

Twister moves

**Mache die Moves und tanz dich in Form –
die DJs sagen dir, wie!**

**Führe die Schritte richtig aus,
dann bleibst du im Spiel –
sonst bist du raus!**



Das Twister Tanzspiel mit Musik!

Inhalt

4 Twister Moves Tanzmatten, 2 CDs.

Ziel des Spiels

Der letzte Spieler zu sein, der noch tanzt, nachdem alle anderen Spieler schon ausgeschieden sind!

MACHT EUCH BEREIT!

Legt eure Tanzmatten -jeweils eine Armlänge voneinander entfernt - auf dem Boden aus, und zwar so, dass der lilafarbene Punkt nach innen zeigt (siehe *Abbildung 1*). Vergewissert euch, dass der Boden darunter flach, eben und gleichmäßig ist

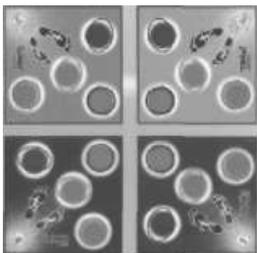


Abbildung 1

Ihr könnt natürlich auch in einer Reihe tanzen oder euch sogar eine ganz andere Anordnung überlegen!



Sicherheit geht vor!

- Vergewissert euch, dass nichts in eurer Nähe steht, das kaputt gehen kann, oder an dem ihr euch selbst weh tun könnt!
- Zieht euch bequeme Schuhe an - und zwar solche, die keine rutschigen Sohlen haben! Oder tanzt ganz einfach barfuß!

1, Die Tanzmatten sind von 1 bis 4 nummeriert. Jeder Spieler sucht sich eine Matte aus (wählst du z.B. die Matte Nr. 1, so bist du auch der Spieler Nr. 1) und stellt sich auf das START-Feld (d.h. auf die Fußabdrücke auf seiner eigenen Matte).

2. Sucht euch eine Twister Moves CD aus 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).
- Falls ihr schon öfter Twister Moves gespielt habt, könnt ihr die Einleitung einfach überspringen.

Denkt euch eure eigenen "Moves" aus!

Bevor ihr mit dem Spielen beginnt, muss sich jeder Spieler seinen eigenen "Move", d.h. eine persönliche Bewegung ausdenken. Seht auch mal die letzte Seite an - dort findet ihr ein paar Ideen! Merkt euch alle persönlichen Moves gut - also auch die eurer Mitspieler! Denn während des Spiels rufen die DJs Ray und Diamond J die Nummern der einzelnen Spieler auf - dann müsst ihr deren Bewegung ausführen! Denkt euch insgesamt 4 Bewegungen aus. Falls ihr weniger als 4 Spieler seid, überlegt ihr euch bitte auch Bewegungen für die fehlenden Spieler, so dass ihr auf insgesamt 4 kommt

UND LOS GEHTS!

Legt die CD ein!

Die DJs

Zwei DJs (ein Mann und eine Frau) rufen die Tanzbewegungen aus. Wenn ihr "DJ Ray" (d.h. den Mann) hört, müsst ihr eure UNKE Körperhälfte (d.h. die linke Hand oder den linken Fuß) bewegen. Hört ihr "Diamond J" (also die Frau), müsst ihr eure RECHTE Seite bewegen.

Beispiel: Diamond J sagt "Zeigen!" - nun zeigt ihr mit eurer rechten Hand hoch in die Luft!

Hört gut zu!

Jedes Mal, wenn ihr eine neue CD-Nummer abspielt, müsst ihr euch diese erst einmal genau anhören! Ihr dürft jetzt noch nicht tanzen!

Eure DJs nennen euch zuerst den vollständigen "Move" (d.h. die komplette Tanzabfolge). Erst danach geht's los!

