

# Καλά... Ξεμπερδέματα!

## Περιεχόμενα:

1 τάπητας παιχνιδιού, 1 περιστρεφόμενο βέλος, οδηγίες

## Τρόπος Παιχνιδιού

1. Τοποθετήστε τον τάπητα πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια, με τα σχέδια προς τα επάνω.
2. Βγάλτε τα παπούτσια σας πριν αρχίσετε το παιχνίδι και πάρτε θέσεις. Κάθε παίκτης πρέπει να στέκεται απέναντι από τον αντίπαλό του, με κάθε πόδι επάνω σ' ένα σχέδιο στον τάπητα.
3. Διαλέξτε οποιοδήποτε πρόσωπο/διαιτητή που θα αναλάβει να περιστρέφει το βέλος και να ανακοινώνει - ποιο χέρι ή πόδι να κινήσουν οι παίκτες.  
- **το χρώμα** του σχεδίου στον τάπητα που πρέπει να τοποθετήσουν το πόδι ή το χέρι τους.  
(Δεν έχει σημασία εάν το σχέδιο είναι πόδι ή χέρι. Αυτό που έχει σημασία **είναι το χρώμα**).
4. Μόλις το περιστρεφόμενο βέλος προσδιορίσει την κίνηση που πρέπει να γίνει, ο παίκτης πρέπει να την κάνει όσο πιο γρήγορα γίνεται. Για παράδειγμα, εάν το περιστρεφόμενο βέλος δείξει: Δεξί χέρι/πράσινο χρώμα, τότε όλοι οι παίκτες πρέπει να μετακινήσουν το Δεξί χέρι τους πάνω σ' ένα «ελεύθερο» πράσινο σχέδιο (είτε πόδι είτε χέρι).
5. Εάν το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες, τότε καθένας με τη σειρά αναλαμβάνει να λείει συνδυασμούς κινήσεων (χρώματος + χεριού ή ποδιού), χωρίς να χρησιμοποιεί το περιστρεφόμενο βέλος. Προσπαθήστε να δυσκολέψετε όσο γίνεται περισσότερο τον αντίπαλό σας να φτάσει το επόμενο σχέδιο.

## Κανόνες

1. Οι παίκτες μπορούν να έχουν μόνο ένα χέρι ή πόδι σε κάθε σχέδιο. Ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει σ' ένα σχέδιο, έχει δικαίωμα να μείνει πάνω σ' αυτό. Εάν οι παίκτες διαφωνούν ως προς το ποιος έφτασε πρώτος, τότε ο διαιτητής θα έχει τον τελικό λόγο.
2. Μόλις κάνετε την κίνησή σας, δεν μπορείτε να κινηθείτε ξανά εκτός και αν ο διαιτητής σας επιτρέψει να κουνήσετε το χέρι ή το πόδι σας για να μπορέσει κάποιος άλλος παίκτης να φτάσει στο σχέδιο.
3. Εάν και τα 6 σχέδια του ίδιου χρώματος είναι κατειλημμένα, ο διαιτητής μπορεί να περιστρέψει ξανά το βέλος.
4. Εάν ο διαιτητής ανακοινώσει έναν συνδυασμό χεριού/ποδιού & χρώματος πάνω στο οποίο ήδη είστε, τότε θα πρέπει να μετακινήσετε το χέρι/πόδι σ' ένα άλλο διάστημα/σχέδιο του ίδιου χρώματος. (Εάν όλα τα σχέδια είναι κατειλημμένα, τότε θα πρέπει να περιστρέψετε ξανά το βέλος).
5. Εάν κάποιο άλλο μέλος του σώματός σας, εκτός από το πόδι ή χέρι, (π.χ. ο αγκώνας ή το γόνατό σας), αγγίζει τον τάπητα ή πέσετε, τότε είστε ΕΚΤΟΣ παιχνιδιού!

