



Dit overgooispel is
NIET VAN DEZE WERELD!

SPELREGELS

Dit product is niet waterbestendig en niet bedoeld voor gebruik in of bij het water.

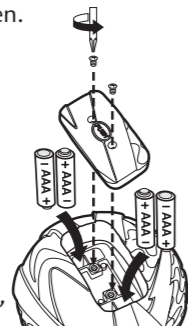
Inhoud:

Elektronische bal, 6 handbandjes, plastic clip

DE BATTERIJEN

Werkt op 4 x 1,5V AAA of LR03 batterijen. Batterijen niet inbegrepen. Wij adviseren het gebruik van alkaline batterijen. Voor het plaatsen van de batterijen is een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen) vereist.

Draai de schroefjes van het batterijencompartiment los en verwijder het deksel. Plaats zoals aangegeven 4 AAA batterijen (wij adviseren alkaline batterijen). Let op de juiste positie van plus (+) en min (-), zoals aangegeven in het plastic. Sluit het deksel en draai de schroefjes vast.



Let op: zorg dat het deksel goed vastgeschroefd is, anders functioneert het spel niet goed tijdens het overgooien.

BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie. Batterijen behoren door een volwassene te worden geplaatst en/of vervangen.

! LET OP:

- Volg de instructies altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van + en -!
- Gebruik geen oude en nieuwe batterijen, of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
- Verwijder lege batterijen uit het product.
- Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
- Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
- Indien dit product gestoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur. Indien nodig kunt u resetten (uit- en weer inschakelen of de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen).



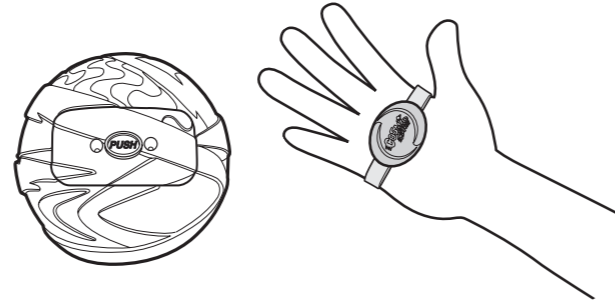
7. OPLAADBARE BATTERIJEN: Gebruik nooit oplaadbare batterijen in combinatie met andere batterijtypen. Haal oplaadbare batterijen voor het opladen altijd uit het product. Bij opladen is toezicht van een volwassene noodzakelijk. **PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**

8. Houd batterijen – net als alle kleine voorwerpen – uit de buurt van jonge kinderen. In geval van inslikken of verstikking, onmiddellijk een arts raadplegen.

Lever batterijen apart in bij een lokaal afvalverzamelpunt. NIET met normaal huishoudelijk afval afvoeren.

VOORBEREIDING

1. Alle spelers kiezen een kleur en doen het handbandje van die kleur zoals aangegeven om hun hand. Leg ongebruikte bandjes uit het spel.



2. Druk op de balknop om hem aan te zetten. Je hoort muziek en de bal roept: COSMIC CATCH!

3. Dan zegt de bal: SPELERS, MELD JE AAN. GEEF DE BAL AAN ELKE SPELER. Houd de bal (met je kleurbandje om) vast, zodat hij weet dat je speelt. De bal noemt je kleur. Geef de bal dan door aan de volgende speler totdat alle spelers zich hebben aangemeld.

4. Als alle spelers zich hebben aangemeld (de bal hebben vastgehouden), geef je de bal terug aan de eerste speler die zich aanmeldde. Dan weet de bal hoeveel spelers er meedoen en noemt de kleuren van alle spelers.

Let op: als een speler de bal langer dan 2 seconden vasthoudt, zegt de bal: DOORGAAN. Als de bal aan een speler wordt gegeven die zich al heeft aangemeld maar niet de eerste aanmelder was, zegt de bal ook: DOORGAAN.

5. Vervolgens zegt de bal: KIES EEN SPEL. Druk op de balknop om het gewenste spel te kiezen (zie hieronder).

Een spel kiezen

Kies een van de 4 spellen hieronder. Elk spel wordt verderop in de spelregels uitgebreid uitgelegd.

Druk 1 keer voor spel 1 – Snel doorgooien.

Druk 2 keer voor spel 2 – Code kraken.

Druk 3 keer voor spel 3 – Één erbij.

Druk 4 keer voor spel 4 – Je bent af.

Druk 5 keer en je bent terug bij spel 1.

Let op: om het spel uit te schakelen moet je de knop ingedrukt houden tot je 2 piepjes hoort. Het spel schakelt automatisch uit als het 5 minuten niet gebruikt wordt.

