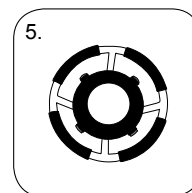
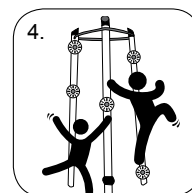
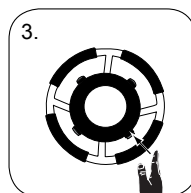
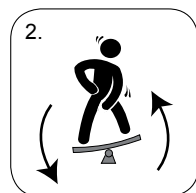


## Schritt für Schritt das Spiel steuern



## Spiele

### DYNAMO

#### Engagement und Tempo



- 1 bis 3 Spieler/Teams.
- Indem man die Kreisel dreht, werden die Buzzer aufgeladen.
- Jeder Spieler sichert sich eine Farbe und eine Buzzer-Gruppe.
- Die aufgeladenen Buzzer beginnen zu leuchten.
- Hat der Spieler alle Buzzer gedrückt, gewinnt er die Spielrunde und verändert das Spiel.
- Der Spieler muss nun zu einem neuen Kreisel und in eine neue Buzzer-Gruppe wechseln.
- Dann wieder die Buzzer aufladen und drücken.
- Der erste Spieler mit drei gewonnenen Runden gewinnt das Spiel.

### 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.

### SPIN'N'CATCH

#### Engagement und Agilität



- 1 bis 3 Spieler/Teams.
- Man wählt eine Farbe.
- Die Spieler wirbeln mit den Kreiseln und laden dadurch die farbigen Buzzer auf; jede Farbe gehört zu einem Kreisel.
- Dann muss die richtige Farbe gefunden und der Buzzer gedrückt werden, um den Punkt zu erhalten.
- Ein neuer Buzzer in der gewählten Farbe leuchtet auf und muss „gefangen“ werden.
- 10 Punkte führen zum Sieg.

