

Twister moves

*Volg de bewegingen en blijf in het ritme -
doe gewoon wat de DJ's zeggen!*

*Dans de juiste passen en
je blijft in het spel.*



Het spel waarbij je stept, swingt en beweegt op muziek!

Inhoud

4 dansmatten en 2 cd's.

Doel van het spel

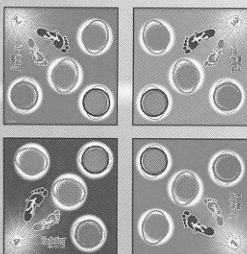
Aan het eind van het spel als laatste dansende speler overblijven!

Dans veilig!

- Zorg dat er niets in de buurt staat dat omgegooid of gebroken kan worden!
- Draag gemakkelijke schoenen zonder gladde zolen.

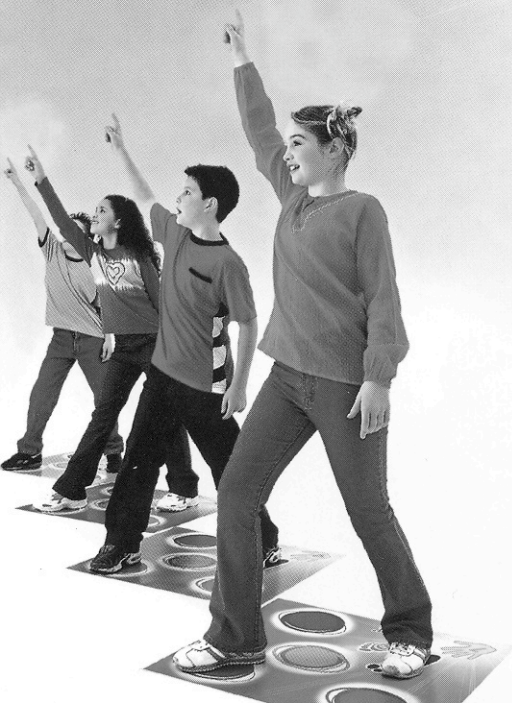
KLAAR VOOR TWISTER MOVES?

Leg je dansmat op de grond met het paarse rondje naar het midden (zie afbeelding 1). Zorg voor een vlakke ondergrond en minimaal een armlengte ruimte tussen de spelers.



Afbeelding 1

Je kunt ook in een rij naast elkaar dansen of in een andere leuke vorm!



ZO WERKT HET!

1. De dansmatten zijn genummerd van 1 tot 4. Kies een mat (dit is jouw spelnummer) en ga op je THUISVAK staan (de voetstappen).
2. Kies een Twister Moves cd en plaats hem in de cd-speler.
 - Begin met track 1 (de inleiding) als je nog nooit eerder Twister Moves gespeeld hebt.
 - Als je het wel al eerder hebt gespeeld, kun je de inleiding overslaan.

Jouw bewegingen

Voordat je het spel start, moet je een eigen speciale beweging verzinnen – houd het kort maar krachtig! De voorbeelden op de achterkant van dit boekje brengen je vast wel op een ideeetje. Let terwijl je speelt ook op de bewegingen van de andere spelers, want af en toe roepen de DJ's het nummer van een speler en dan moet je zijn/haar speciale beweging nadoen!

In totaal heb je vier speciale bewegingen nodig, dus als er minder dan vier spelers zijn, verzin je ook bewegingen voor de nummers van de ontbrekende spelers.

EN SWINGEN MAAR!

Start de cd en zorg dat je klaar staat...

De DJ's

Twee DJ's (een jongen en een meisje) roepen de dansbewegingen. De jongen roept bewegingen voor je LINKERhand of -voet en het meisje roept bewegingen voor je RECHTERhand of -voet.

Bijvoorbeeld: als het meisje "Wijs!" roept, steek je je rechtervinger in de lucht.

Luisteren!

De eerste keer dat je een nieuwe track afspeelt, **LUISTER** je alleen maar. **Nog niet dansen dus!** De DJ's laten een complete serie bewegingen horen waar je rustig naar kunt luisteren zonder dat je ze uitvoert.

- Als een DJ een kleur roept, verplaatst je de juiste voet naar het rondje van die kleur op jouw dansmat. Daar blijft hij staan totdat je opdracht krijgt om hem ergens anders te zetten.

Bijvoorbeeld: als de jongen "paars" zegt, stap je met je linkervoet op het paarse rondje. Als het meisje dan "groen" zegt, stap je met je rechtervoet op het groene rondje (laat je linkervoet op paars staan).

- Als een DJ een handopdracht geeft, bijvoorbeeld "hand omhoog", vervul je die opdracht met je juiste hand. Denk erom dat je je hand zo moet houden tot er een andere opdracht voor die hand komt.



- Aan het begin van de serie geven de DJ's je soms speciale aanwijzingen – je moet bijvoorbeeld overstappen naar de mat van een andere speler!

Julie beurt!

