



PONG PARTY!

THE GAME



SCAN
TO GET
POPPIN'!



 INSTRUCTIONS

 INSTRUÇÕES

 LA RÈGLE DU JEU

 INSTRUKCJA

 INSTRUCTIES

 INSTRUKTIONER

 ANLEITUNG

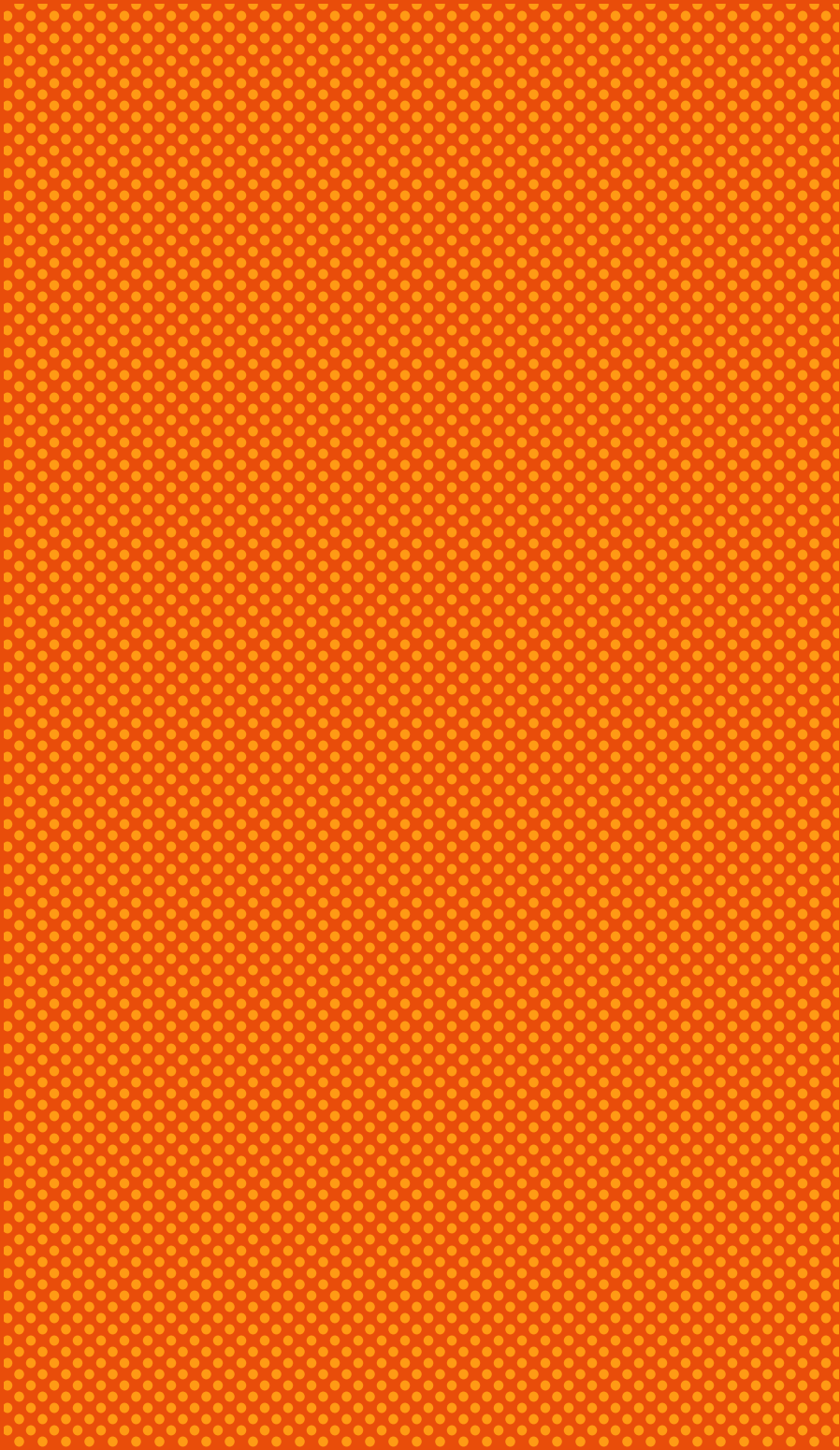
 BRUKSANVISNING

 ISTRUZIONI

 INSTRUKTIONER

 INSTRUCCIONES

 OHJEET





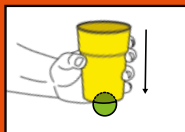
OBJECTIVE

Be the player to score the most points after 10 rounds.