- Falls ein DJ eine Farbe ausruft, bewegt ihr den entsprechenden Fuß auf das jeweilige Farbfeld auf eurer Tanzmatte. Ihr lasst ihn so lange dort stehen, bis ihr aufgefordert werdet, ihn an eine andere Stelle zu versetzen. Beispiel: Ray sagt "Lila" - in diesem Fall bewegt ihr euren linken Fuß auf das lilafarbene Feld. Danach sagt Diamond J "Grün" - nun setzt ihr euren rechten Fuß auf das grüne Feld (und lasst den linken Fuß auf dem lilafarbenen Feld stehen). Die Felder "Start" (= Fußabdrücke) und "Hand" werden ebenfalls genannt



- Falls einer der DJs eine Handbewegung ausruft (z.B. "Hand hoch"), führt ihr diese Anweisung aus, und zwar mit der entsprechenden linken oder rechten Hand. Denkt daran: Eure Hand muss so lange in dieser Position bleiben, bis ihr aufgefordert werdet, sie woandershin zu bewegen.
- * Zu Beginn einer Übung kann es vorkommen, dass die DJs euch ganz spezielle Anweisungen geben - z.B. die, auf die Tanzmatte eines anderen Spielers zu steppen.

Ihr seid dran!

Nachdem ihr euch die Moves angehört habt, erklingen 4 kurze Töne. Das ist euer Stichwort, denn jetzt heißt es "Grooving"! Wenn jetzt die Musik erklingt, führen ALLE SPIELER gleichzeitig die Bewegungen aus, die die DJs euch vorgeben.

Stoppt die Musik, könnt ihr eine der folgenden Optionen wählen: "Austanzen", "Wiederholen" oder "Weiter!".

Austanzen: Wiederholt noch einmal die letzte Nummer auf der CD und führt dieselben Moves noch einmal aus. Beobachtet dabei die anderen Spieler ganz genau! Wer schafft es und wer kommt durcheinander?

Alle Spieler, die eine falsche Bewegung machen, sind RAUS - naja, nicht ganz. Denn nun dürfen diese Spieler beurteilen, wie gut die restlichen Spieler sind. Falls ein Spieler so durcheinander kommt, dass er sogar die Bewegungen eines Mitspielers stört so fliegt dieser Spieler zuerst raus.

Wiederholt dieselbe Übung so lange, bis nur noch ein einziger Spieler übrig ist.

- Der Spieler, der übrig ist, hat gewonnen!
- Wenn kein Spieler rausfliegt (d.h. alle Spieler die Übung korrekt ausgeführt haben), macht ihr mit der nächsten CD-Nummer weiter. Tanzt so lange weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Wiederholen: Wiederholt dieselbe CD-Nummer und Übung so oft, wie ihr wollt!

Weiter! Habt ihr eure jeweiligen Moves perfektioniert und möchtet einen neuen lernen, springt ihr einfach zur nächsten Nummer auf eurer CD weiter!

TANZ-SESSIONS

Bei Twister Moves könnt ihr zwischen 3 verschiedenen Tanz-Sessions wählen, und zwar zwischen "Normal", "Super" und "DJ Mix".

Normal: Hier nennen euch die DJs zuerst eine Schrittkombination (d.h. eine Abfolge von mehreren Einzelschritten), die ihr dann zur Musik nachtanzt. Je weiter ihr kommt, desto schwieriger werden die Moves!

Super: Zuerst nennen euch die DJs eine erste, "normale" Schrittfolge, die ihr dann mit Musik nachtanzen müsst. Danach wird's schwieriger! Denn jetzt folgt eine zweite Schrittkombination, die ihr euch merken müsst. Auch hier gilt: zuerst anhören, dann tanzen - und zwar zuerst die erste und gleich danach die 2. Schrittfolge! Weiter geht's - denn jetzt folgt eine dritte und eine vierte Schrittfolge. Schließlich werden alle Moves aneinandergelinkt und bilden so eine allerletzte und besonders lange Schrittkombination!

DJ Mix: Hier haben unsere beiden DJs einige ihrer Liebingsschritte miteinander gemixt. Bleibt locker, seid weiter auf Zack und bleibt im Takt!

Die "Super Session" und "DJ Mix" Varianten findet ihr am Ende beider CDs.

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 den anderen Spielern vor, die dann entscheiden, welche Bewegung die beste war und genommen wird.





Falls ihr euch keine eigenen "Moves" überlegen möchtet, wählt ihr einfach welche von diesen aus!



© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
 Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
 Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in
 Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin
 Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460
 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribue en Suisse
 par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte
 Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren
 Verwendung aufzubewahren.

Nous vous recommandons de prendre note de notre
 adresse pour tout contact ulterieur.

Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi
 informazione.

svww.hasbro.de

MB
SPIELE

03os409081 oo

