



Stromversorger

*Verschiedene Geräte sind ohne Strom.
Nur die Akkus können sie wieder aufladen.
Aber Vorsicht: Es sind Hacker im Spiel, die
versuchen, die Akkus leer zu ziehen!*



4+



8+



Smart-
sleeves

Vorbereitung

- ✘ Für dieses Spiel braucht man mindestens 4 Spieler.
- ✘ Lege die Smartsleeves 1 bis 5 im Spielbereich bereit.
- ✘ Karte 1 ist die Steckdosenkarte.
- ✘ Die Karten 2 bis 5 sind die Gerätekarten. Zum Beispiel ein Telefon, ein Laptop, eine Kamera und Kopfhörer.

Spielregeln

- ✘ Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt: Akkus und Hacker.
- ✘ Akkus müssen die Geräte im Spielfeld aufladen.
- ✘ Hacker müssen das Aufladen der Geräte verhindern.
- ✘ Ein Akku lädt zuerst Strom auf, indem er die Steckdosenkarte scannt.

- ✖ Ein Akku lädt ein Gerät auf, indem er den Picoo auf eine Gerätekarte hält.
 - Halte den Controller auf der Karte, bis das Gerät voll ist.
- ✖ Bei einem vollen Gerät blinkt der Picoo grün.
- ✖ Ein Hacker fängt einen Akku, um ihn leer zu machen.
- ✖ Ein gefangener Akku muss an der Steckdose neu aufladen.
- ✖ Nach dem Aufladen an der Steckdose ist ein Akku für kurze Zeit vor dem Fangen geschützt.

Spielende

- ✖ Die Akkus gewinnen, wenn drei der vier Geräte vor dem Ende der Spielzeit aufgeladen sind.
- ✖ Die Hacker gewinnen, wenn das nicht gelingt.

Farben und Interaktionen

Hacker:

 *Blau*
hacker

 *Blau + Vibration*
hacker, der einen Akku gefangen hat

Akkus:

 *Rot*
leerer Akku

 *Rot + Vibration + Ton*
akku von Hacker gefangen

● Weiß
voller Akku

● Grün blinkend + Vibration + Ton
gerät ist voll

● Gelb blinkend
akku lädt ein Gerät auf



Das aktuellste Handbuch
finden Sie unter:
www.picoo.com/games/

