



Spokenjager

Diep in de nacht komen de spoken in het kasteel tot leven. Lukt het de spokenjager om alle spoken te verjagen of blijft het spoken in het kasteel?



Spelregels

- ✖ Aan het begin van het spel worden de spelers automatisch verdeeld in spoken (gewone spelers) en de spokenjager (de tikker).
- ✖ Zolang je Picoo controller wit (spoken) of groen (spokenjager) is, mag je vrij bewegen.
 - Wordt een spook getikt door de spokenjager? Dan is het spook af.
- ✖ Zodra de Picoo controller oranje gaat knipperen is het tijd om stil te gaan staan!
- ✖ Beweegt een spook terwijl diens Picoo controller rood is? Dan is die speler af.
- ✖ Beweegt de spokenjager terwijl diens Picoo controller rood knippert? Dan is de spokenjager niet af, maar er komt wel een eerder afgetikt spook terug in het spel!

Einde van het spel

- ✕ De spoken die aan het eind van de speeltijd niet af zijn, winnen het spel.
- ✕ Heeft de spokenjager alle spoken getikt? Dan wint de spokenjager.

Kleuren en interactie

Spoken

-  Wit + tril + piep
je mag bewegen
-  Snel oranje knipperen + tril + piep
bijna tijd om stil te staan
-  Snel rood knipperen
je moet stilstaan
-  Rood + 2x tril + incorrect geluid
je bent af
-  Wit + correct geluid
je mag weer meedoen aan spel

Spokenjager

-  Groen knipperen
time out
-  Groen + tril + piep
je mag bewegen
-  Groen knipperen + 2x tril + correct geluid
je hebt getikt



*Snel oranje knipperen + tril + piep
bijna tijd om stil te staan*



*Rood knipperen
je moet stilstaan*



*Rood knipperen + tril + incorrect geluid
er komt een speler terug in het spel*



Voor de meest recente
handleiding ga naar:
www.picoo.com/games/