SET UP & PRACTICE

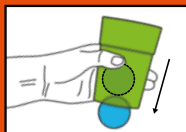
Give each player a cup and 4 balls to start. You'll need to grab a pencil and paper to keep score, too!

The unique Pong Cup Technology launches your ball to new heights! Practice these awesome techniques that will have you poppin' off as you battle to win each challenge.



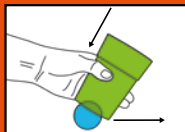
PONG-LAUNCH

Scan the QR code on every card for a quick demo of that challenge!



DOUBLE-LAUNCH

Scan the QR code on every card for a quick demo of that challenge!



SLIDE-LAUNCH

Scan the QR code on every card for a quick demo of that challenge!



HAND-TOSS

Scan the QR code on every card for a quick demo of that challenge!



BOTTOM-LAUNCH

Scan the QR code on every card for a quick demo of that challenge!



Scan the QR code on every card for a quick demo of that challenge!

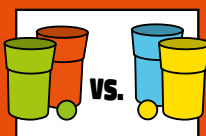
PLAYING THE GAME

Each card is a different challenge and has a play type shown in the bottom-left corner. For 2-3 players, you can remove Partner Pong cards before playing — but you don't have to! If you want to try them anyway, go for it and make up your own rules for how to keep score.

Shuffle the cards, then draw 10 from the deck and set them in the middle of the playing area. Place the remaining cards back in the box. Choose a player to go first. Players take turns drawing a card and reading it aloud. After everyone attempts the challenge, play passes to the left and the next player draws a card.



BATTLE PONG: All players compete individually and the winner scores the points. These challenges can be all players at the same time or taking turns.



PARTNER PONG: Grab a partner and compete together. The players on the winning team each score points.

COASTERS

The coasters have many uses! In some challenges they are held like a paddle or assembled with a card to create a goal. They can also help hold your ball steady when launching.



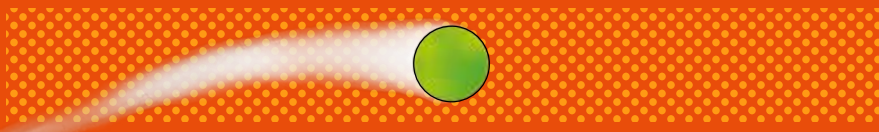
Use as a paddle.



Add a card to create a goal.



Hold your ball steady.



SCORING

All cards have different point values based on the difficulty level of that challenge. It's up to you to keep track of your points whether you're earning points as an individual during Battle Pong challenges or while on a team during a Partner Pong challenge.

If nobody succeeds on a challenge, you can try again and replay the same card or move on to the next challenge. It's up to you!

WINNING THE GAME

After all 10 cards are completed and scores are tallied, the player who scored the most points is the winner!

Launch tips:

Angle the cup slightly forward, left, or right to try and launch a ball in that direction — then see which way the ball pops!




Catching tips:

These balls have a bit of a bounce, so once the ball lands in your cup, give the cup a little swirl to help it stay in.

HOUSE RULES

Playing with younger kids or want a more challenging game? Pick your challenges by score to curate your perfect Pong Off! The higher the score, the more difficult the challenge, and the more adventurous the game!

Don't want to take turns? Don't! Crank up the chaos by having all players attempt challenges at the same time (as long as the challenge doesn't require sharing cups). Just a warning for those daring to play dangerously... it can be tricky to keep score!