HET SPEL

Aan het begin van een spel: de spelers gaan in een kring staan. De bal noemt het gekozen spel én de hoogste score voor dat spel. (De allereerste keer dat je een spel speelt wordt er geen hoogste score opgegeven). Dan zegt de bal welke kleur speler het spel begint (dat is de speler die de bal vast heeft). Voorbeeld: als de “witte speler” de bal vast heeft, zegt de bal: WIT BEGINT.

Aan het eind van een spel: de bal vraagt of je hetzelfde spel nog eens wilt spelen of een ander spel wilt kiezen.

- Als je hetzelfde spel nog eens wilt spelen, gooi je simpelweg de bal naar een andere speler. Het spel begint opnieuw.
- Als je een ander spel wilt spelen, druk je zoals eerder omschreven op de balknop om het gewenste spel te kiezen.

Spel 1 – Snel doorgooien

Doel: gooi de bal zo snel je kunt naar de juiste speler.

De bal roept een willekeurige kleur. Gooi hem snel naar de speler met die kleur. Het spel gaat op deze manier verder en het tempo wordt steeds hoger. Als je de bal naar de verkeerde speler gooit of te lang wacht met doorgooien, is het spel afgelopen en je hoort een ontploffing. Vervolgens meldt de bal hoeveel keer er goed is doorgegooid.

Spel 2 – Code kraken

Doel: vind door overgooien de volgorde van de geheime kleurcode.

Het spel begint met een geheime kleurcode van 3 kleuren (NIVEAU 3). De eerste kleur van de code is altijd de kleur van de speler die de bal aan het begin van het spel vast heeft. Gooi de bal naar andere spelers om uit te proberen wat de juiste kleurenvolgorde is. Als je naar een verkeerde speler gooit, hoor je een geluid en je krijgt opdracht de bal terug te gooien naar de eerste speler. Probeer een andere speler om de code te kraken.

Elke keer dat je de kleurencode kraakt, roept de bal: CODE GEKRAAKT! Dan kun je naar het volgende codeniveau waarin een extra kleur wordt toegevoegd.

Als je met succes het hoogste codeniveau weet te kraken (de lengte is geheim!), roept de bal: JIJ WINT!

Spel 3 – Één erbij

Doel: verzin je eigen kleurenserie en onthoud ‘m – vooruit én achteruit!

Het spel begint met een simpele serie van 2 kleuren die jij verzint. De eerste kleur van de serie is altijd de kleur van de speler die de bal aan het begin van het spel vast heeft. Gooi de bal naar een andere speler. Nu heb je een serie van 2 kleuren gemaakt. Dan roept de bal: NU ANDERSOM! En de vanger moet de bal teruggooien naar degene die hem gooide. Dan draagt de bal je op de serie te herhalen en één kleur erbij te verzinnen.

Dit patroon wordt steeds herhaald – vooruit én achteruit – zoals de bal je opdraagt. Het spel gaat verder totdat iemand de bal verkeerd overgooit of te lang vasthoudt. Dan hoor je een ontploffing en het spel is afgelopen. Je kunt nu opnieuw beginnen met een nieuwe serie van 2 kleuren. Als je met succes de maximale serie gooit (de lengte is geheim!), roept de bal: JIJ WINT!

Spel 4 – Je bent af

Doel: gooi de bal door voordat de tijd om is.

Dit is een uitschakelspel dat in rondes gespeeld wordt. De bal noemt een willekeurige kleur. Gooi zo snel je kunt naar die speler. Op deze manier gaat het spel verder. De speler die de bal vast heeft OF de speler die de bal moet vangen op het moment dat de tijd om is, wordt uitgeschakeld (is af) en mag niet meer meespelen. De toegestane tijd voor elke ronde is telkens anders.

Een ronde is afgelopen als een van de volgende dingen gebeurt:

- Een speler heeft de bal vast als de tijd om is.
- Een speler houdt de bal meer dan 3 seconden vast.
- De bal wordt overgegooid maar je vangt hem niet.
- De verkeerde speler vangt de bal. De bal vertelt dat de speler die GOOIDE af is.

Als er nog maar 2 spelers in het spel zijn, wordt de bal heen en weer gegooid. Zodra er één speler af is, wint de andere speler.

UITGESPEELD?

Om het spel uit te zetten houd je de balknop ingedrukt tot je twee 's hoort. Het spel schakelt automatisch uit als het 5 minuten niet gebruikt wordt.

OPBERGEN EN ONDERHOUD

- Wees voorzichtig met de bal.
- Bewaar de bal niet in een stoffige of vuile omgeving.
- Stel de bal niet bloot aan vocht en/of extreme temperaturen.
- Probeer de bal niet uit elkaar te halen. Mocht het spel niet goed werken, probeer dan de batterijen te verwijderen en opnieuw te plaatsen om te resetten.

© 2008 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,
3502 GA Utrecht. Hasbro Consumentenservice:
Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.
E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Dit product voldoet aan de richtlijn 1995/5/EU.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be



010845059104