÜCKSPULTASTE
7	LILA DUCKMAUSER	32	MIR NACH!
8	EINFRIEREN	33	WASCHMASCHINE
9	DEN DREH RAUS	34	SCHULTERPLOPPER
10	AUF DIE BREMSE	35	PLOPPEN & DREHEN
11	EINFACH LILA	36	ROT & BLAU
12	DEHNEN & LEHNEN	37	DEN DREH RAUS
13	KLOPF, KLOPF	38	DOPPELT GEMOPPELT
14	POPO-WACKLER	39	DER KLATSCHER
15	DOPPEL STEP	40	SPRUNG & SCHWUNG*
16	JA UND NEIN*	41	SPRACHLOS
17	VERKNOTUNGSGEFAHR	42	RUNDHERUM
18	SPRUNGHAF	43	SIDE STEPPIN'
19	DER ZAPPLER	44	DAS GROSSE SPIEL – DJ Mix
20	EURE EIGENEN MOVES	45	FREESTYLE – DJ Mix
21	EINS & ZWEI*	46	BONUS MOVE 1 – WHAT TIME IS IT?
22	GEMEINSAM GRÜN	47	WHAT TIME IS IT? – EXTRA TRACK
23	ICH BIN DRAN	48	BONUS MOVE 2 – WORK THIS OUT
24	HAND RUNTER*	49	WORK THIS OUT* – EXTRA TRACK
25	ZWEI SIND KEINER ZU VIEL		



## CD Nr. 2

1	EINLEITUNG	27	CINCO
2	KINDERLEICHT	28	FEUERROT
3	DOPPELT KINDERLEICHT	29	PUNCH IT UP
4	SCHNIPP-SCHNAPP	30	HUPF, HUPF
5	FLUTSCHEN & RUTSCHEN	31	POPCORN
6	SCHLANGENTANZ*	32	KLETTERRIBE
7	BLAUER STAMPFER	33	ECHT HIP
8	IN ODER OUT	34	HANDE RAUS
9	SPRUNGHAF	35	TRAMPOLIN
10	KLATSCH & TRATSCH	36	TEXAS FEELING
11	STARTET DURCH	37	VÖLKERBALL
12	HANDS UP	38	RÜCKBLICK
13	DER BASKETBALL MOVE*	39	FLIP-FLOP
14	SEITWÄRTS	40	HIER UND DORT
15	MMMH	41	SCHLAGABTAUSCH
16	ROT, ROT, ROT	42	CHA-CHA-CHA
17	AUF LEISEN SOHLEN	43	TWISTER CHA-CHA
18	KLATSCH HOCH 2	44	RICHTUNGSWECHSLER
19	STEHAUFWÄNNCHEN	45	WELLENREITER
20	EURE EIGENEN MOVES	46	ENCHILADA – DJ Mix
21	NUR EINER	47	VON SEITE ZU SEITE – DJ Mix
22	ZWEIER-HIP	48	BONUS MOVE 1 – ALL FOR ONE
23	VOR UND ZURÜCK	49	ALL FOR ONE* – EXTRA TRACK
24	INS BLAUE	50	BONUS MOVE 2 – I DON'T DANCE
25	KEINE AHNUNG	51	I DON'T DANCE* – EXTRA TRACK
26	2 + 1		



- Falls ihr schon öfter Twister Moves gespielt habt, könnt ihr die Einleitung einfach überspringen.

2. Die Tanzmatten sind mit 1 und 2 nummeriert. Der Spieler, der z.B. die Matte Nr. 1 gewählt hat, ist auch der Spieler Nr. 1. Steilt euch auf den Fußabdrücken eurer jeweiligen Matte auf.

## Los geht's!

Zwei DJs: „DJ RAY“ (ein Boy) und „DIAMOND J“ (ein Girl) rufen die Tanzbewegungen aus. DJ RAY ruft die Bewegungen für eure LINKE Körperhälfte (d.h. den linken Arm oder das linke Bein aus), während DIAMOND J die Bewegungen für eure RECHTE Körperhälfte aufruft. Falls ihr nicht mehr wisst, wer für welche Hälfte zuständig ist, seht ihr euch einfach die Fußabdrücke auf euren Tanzmatten an. O.k., hier noch einmal: Boy – links, Girl – rechts! Alles klar? Super!

**HÖRT GUT ZU** – Jedes Mal, wenn ihr eine neue CD-Nummer abspielt, hört ihr euch diese bitte erst einmal nur an. Ihr dürft jetzt noch nicht tanzen! Eure DJs nennen euch zuerst den vollständigen „Move“ – d.h. die komplette Tanzabfolge, bevor ihr loslegt. Passt also gut auf und denkt daran:

- Falls ein DJ eine Farbe aufruft, bewegt ihr den LINKEN oder RECHTEN Fuß auf das jeweilige Farbfeld auf eurer Tanzmatte – je nachdem, wer den Move ausgerufen hat. Beispiel: DJ RAY sagt: „Lila“ und DIAMOND J ruft: „Grün“. Das bedeutet, dass ihr euren LINKEN Fuß auf das lilafarbene und euren RECHTEN Fuß auf das grüne Farbfeld setzen müsst
- ACHTUNG:** Ihr tanzt immer nur auf eurer eigenen Matte! Ihr werdet niemals dazu aufgefordert, auf ein Farbfeld des anderen Spielers zu treten.