Pong Party! Challenges.

Here are full instructions of the 50 challenges included in the box. Refer to the card number to find your challenge quickly. Read carefully the rules before starting the challenge. You can also scan the QR code on the challenge card to see a demo. *Ready to play?*

- 1 Keep it Up** Teams take turns. One player takes 2 coasters to use as paddles and their partner takes a ball and cup. Slide-launch the ball to your partner who must use the paddles (or their body) to bounce the ball and keep it in the air. Count each bounce out loud! *After 3 attempts, the next team goes. The team with the most bounces wins.*
- 2 Double Trouble** Both teams play at the same time. One player per team double-launches 2 balls while their partner tries to catch them with a cup. *The first team to catch a ball wins.*
- 3 Duo Double** Double-launch 2 balls and try to catch 1 ball with the same cup. *After 3 attempts, the next player goes. The player with the most catches wins.*
- 4 Topple Tower** Players take turns. Make a tower with the cups using 1 upside-down cup as the base, then 1 upright cup, then top it off with 1 upside-down cup. Using any launch technique, try and knock over the top 2 cups to win. *After 3 attempts, the next player goes. Any player who succeeds scores points.*
- 5 Pair of Pops** Both teams play at the same time. Players stand 8 steps away from their partners, facing each other. At the same time, all players bottom-launch their ball up and toward their partner. *The first team to catch both balls wins.*
- 6 Fence of Defense** Players take turns as Launcher and Goalie. Place cards in 2 coasters, 1 card-width apart, to create a goal. The Goalie defends their goal with a coaster while the Launcher bottom-launches to score a goal. *After 3 attempts, rotate to a new Launcher and Goalie. The Launcher with the most goals wins.*
- 7 Cup Ya Hands!** Teams take turns. Both partners place their hands in cups. One player picks up a ball with their cup hands and tries to pass it to their partner, who also has cup hands. *After 1 attempt, the next team goes. Players earn a point if their team succeeds.*
- 8 Bounce In** Players take turns. Place 1 cup upside-down with a coaster on top and 1 cup right-side up an arm's length away. Hand-toss a ball, bounce it off the coaster, and land it in the open cup – without knocking off the coaster. *After 3 attempts, the next player goes. Any player who succeeds scores points.*
- 9 Clap It Up** Players take turns. Using any launch technique, launch the ball in the air. Clap as many times as you can before catching the ball in your hand. The ball can only bounce 1 time. *After 1 attempt, the next player goes. The player with the most claps before a catch wins.*
- 10 Ain't No Thing** Both teams play at the same time. One player per team puts both elbows forward to form chicken wings. Their partner stands 6 steps away and slide-launches a ball to the chicken who must catch it with their wings (elbows). *The first team to catch a ball wins.*
- 11 Unicorn Catch** Both teams play at the same time. Standing 10 steps apart, all players hold cups on their foreheads. One player per team bottom-launches a ball from their head while their partner tries to catch it in their horn (cup). *The first team to catch a ball wins.*
- 12 Basic Ball in a Cup** At the same time, all players pop-launch a ball and catch it with their cup. *The first player to catch their ball twice in a row wins. Better be quick!*
- 13 Coaster Plunge** Set 4 coasters on the table one coaster-width apart. At the same time, all players pop-launch balls toward the coasters. If your ball lands on a coaster, you collect that coaster. *When all coasters are collected, the player with the most wins.*
- 14 Behind the Back** Both teams play at the same time. One player reverse slide-launches a ball over their shoulder, while their partner stands behind them trying to catch it with a cup. *The first team to catch a ball wins.*
- 15 Pop, Paddle, Catch** Teams take turns. One player holds a coaster as a paddle while their partner slide-launches a ball to them. Using the paddle, hit the ball back to the launcher who tries to catch it with their cup. *After 3 attempts, switch teams. The team with the most catches wins.*
- 16 Over the Shoulder Showdown** Both teams play at the same time. Partners face away from each other, standing 6 steps apart. On the count of 3, all players bottom-launch a ball up and over their shoulder, then immediately turn around and try to catch their partner's ball. *The first team to catch a ball wins.*
