

# Fachschaften-Twister-Turnier

## Twister-Regeln

1. Es darf immer nur eine Hand oder ein Fuß auf ein und dasselbe Farbfeld gesetzt werden! Der erste Spieler, der dort landet, besetzt dieses Feld. Falls ihr euch nicht einigen könnt, welcher Spieler dieses Feld belegen darf, entscheidet der Schiri. Seine Entscheidung gilt – und zwar immer!
2. Hat ein Spieler eine Bewegung ausgeführt, muss er dort bleiben, bis die Scheibe erneut gedreht wird. Ausnahme: Falls der Schiri euch erlaubt, eine Hand oder einen Fuß kurz anzuheben, um einen anderen Spieler durchzulassen, dürft ihr dies tun.
3. Falls bereits alle 6 Felder einer gedrehten Farbe belegt sind, dreht der Schiri die Scheibe noch einmal.
4. Wenn der Schiri eine Hand-/Fuß-/Farbkombination ausruft, die du bereits belegst, musst du deine Hand/deinen Fuß dennoch auf ein anderes Feld derselben Farbe setzen. (Falls alle 6 Farbfelder bereits belegt sind, wird noch einmal gedreht.)
5. Verliert ein Spieler das Gleichgewicht und/oder berührt mit einem Knie oder Ellbogen die Matte oder den Boden (oder fällt sogar ganz um), so hat dieser Spieler „ausgetwistert“ und ist RAUS!
6. Für jede Fachschaft tritt ein Team von 2 bis 4 Spieler an.
7. Pro Spiel treten immer je 2 Personen von 2 Fachschaften-Teams gegeneinander an. (Die Teams entscheiden, welche ihrer Teammitglieder spielen sollen.)
8. Wer die Spielunterlage zu sehr verrückt, ist RAUS. (Das Maß bestimmt der Schiri.)

## Ablauf

Der Schiri designiert zu Beginn in jedem Team einen Spieler 1 und einen Spieler 2. Er dreht die Scheibe und ruft laut aus, welche Hand oder welchen Fuß die Spieler (abwechselnd 1 und 2) bewegen und auf welches Farbfeld sie diese setzen sollen (zum Beispiel „1, Linke Hand, Rot!“). Die angesprochenen Spieler müssen dann so schnell wie möglich diese Bewegung ausführen.

Wenn nur noch 2 Spieler im Rennen sind, müssen alle immer die gleiche Bewegung durchführen – egal ob Spieler 1 oder 2.

Nach zehn Minuten Spielzeit wird das Tempo erhöht.

Das Gewinnerteam kommt eine Runde weiter.