- Falls einer der DJs eine Handbewegung ausruft, z.B. „Zeigen“, führt ihr diese Anweisung entsprechend mit der linken oder rechten Hand aus – je nachdem, wer sie euch erteilt hat.

**IHR SEID DRAN** – Nachdem ihr euch die Moves zuerst nur angehört habt, erklingen 4 kurze Töne. Das ist euer **Startsignal**, denn jetzt heißt es „Grooving“! Wenn jetzt die Musik erklingt, führt ihr gleichzeitig die Bewegungen aus, die die DJs euch vorgeben, also passt gut auf, dass ihr immer genug Abstand voneinander haltet.

*Habt ihr den Move geschafft? Prima!*

Wenn ihr Twister Moves spielt, habt ihr 3 Möglichkeiten: Ihr könnt „um die Wette moven“, „Moven und grooven“ oder einfach „weitermoven“.

**Um die Wette moven:** Seid ihr bereit? Dann drückt die PLAY-Taste auf eurem CD-Player und befolgt die Anweisungen. Versucht, alle Bewegungen richtig auszuführen und behaltet dabei auch stets euren Mitspieler im Auge!

- Wer alle Bewegungen richtig ausführt, darf weitertanzen.

- Wer eine falsche Bewegung macht, ist RAUS und der andere Spieler gewinnt.

**Moven und grooven:** Wollt ihr eure Moves richtig einstudieren? Dann ist dies genau das Richtige für euch! Drückt die WIEDERHOLEN- oder RÜCKSPUL-Taste auf eurem CD-Player und wiederholt denselben Track so oft ihr wollt!

**Weitermoven:** Falls ihr einen neuen Move lernen wollt, lasst ihr euren CD-Player einfach laufen und springt zum nächsten Track. Schafft ihr auch diesen neuen Move?

**Denkt euch eigene Moves aus!** – Ab der zweiten Hälfte der CD kann es vorkommen, dass die DJs eure eigenen Moves ausrufen! Denkt euch hierfür jeweils einen Move aus. Am besten wählt ihr einen einfachen Move, bei dem eure Füße auf der Matte bleiben und ihr nur die restlichen Körperteile bewegen müsst, z.B. könnt ihr eure Arme bewegen, euch zu einer Seite lehnen o.ä. Versucht, diesen Move so **KURZ** und **EINFACH** wie möglich zu halten und merkt euch auch den Move des anderen Spielers gut.

Seht euch hierzu einmal die Rückseite dieser Anleitung an – dort findet ihr ein paar Vorschläge für eure eigenen Moves. Von jetzt an bedeutet das: Wenn die DJs eine „1“ oder „2“ ausrufen, müsst ihr den Move des jeweiligen Spielers ausführen.

## Alleine moven

Falls du ein paar wirklich coole Moves lernen und perfektionieren möchtest, kannst du Twister Moves natürlich auch alleine spielen. Lege dann einfach eine einzige Matte aus und befolge die Anweisungen der DJs.

Versuche, so viele Moves wie möglich korrekt auszuführen und deinen eigenen Rekord zu brechen. Schaffst du es z.B. bis zum Track Nr. 23, bedeutet dies einen Punktestand von 23. Wie viele Punkte schaffst du wohl beim nächsten Mal?

Hinweis: Falls du alleine spielst, denkst du dir bitte ZWEI eigene Moves aus und führst sie dann aus, wenn die DJs „1“ oder „2“ ausrufen.

## Tanz-Sessions

Bei Twister Moves könnt ihr zwischen 2 verschiedenen Tanz-Sessions wählen, und zwar zwischen „Normal“ und „DJ Mix“.

**Normal:** Hier nennen euch die DJs zuerst die komplette Schrittkombination, die ihr dann zur Musik nachtanzt. Je weiter ihr kommt, desto schwieriger werden die Moves!

**DJ Mix:** Hier haben unsere beiden DJs ihre Lieblingsmusik miteinander gemixt. Bleibt locker, seid weiter auf Zack und bleibt im Takt!

## Spielvarianten

### Seite an Seite

Um „Seite an Seite“ zu tanzen, legt ihr eure Matten einfach - in ausreichendem Abstand voneinander entfernt - nebeneinander.

### Party Moves

Wenn ihr mehrere Leute seid und mehrere Twister Moves Spiele habt, könnt ihr einfach eure Tanzmatten aneinanderlegen – so erhaltet ihr eine riesengroße „Party Moves“ Tanzfläche! Falls dann mehrere Spieler dieselbe Spieler-Nummer haben, führt ihr eure jeweils ausgedachten Moves zuerst den anderen Spielern vor, die dann entscheiden, welche Bewegung die beste war und genommen wird.

TWISTER MOVES und die Gang aus HIGH SCHOOL MUSICAL 2 wünschen euch VIEL SPASS!