- 17 High Five Catch Pop** Both teams play at the same time. One partner pop-launches the ball, and then both players must high five, attempting to catch the ball between their hands. *The first team to catch a ball wins.*
- 18 Pop On Over** Players take turns. Place a cup on the table and use another cup to try and pop-launch a ball into the table cup. *Players have 3 attempts. The player who lands the most balls wins.*
- 19 Leaning Tower** Players take turns. Stack 3 cups, right-side up, with 2 coasters between them to create a cup tower. Pop-launch a ball and try to land it in the top cup of the tower. Reset the tower for the next player. *Players have 3 attempts. The player who lands the most balls in the tower wins.*
- 20 Tricky Tower** Players take turns. Place one cup 2 arm-lengths away, then hand-toss a ball into the cup. If it lands, leave the ball inside and add a coaster and a new cup to create a tower. *Players have 5 attempts to make a 3-cup-high stack. After 5 attempts, reset the cups before the next player goes. Any players who succeed score points.*
- 21 Fish Bowl** Place 4 cups in a square in the center of the table. At the same time, all players hand-toss balls into the cups until all 4 cups have a ball inside. As soon as all 4 cups are full, race to pop-launch a victory ball into the air. *The first player to notice and pop-launch a victory ball wins!*
- 22 Knock 'em** Players take turns. Place this card on an upside-down cup and use another cup to pop-launch a ball to try and knock the card off the cup. *After 2 attempts, the next player goes. Any player who knocks off the card scores points.*
- 23 Hand Pong** At the same time, all players hold a ball and cup on the back of their hand, pop-launch the ball off their hand, and try to catch it with their cup. *The first player to catch their ball wins!*
- 24 Hand Pong Flip** At the same time, all players hold a ball and cup on the back of their hand, pop-launch the ball off their hand, then switch the cup to their other hand and try to catch the ball. *The first player to catch their ball wins!*
- 25 Skee-Ball** Players take turns. Set 3 cups in a straight line, 2 arm-lengths away, then use any launch technique to land a ball into one of the 3 cups. *Players have 3 attempts. Any player who lands a ball scores. • Closest cup = 1 point • Middle cup = 2 points • Furthest cup = 3 points*
- 26 Hand it Over** At the same time, all players place a coaster on the table's edge. Flip the coaster with the back of your fingers, then catch it with the same hand. If you succeed, pop-launch a ball using your other hand. *The first player to succeed wins.*
- 27 Hungry Hungry Cuppos** At the same time, one player starts by double-launching 3 balls (2 in the cup and 1 under). Then all players act like hungry, hungry cuppos to catch a ball with their cups upside down. *When all balls are caught, the player with the most balls wins. If there's a tie, play again.*
- 28 Balls & Calls** Players take turns. Place 3 cups right-side up in a triangle, and call your shot by the color of the cup. Hand-toss your ball to your call! *If you don't make it into the cup you called, you're out! If no one wins, go again until a winner emerges.*
- 29 Bounce Challenge** Both teams play at the same time. Pop-launch AND double-bounce a ball to your partner who must catch it in a cup. The catching cup cannot leave the table; it may only slide along the table to catch. *Each partner has 3 attempts. The team with the most catches wins.*
- 30 Bounce Attack** At the same time, all players set their cups in front of them, then try to hand-toss a ball into the other players' cups to knock them out of the round. Do not bounce into your own cup. If you do, you are out. *You have 3 attempts. The last player standing without a ball in their cup wins.*
- 31 Musical Pops** At the same time, all players pop-launch a ball and catch it. If you make a catch, pass your cup to the left. If you miss a catch, you're out. *The last player left standing wins.*
- 32 Double Down** Players take turns. With a cup in each hand, pop-launch from one hand to catch the ball in the cup in the other hand. • *Each ball that touches the cup = 1 point. • Each ball that lands in the cup = 3 points. After 3 attempts, the next player goes. The player with the highest score wins.*