Als je de bewegingen allemaal beluisterd hebt, hoor je vier korte slagen. Dat betekent dat het nu écht gaat beginnen. Nu moet je als de muziek begint de bewegingen die de DJ's roepen ook werkelijk uitvoeren. Alle spelers doen de bewegingen tegelijkertijd.

Als de muziek stopt, kun je kiezen tussen **Afvalwedstrijd**, **Nog een keer** of **Naar de volgende**.

Afvalwedstrijd: de track wordt opnieuw afgespeeld en je doet dezelfde serie bewegingen weer. Bekijk ook de andere spelers om te zien wie het ritme kan volgen en wie er een puinhoop van maakt!

Wie een verkeerde beweging maakt is af. Afgevalen spelers beoordelen vervolgens hoe goed (of slecht!) de anderen het doen. Als een speler het zodanig verprutst dat jij je beweging niet af kunt maken, dan wordt de speler die het eerst in de fout ging uitgeschakeld.

Blijf dezelfde serie herhalen totdat er nog maar één speler over is, of totdat niemand meer fouten maakt.

- Als er nog maar één speler over is, is hij/zij de winnaar!
- Als er niemand wordt uitgeschakeld (iedereen volgt de bewegingen zonder fouten), ga je door naar de volgende track. Blijf doorgaan totdat er maar één speler over is.

Nog een keer: de track wordt herhaald en je kunt dezelfde serie zo vaak je maar wilt oefenen.

Naar de volgende: als je alle bewegingen perfect kent en je wilt een nieuwe serie leren, ga je naar de volgende track.

DANCE SESSIONS

Twister Moves biedt drie soorten **Dance Sessions** – Standaard, Super en DJ-Mix.

Standaard Session: de DJ's roepen de bewegingen van de serie en je herhaalt ze op de maat van de muziek. De Standaard Sessions worden gaandeweg moeilijker.

Super Session: eerst roepen de DJ's een Standaard Session die je moet herhalen. Dan pakken ze een aantal bewegingen uit de eerste Session en voegen daar enkele nieuwe aan toe voor een tweede Session. Als je die eenmaal doorhebt, gaan ze verder naar een derde Session. Tenslotte worden alle Sessions verbonden tot een vierde en laatste Super Session!

DJ-Mix: de DJ's hebben een aantal van hun favoriete tracks gemixt. Blijf steppen en swingen op de maat van de muziek!

Super Sessions en DJ-Mix Super Sessions vind je aan het eind van elke cd. Swingen maar!

Party Moves!

Als jij en je vrienden allemaal Twister Moves hebben, kun je de matten samenvoegen om een supergroot "Party Moves" spel te maken. Als er verschillende spelers met hetzelfde spelnummer zijn, dan laten deze spelers elk een eigen speciale beweging zien en de groep beslist welke de beste is!

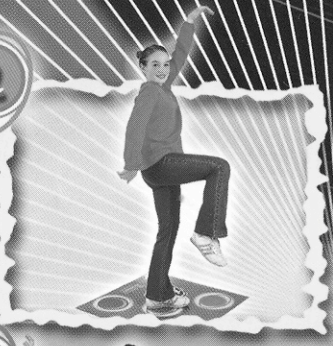
**Draai, dans & rek –
swing, stap & strek!**



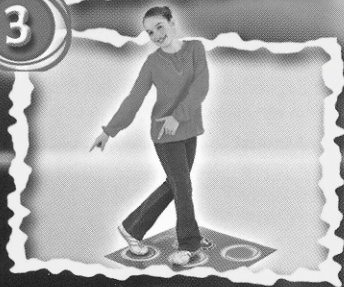
1



2



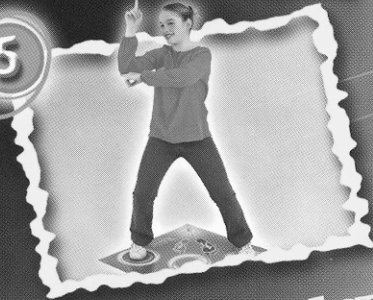
3



4



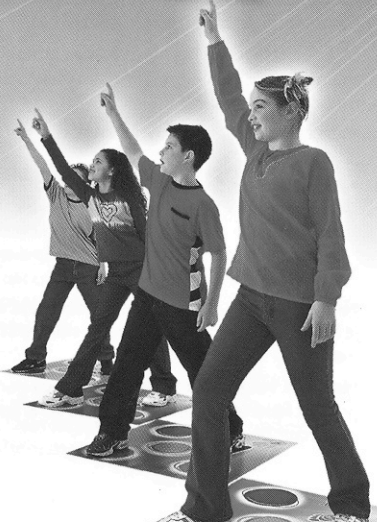
5



6



Als je zelf geen beweging kunt bedenken, gebruik er hier dan eentje van!



© 2003 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro
consumentenservice: Antwoordnummer 2605 9500
XJ TER APEL.

E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
www.hasbro.co.uk

MB
SPELLEN

030340908104