## Σκοπός του παιχνιδιού

Να είστε ο τελευταίος παίκτης που θα παραμείνει στον τάπητα, για να ΝΙΚΗΣΕΤΕ!

## Άλλοι Τρόποι Παιχνιδιού

**ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ** – Κάθε παίκτης με τη σειρά του εκτελεί τις κινήσεις που υποδεικνύονται από τον διαιτητή. Αυτή η μέθοδος παιχνιδιού φέρνει στους παίκτες ακόμη περισσότερα «μπλεξίματα».

**ΟΜΑΔΙΚΟ** – Εάν ο αριθμός των παικτών είναι 4+, τότε μπορείτε να χωριστείτε σε ομάδες (τα ζευγάρια λειτουργούν καλύτερα). Στις ομάδες επιτρέπεται να μοιράζονται το ίδιο σχέδιο. Εάν κάποιο μέλος της ομάδας αγγίζει τον τάπητα με τρόπο που δεν είναι σύμφωνος με τους κανόνες του παιχνιδιού, τότε όλη η ομάδα βγαίνει εκτός παιχνιδιού. Συνεχίστε να παίζετε μέχρι να μείνει μόνο μια ομάδα όρθια πάνω στον τάπητα. Αυτή η ομάδα ΚΕΡΔΙΖΕΙ!

**ΠΡΟΚΛΗΣΗ** – Κάθε ομάδα αντιμετωπίζει όλες τις άλλες ομάδες στο παιχνίδι. Σημειώνετε τις νίκες και τις ήττες για να δείτε ποια ομάδα είναι η καλύτερη.

**ΜΑΧΗ** – Κάθε ομάδα αντιμετωπίζει μία-μία τις υπόλοιπες, στον ίδιο γύρο μέχρι τις νικήσει. Η νικήτρια ομάδα παραμένει στον τάπητα και περιμένει την επόμενη ομάδα κ.λπ., μέχρι να παίξουν όλες οι ομάδες. Η τελευταία ομάδα που θα παραμείνει στον τάπητα ΚΕΡΔΙΖΕΙ!

# TANGLE N TUMBLE

## INSTRUCTIONS

### Contents:

1 play mat, 1 cardboard spinner, instructions.

### How to Play

1. Place the mat on a flat surface, face up.
2. Remove all footwear before starting. Take your place on the mat to begin the game. Each player should stand on opposite sides of the mat with each foot on a box/pattern.
3. Choose a designated person/umpire that will work the spinner and call out
  - which hand or foot players should move
  - **the box/pattern color** on the play mat players should move their hand or foot.(It does not matter whether the pattern on the play mat is hand or foot. The point that matters **is the color**).
4. Once the spinner determines the move, the player must make the move as quickly as possible. For instance, if the spinner points: Right hand/green color, then all players must move their Right Hand over a “free” green box/pattern (either foot or hand).
5. If playing with 2 players, take turns calling out moves without using the spinner. Try to make it as difficult as possible for your opponent to reach the next box/pattern.

### Rules

1. Players are allowed to have only one hand or foot on each box/pattern. The first person to reach a box is allowed to occupy that area. If the players can't agree who reached the box first, the umpire has the final decision.
2. Once you have made your move you cannot move again unless the umpire allows you to move your hand or foot to let another player reach the box.
3. If all 6 boxes of one color are occupied the umpire can spin again.
4. If the umpire calls a combination of a hand/foot and color you are already doing, you must move your hand/foot to a different box/pattern of the same color. (If all boxes are taken, spin again).
5. If any part of your body other than your hand/foot touch the mat (eg: elbow, knee) or you fall, you are OUT!

### Object of the game

Be the last player on the mat and you WIN!

### Other Ways to Play

**ROTATION** – Take turns performing the moves that the umpire calls out. This method of play makes the players even more tangled!