- 33 Volley Pop** Both teams play at the same time. Slide-launch a ball to your partner who tries to catch the ball in their cup then slide-launch the ball back to you. Continue the volley pop until you miss. *If you miss, you're out. The last team standing wins.*
- 34 Batter Up** Players take turns playing as Pitcher, Batter, and Outfielders (until everyone has been an Outfielder once). Pitcher rolls 3 balls to the Batter, who pop-launches to the Outfielders to catch. *The player with the most catches as an Outfielder wins.*
- 35 Pong Pop** At the same time, all players pop-launch a ball, bounce 1x, catch. Pop-launch a ball, bounce 2x, catch. Continue to increase the number of bounces each time. If you miss, start back at 1 bounce. *The first player to get 5x bounces scores points.*
- 36 Pong Pop Easy** At the same time, all players pop-launch a ball, bounce 2x, then catch. *The first player to succeed wins.*
- 37 Blow Pop** At the same time, all players lay a cup on its side 3 coaster-lengths away from them and try to blow 1 ball into their cup. *The first player to succeed must victory pop-launch 2 balls to win.*
- 38 Don't Drop the Ball** At the same time, all players place a ball and an upside-down cup on their head. Without touching the cup, squat down while keeping the cup and ball in place. *If you drop anything, start over. If you succeed, pop-launch a victory ball off your head to win.*
- 39 Wipe Out** Players take turns. Pop-launch a ball and see how many times you can swipe your hand as far as you can to the left and right under the bouncing ball before it touches your hand. Other players keep count. *You have 1 attempt, then switch to the next player. The player with the highest count wins.*
- 40 Balls to the Wall** Both teams play at the same time. All players stand 12 steps from the wall, one player bottom-launches off their palm to the wall. When it bounces off, their partner tries to catch it. *Both teams have 3 attempts. The team with the most catches wins.*
- 41 Toss off** At the same time, all players place a cup on the table then hand-toss a ball to land in the cup. Balls must bounce on the table 1x to count. *The first player to bounce a ball into the cup wins.*
- 42 Blow Out** At the same time, all players place a ball in their cup right-side up on the table. Players hold the cup steady, then blow on the ball until it jumps out of the cup. *The first player to succeed and pop-launch a victory ball wins.*
- 43 Ping Pong Paddle** Players take turns. Bounce a ball in the air with a coaster as many times as possible without dropping the ball. *After 2 misses, the next player goes. Keep count, the most bounces in a single attempt wins!*
- 44 Knock Knock Joke** Players take turns. Set up 1 card in each of the 4 coasters. From 3 steps away, bottom-launch a ball to hit any card. Other players keep count. *After 3 attempts, the next player goes. The player who hit the most cards wins.*
- 45 Not a Pop** Players take turns. Place a cup on the edge of the table and hand-toss balls at the cup to knock it off. Balls must bounce on the table 1x to count. *After 4 attempts, the next player goes. The player to knock the cup off in the fewest attempts wins.*
- 46 Rock N Roll** At the same time, all players sit on the floor and place a ball and an upside-down cup on their head. Without touching the cup, stand up while keeping the cup and ball in place. *If you drop anything, start over. If you succeed, pop-launch a victory ball off your head to win. If you catch it, win an additional point!*
- 47 Quack Race** At the same time, all players stand next to each other and place a ball between their knees. Choose a location about 20 steps away and then race to it without dropping the ball. If you drop the ball, start back at the beginning. *The first player to make it to the end without dropping the ball wins.*
- 48 Head Ball** At the same time, all players pop-launch a ball into the air then try to bounce the ball off their head. *All players have 3 attempts. The player to bounce the ball the most times wins.*
- 49 Head Out** Both teams play at the same time. One player per team pop-launches a ball into the air then bounces the ball off their head until their partner catches it in their cup. Then the partners reverse roles and perform the same action until the first player catches it. *The first team to successfully hit the ball back and forth with their heads wins.*
- 50 Wall Ball** At the same time, all players hand-toss a ball against the wall and squat down to catch the ball at floor level with their cup as it bounces back. *The first player to catch the ball 3 times wins.*

