Ampel

1-50

4+

1 Smartsleeves

Wer erreicht als Erster die andere Straßenseite? Aber Achtung! Pass gut auf, dass du nicht bei Rot läufst, sonst musst du leider eine Runde aussetzen und darfst nicht weiter überqueren!

Vorbereitung

- Nimm ein paar Smartsleeves. Die Anzahl spielt keine Rolle. Sie werden für die Start- und die Ziellinie verwendet.
- Lege fest, wo die Start- und die Ziellinie verlaufen sollen. Achte darauf, dass die beiden Linien genügend Abstand voneinander haben, damit die Spieler gut rennen können.
- Lege die roten und gelben Smartsleeves auf die Startlinie.
- Lege die blauen und grünen Smartsleeves auf die Ziellinie.
- Alle Spieler stellen sich an der Startlinie auf.
- Starte das Spiel.

Spielregeln

- Das Ziel ist es, die Ziellinie zu erreichen, ohne auszuscheiden.
- Stelle dich hinter die Startlinie und warte auf das Startsignal.
- Renne, wenn dein Controller grün leuchtet.
- Stoppe, sobald dein Controller rot leuchtet.

  Achtung: Der Controller blinkt orange, kurz bevor er rot leuchtet. Das ist dein Zeichen, schon mal einen Gang zurückzuschalten.

- Bewegst du dich, während dein Controller rot leuchtet? Dann scheidest du aus.
- Bist du ausgeschieden? Gehe schnell zurück zur Startlinie und scanne eine der Karten. Danach darfst du wieder mitmachen.

Spielende

- Das Spiel endet automatisch, sobald die Hälfte der Spieler die Ziellinie erreicht hat.

Farben und Interaktionen

weiß + Countdown
Das Spiel beginnt gleich.

grün
Du darfst losrennen.

orange blinkt
Du musst gleich anhalten.

rot
Du musst stehen bleiben.

piepton
Der Controller wechselt die Farbe.

weiß + Ton
Du hast dich bewegt, obwohl du stehen bleiben solltest. Du bist ausgeschieden und musst von vorne anfangen.

Die aktuellste Anleitung findest du hier:
www.picoo.com/games-details/79/