**TEAM** – If playing with 4+ players then you can split into teams (pairs work best). Teams are allowed to share the same box. If either member of a team touches the mat in a way that is not according to the rules of the game, the whole team is out. Keep playing until only one team is left standing. That team, WINS!

**CHALLENGE** – Each team confronts every other team in the game. Keep score of all victories and defeats to see which team is the best.

**BATTLE** – Each team confronts the others in a one round elimination. The winning team stays on the mat and takes on the next contender until all teams have played. The last team left in the game is the WINNER!

# ÎNCURCĂ ȘI... DESCURCĂ

## Conținut:

1 tablă de joc, 1 săgeată rotativă, instrucțiuni

## Mod de joc

1. Așezați tabla de joc pe o suprafață plană, cu fața în sus.
2. Înainte de a vă așeza pentru începerea jocului, scoateți -vă pantofii. Fiecare jucător trebuie să se așeze în fața adversarului său, cu picioarele așezate pe tabla de joc.
3. Alegeți o persoană-arbitru care va avea rolul de a învârti săgeata și care va anunța:  
- Ce picior sau mână vor mișca jucătorii.  
- **Culoarea** de pe tabla de joc pe care trebuie să așeze piciorul sau mâna lor. (Nu are importanță dacă este desenată o mână sau un picior. Ceea ce are importanță este **culoarea**).
4. După ce săgeata rotativă a stabilit mișcarea ce trebuie efectuată, jucătorul trebuie să o facă cât se poate de repede. De exemplu, dacă săgeata rotativă indică: mâna dreaptă/culoarea verde, atunci toți jucătorii vor trebui să miște mâna lor dreaptă pe un desen „liber”, verde (fie mână, fie picior).
5. Dacă jocul este jucat de doi jucători, atunci fiecare, pe rând, va avea rolul de a spune combinația de mișcări (culoare + mână sau picior), fără să se utilizeze săgeata rotativă. Încercați să vă puneți în dificultate adversarul în a ajunge la următorul desen.

## Regulament

1. Jucătorii pot avea numai o mână sau un picior pe fiecare desen. Primul jucător care ajunge pe un desen are dreptul de a rămâne pe acesta. Dacă jucătorii intră în conflict pentru stabilirea celui care a ajuns primul, atunci arbitrul este cel care va avea decizia finală.
2. După ce ați făcut o mișcare, nu puteți să vă mișcați din nou decât dacă arbitrul vă va permite să mișcați piciorul sau mâna pentru ca un alt jucător să poată ajunge la desen.
3. Dacă toate cele 6 desene de aceeași culoare sunt ocupate, arbitrul are dreptul să învârtă din nou săgeata.
4. Dacă arbitrul anunță o combinație de mână/picior & culoare peste care sunteți deja așezat, atunci va trebui să vă mișcați mâna/ piciorul pe un alt desen/spațiu de aceeași culoare. (Dacă toate spațiile sunt ocupate, va trebui să se învârtă din nou săgeata).
5. Dacă o altă parte a corpului dvs., cu excepția piciorului sau a mâinii (de ex. cotul sau genunchiul), atinge tabla de joc sau în cazul în care cădeți, atunci veți IEȘI din joc!

## Scopul jocului

Să rămâneți ultimul pe tabla de joc, pentru a ÎNVINGE!

## Alte moduri de joc

**ROTATIE** – Fiecare jucător, pe rând, execută mișcărilor indicate de arbitru. Această metodă de joc oferă jucătorilor mai multe „încurcături”.

**ÎN ECHIPĂ** – Dacă numărul de jucători este mai mare de 4, puteți forma echipe (perechile funcționează mai bine). În jocul în echipă este permis să se împartă același desen. Dacă unul din membrii unei echipe atinge tabla de joc într-un mod care nu este permis prin regulamentul jocului, echipa respectivă iese din joc. Continuați să jucați până când rămâne o singură echipă pe tabla de joc. Această echipă este CĂȘTIGĂTOARE!