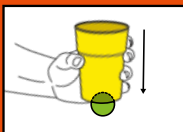


OBJECTIF

Être le joueur à marquer le plus de points après 10 manches.

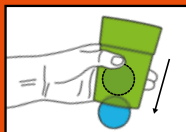
PRÉPARATION ET JEU

Donne à chaque joueur un gobelet et 4 balles pour commencer. Tu devras aussi prévoir un crayon et du papier pour marquer les points !
Notre technologie exclusive de gobelet pop permet de propulser ta balle à des hauteurs insoupçonnées !
Exerce-toi aux super techniques ci-dessous pour bien savoir lancer ta balle et gagner tous tes défis.



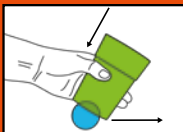
LE LANCER POP

Sur la surface de jeu ou sur un disque, appuie verticalement vers le bas pour envoyer la balle directement vers le haut.



LE LANCER DOUBLE

Place une balle dans ton gobelet, puis fais un lancer pop avec une deuxième balle sous le gobelet.



LE LANCER GLISSÉ

Appuie vers le bas tout en faisant glisser le gobelet dans la direction où tu veux envoyer la balle.



LE LANCER À LA MAIN

Pas besoin de gobelet ici ! Utilise juste ta main pour lancer la balle en la faisant rebondir 1 fois sur une surface plane.β



LE LANCER PAUME

Prends la balle et presse le gobelet contre ta paume tout en le dirigeant vers ta cible.



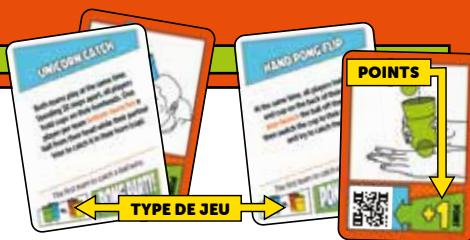
Scanne le QR code de chaque carte pour connaître la règle du défi et voir une démonstration.

LE JEU

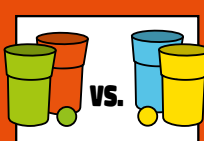
Chaque carte propose un défi différent et un type de jeu indiqué dans le coin inférieur gauche. Pour 2 ou 3 joueurs, tu peux retirer les cartes Partenaires Pong avant de jouer – mais rien ne t'y oblige ! Si tu veux quand même les tester, fonce et invente tes propres règles pour compter les points !

Mélange les cartes, puis pioches-en 10 dans le paquet et mets-les au milieu de la zone de jeu. Remets le reste des cartes dans la boîte.

Choisis quelqu'un pour commencer. Les joueurs tirent une carte à tour de rôle et la lisent à haute voix. Une fois que tout le monde a tenté le défi, le tour passe à gauche et le joueur suivant tire une carte.



BATAILLE PONG : tous les joueurs s'affrontent individuellement et le vainqueur marque les points. Ces défis peuvent opposer tous les joueurs en même temps ou à tour de rôle.



PARTENAIRE PONG : choisis un partenaire et jouez ensemble. Les joueurs de l'équipe vainqueur marquent chacun des points.

DISQUES Les disques ont de nombreuses utilisations ! Dans certains défis, ils sont tenus comme une raquette ou associés à une carte pour former un but. Ils peuvent aussi aider à maintenir ta balle en place lorsque tu la lances.



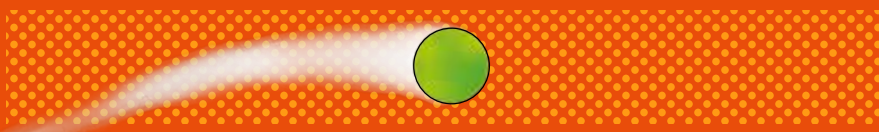
Utilise-le comme raquette.



