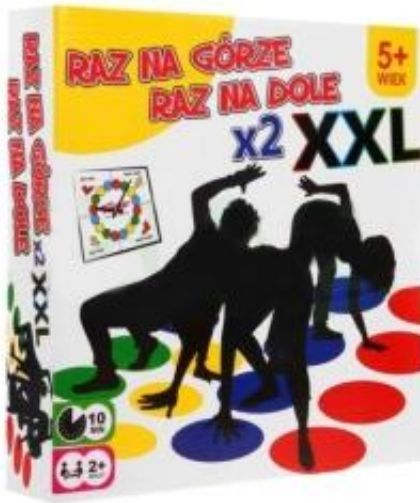


Link do produktu: <https://emix24.pl/grawstwer-zestaw-powiekszony-xxl-6212-p-4059.html>



## Gra TWISTER Zestaw Powiększony XXL 6212

Cena	<b>25,00 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny</b>
Czas wysyłki	<b>24 godziny</b>
Numer katalogowy	<b>058 XXL</b>
Kod producenta	<b>ZGR.6212</b>
Kod EAN	<b>5903864900996</b>
Producent	<b>RAMIZ</b>

### Opis produktu

Gra TWISTER - ZESTAW POWIĘKSZONY XXL - 2 maty (058 XXL).

Mata dostarczy Waszym pociechom mnóstwo zabawy w trakcie której usprawnią swoje mięśnie, poprawią zwinność, giętkość i elastyczność. Jeśli w twistera gra więcej niż dwóch graczy, gra stanie się jeszcze ciekawsza. W takim przypadku, można wykonywać ruchy na zmianę - będzie trudniej i ciekawiej. Gdy gra więcej osób można podzielić się na drużyny. Każda odmiana i pomysł urozmaici tylko rozgrywkę. Zabawka jest przeznaczona dla dzieci powyżej 3 roku życia i posiada certyfikat CE.

#### WYPOSAŻENIE ZESTAWU:

- tarcza ze wskazówką,
- 2 duże MATY TWISTER - można je łączyć ze sobą !
- kolorowe opakowanie idealnie nadające się na prezent.

#### WYMIARY:

- twister (wymiar jednej maty) ok. 138 cm x 168 cm. (UWAGA !!! Zestaw zawiera dwie duże MATY),
- opakowanie ok. 27 cm x 27 cm x 5,5 cm.

Głównym zadaniem będzie utrzymanie równowagi stając na rękach i stopach na coraz to innych kolorowych polach maty, nie jest to takie proste w bliskim towarzystwie innych graczy.

---

Sędzia kręci strzałką i wskazuje kolor, na który trzeba przenieść stopę lub dłoń.

**ZASADY GRY TWISTER:**

1. Zadaniem graczy jest umieszczanie ręki lub nogi (a konkretnie dłoni lub stopy) na wskazanym przez wskazówki polu. Pole zajmuje gracz, który jako pierwszy je zajął. Jeśli nie możecie ustalić, kto był pierwszy, decyduje o tym sędzia. Decyzja sędziego jest ostateczna i nieodwołalna.
2. Po wykonaniu swojego ruchu nie można się już poruszać. Tylko sędzia może pozwolić zawodnikowi na przesunięcie jednej kończyny, tak aby inny gracz mógł przestawić swoją.
3. Jeśli wszystkie sześć pól w jednym kolorze jest zajęte, zakręćcie strzałką jeszcze raz.
4. Jeśli sędzia poda ręce/nogę i kolor, na którym właśnie stoisz, musisz przenieść się na inne pole w tym samym kolorze (jeśli wszystkie są zajęte, zakręć strzałką jeszcze raz).
5. Jeśli oprzesz się na macie łokciem lub kolanem, albo upadniesz na matę – odpadasz z gry !
6. Wygrywa ten, kto najdłużej utrzyma się na macie !!!