**PROVOCARE** – Fiecare echipă se confruntă cu toate celelalte echipe de joc. Păstrați un scor pentru a vedea care echipă este cea mai bună.

**LUPTĂ** – Fiecare echipă se confruntă cu celelalte, în runde de eliminare. Echipa învingătoare rămâne pe tabla de joc și așteaptă următoarea echipă etc., până când joacă toate echipele. Ultima echipă care rămâne pe tabla de joc este declarată CĂȘTIGĂTOARE!

# ТУИСТЪР – ПЛЕТЕНИЦА

## **Съдържание:**

1 платно за игра, 1 стрелка, инструкции

## **Начин на игра**

1. Поставете платното върху равна повърхност, с фигурите нагоре.
2. Преди началото на играта, събуйте обувките си. Заемете позиция върху платното, за да започне играта. Всеки играч трябва да стои точно срещу опонента си, като всеки крак трябва да стъпва върху една фигура на платното.
3. Изберете един рефер, който ще се заеме с въртенето на стрелката и ще обявява  
- коя ръка или крак да задвижат играчите  
- **цвета** на фигурата, върху която те трябва да поставят съответния крайник.  
(Няма значение дали фигурата върху платното е крак или ръка. Важното е **цветът**).
4. Щом стрелката определи хода, играчът трябва да го направи възможно най-бързо. Например, ако стрелката покаже: Дясна ръка/зелен цвят, тогава всички играчи трябва да задвижат Дясната си ръка върху една „свободна“ зелена фигура (или крак или ръка).
5. Ако играта се играе от двама души, тогава те се редуват в обявяването на комбинациите от движения (цвет + ръка или крак), без да използват стрелката. Опитайте се да затрудните максимално опонента си да достигне следващата фигура.

## **Правила**

1. Играчите могат да поставят само една ръка или крак върху всяка фигура. Първият играч, който ще достигне една фигура, има право да остане върху нея. Ако играчите спорят за това кой е стигнал първи една фигура, тогава реферът ще има последната дума.
2. След като сте направили своя ход, не можете да се задвижите отново, освен ако реферът Ви позволи да задвижете ръката или крака си, за да може някой друг играч да достигне фигурата.
3. Ако всичките 6 фигури от същия цвят са заети, реферът може да завърти отново стрелката.
4. Ако реферът обяви една комбинация от ръка/крак и цвят, върху която вече сте, тогава ще трябва да задвижете ръката/крака върху друга фигура от същия цвят. (Ако всички фигури са заети, тогава ще трябва да завъртите отново стрелката).
5. Ако някоя друга част от тялото Ви, различна от крака или ръката (например лакът или коляно), докосне платното или паднете, то тогава сте ИЗВЪН играта!

## **Целта на играта**

Да бъдете последният играч, който ще остане на платното, за да **ПОБЕДИТЕ!**

## **Други начини за игра**

**РЕДУВАНЕ** – Всеки играч от своя страна изпълнява ходовете, обявени от рефера. Този метод на игра води до още повече „плетеници“.

**ОТБОРНА ИГРА** – Ако броят на играчите е 4+, можете да се разделите на отбори (двойките действат по-добре). При отборна игра е разрешено споделянето на една и съща фигура. Ако някой играч на отбора докосне платното по начин, който не е в съответствие с правилата на играта, тогава целият отбор излиза от играта. Продължете да играете, докато само един отбор остане на платното. Този отбор, **ПЕЧЕЛИ!**

**ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО** – Всеки отбор се изправя срещу всички останали. Записват всички победи и загуби, за да видите кой отбор е най-добрият.

**КОНФРОНТАЦИЯ** – Всеки отбор се изправя срещу останалите в един кръг на елиминиране. Отборът победител остава на платното и се изправя срещу следващия опонент, докато всички отбори са играли. Отборът останал последен на платното, **ПЕЧЕЛИ!**