Ajoute une carte pour faire un but.



Maintiens ta balle en place.



SCORE Toutes les cartes offrent une valeur de points différente selon le niveau de difficulté du défi en question. C'est à toi bien noter tes points, que ce soit en solo lors des défis Bataille Pong ou en équipe lors d'un défi Partenaire Pong. Si personne ne réussit un défi, tu peux réessayer de rejouer la même carte ou passer au défi suivant. À toi de voir !

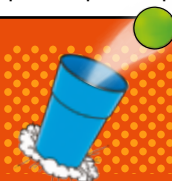
Sois gentil ! Ne vise pas les yeux ou le visage (le tien ou celui de quelqu'un d'autre) avec les balles. Pense à partager les gobelets – certains défis demandent plusieurs gobelets et un peu d'espace pour les réussir !

GAGNER LA PARTIE

Une fois que les 10 cartes ont été jouées et que les scores ont été calculés, c'est le joueur qui a marqué le plus de points qui gagne la partie !

Conseils pour lancer :

Incline le gobelet légèrement vers l'avant, la gauche ou la droite pour essayer de lancer une balle dans cette direction, puis regarde dans quel sens la balle saute !




Conseils pour attraper les balles :

Comme ces balles rebondissent un peu, dès qu'elles atterrissent dans ton gobelet, donne un petit coup de poignet pour qu'elles y restent.



RÈGLES MAISON Tu joues avec de jeunes enfants ou tu veux pimenter un peu le jeu ? Choisis tes défis en fonction des points pour composer ton Pong Party idéal ! Plus les points sont élevés, plus le défi est difficile et plus le jeu est aventureux ! Tu ne veux pas jouer à tour de rôle ? Pas de souci ! Fais monter le chaos en demandant à tous les joueurs de tenter des défis en même temps (tant que le défi ne nécessite pas le partage de gobelets). Petit avertissement pour ceux qui oseront jouer dangereusement... il peut être difficile de compter les points !



Pong Party ! Les défis.

Voici les règles détaillées pour chacun des 50 défis inclus dans la boîte. Référez-vous au numéro de la carte pour retrouver rapidement le défi dans la liste. Lisez les règles avec attention avant de commencer chaque défi. Vous pouvez aussi scanner le QR code de chaque carte pour visionner une démo vidéo. A vous de jouer !

