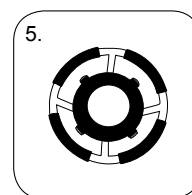
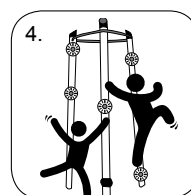
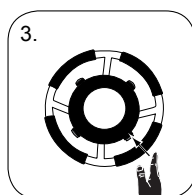
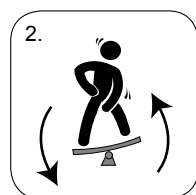


Schritt für Schritt das Spiel steuern



Spiele

CAPTURE

Agilität und Strategie



- 2 Spieler/Teams.
- Die zwei Türme erleuchten, einer mit roten Buzzern und einer mit blauen.
- Die Spieler teilen sich in zwei Teams auf. Jedes Team muss seine farbigen Buzzer verteidigen und die des anderen Teams erobern.
- Es müssen die farbigen Buzzer des anderen Teams gedrückt werden, um diese dadurch in die eigene Farbe umzuwandeln.
- Gewinner ist, wer am Ende des Spiels die meisten Buzzer in die eigene Farbe umgewandelt hat.
- Das Spiel dauert 60 Sekunden.

COLOR CATCH

Agilität und Tempo



- 1 bis 7 Spieler/Teams.
- Eine Farbe wählen.
- Der Spieler sucht den in seiner Farbe leuchtenden Buzzer, drückt diesen und erzielt damit einen Punkt.
- Sobald der farbige Buzzer gedrückt wurde, leuchtet ein neuer Buzzer in der gewählten Farbe auf.
- 10 Punkte führen zum Sieg.

BOUNCE

Agilität und Gedächtnis



- 1 Spieler/Team.
- Die Buzzer sind eingeteilt in Ballons und Wasserbomben. Die Ballons müssen gedrückt und die Wasserbomben gemieden werden.
- 3 Buzzer werden für 2 Sekunden angezeigt. Hier sind die Wasserbomben versteckt.
- Wenn eine Wasserbombe gedrückt wird, explodiert sie. Die restlichen Wasserbomben leuchten für 1 Sekunde auf und erinnern an ihre Position.
- Während des Spiels zeigt der Game Controller an, wie viele Ballons noch gedrückt werden müssen.
- Wenn alle drei Wasserbomben getroffen wurden, hat der Spieler verloren.

PUMP IT

Agilität und Teamwork



- 1 Spieler/Team.
- Durch schnelles Hin-und-her-Wippen auf dem Flipboard der Spielsteuerung lädt man die Buzzer auf.
- Sobald die Buzzer grün sind, rennt man sofort los und drückt die Buzzer bevor die Zeit abläuft.
- Sobald die Zeit abgelaufen ist, muss ein Spieler das Flipboard „pumpen“, um die Buzzer wieder aufzuladen.
- Mit jedem Mal wird die Zeitspanne kürzer.
- Nach 4 Pump-Durchläufen ist die Zeit abgelaufen und das Spiel ist zu Ende.