- 1 EN L'AIR** Les équipes jouent à tour de rôle. Un joueur prend 2 disques comme raquettes et son partenaire une balle et un gobelet. Fais un lancer glissé au partenaire qui doit utiliser les raquettes (ou son corps) pour faire rebondir la balle et la maintenir en l'air. Compte chaque rebond à voix haute ! *Après 3 tentatives, c'est au tour de l'équipe suivante. L'équipe qui réussit le plus de rebonds gagne.*
- 2 DOUBLE TROUBLE** Les deux équipes jouent en même temps. Un joueur par équipe fait un lancer double de 2 balles pendant que son partenaire essaie de les attraper avec un gobelet. *La première équipe qui attrape une balle gagne.*
- 3 DUO DOUBLE** Fais un lancer double de 2 balles et essaie d'attraper 1 balle avec le même gobelet. *Après 3 tentatives, c'est au tour du joueur suivant. Celui qui réussit le plus de réceptions gagne.*
- 4 TOUR À ABATTRE** Les joueurs jouent à tour de rôle. Fabrique une tour avec les gobelets en utilisant 1 gobelet retourné comme base, puis 1 gobelet droit, et termine par 1 gobelet retourné. Utilise le lancer de ton choix pour essayer de faire tomber les 2 gobelets du haut et gagner. *Après 3 tentatives, c'est au tour du joueur suivant. Chaque joueur qui réussit marque les points.*
- 5 PAIRE DE POPS** Les deux équipes jouent en même temps. Les partenaires se tiennent à 8 pas l'un de l'autre, face à face. Au même moment, tous les joueurs font un lancer paume vers le haut en direction de leur partenaire. *La première équipe qui attrape les deux balles gagne.*
- 6 MUR DE DÉFENSE** Les joueurs sont tour à tour Lanceur et Gardien. Place les cartes sur 2 disques séparés d'une largeur de carte pour former un but. Le Gardien défend son but à l'aide d'un disque tandis que le Lanceur fait un lancer paume pour marquer. *Après 3 tentatives, échangez les rôles. Le Lanceur qui a marqué le plus de buts gagne.*
- 7 MAINS-GOBELETS !** Les équipes jouent à tour de rôle. Les deux partenaires placent leurs mains dans des gobelets. Un joueur ramasse une balle avec ses mains-gobelets et essaie de la passer à son partenaire, qui a lui aussi des gobelets-mains. *Après 1 tentative, c'est au tour de l'équipe suivante. Les joueurs gagnent un point si leur équipe réussit.*
- 8 REBOND** Les joueurs jouent à tour de rôle. Place 1 gobelet à l'envers avec 1 disque sur le dessus et 1 gobelet à l'endroit à une longueur de bras. Fais un lancer à la main en faisant rebondir la balle sur le disque pour qu'elle atterrisse dans le gobelet ouvert, sans faire tomber le disque. *Après 3 tentatives, c'est au tour du joueur suivant. Chaque joueur qui réussit marque les points.*
- 9 BRAVO** Les joueurs jouent à tour de rôle. En utilisant le lancer de ton choix, envoie la balle en l'air. Frappe des mains autant de fois que possible avant d'attraper la balle dans ta main. La balle peut uniquement faire 1 rebond. *Après 1 tentative, c'est au tour du joueur suivant. Le joueur qui réussit à applaudir le plus avant d'attraper la balle gagne.*
- 10 UN JEU D'ENFANTS** Les deux équipes jouent en même temps. Un joueur par équipe met ses deux coudes en avant pour faire des ailes de poulet. Son partenaire se tient à 6 pas de lui et réalise un lancer glissé vers le poulet qui doit attraper la balle avec ses ailes (coudes). *La première équipe qui attrape une balle gagne.*
- 11 ARRÊT LICORNE** Les deux équipes jouent en même temps. Se tenant à 10 pas les uns des autres, tous les joueurs placent leur gobelet sur le front. Un joueur par équipe réalise un lancer paume (mais avec le front !) pendant que son partenaire essaie d'attraper la balle dans sa corne (gobelet). *La première équipe qui attrape une balle gagne.*
- 12 BABALLE GOBELET** Tous les joueurs réalisent en même temps un lancer pop et attrapent la balle avec leur gobelet. *Le premier joueur qui attrape sa balle deux fois de suite a gagné. T'as intérêt à être rapide !*
- 13 PLONGEON SUR DISQUE** Place 4 disques sur la surface de jeu en les espaçant d'une largeur de disque. Tous les joueurs réalisent en même temps des lancers pop vers les disques. Si ta balle atterrit sur un disque, tu récupères ce disque. *Lorsque tous les disques sont ramassés, le joueur qui en a le plus gagne.*
- 14 DANS LE DOS** Les deux équipes jouent en même temps. Un joueur réalise un lancer glissé inverse par-dessus sa tête, tandis que son partenaire se tient derrière lui pour essayer d'attraper la balle avec son gobelet. *La première équipe qui attrape une balle gagne.*
- 15 POP, RAQUETTE, CAPTURE** Les équipes jouent à tour de rôle. Un joueur tient un disque comme raquette pendant que son partenaire réalise un lancer glissé dans sa direction. À l'aide de la raquette, il renvoie la balle au lanceur qui essaie de la rattraper avec son gobelet. *Après 3 tentatives, changez d'équipe. Celle qui réussit le plus de réceptions gagne.*
- 16 PAR-DESSUS L'ÉPAULE** Les deux équipes jouent en même temps. Les partenaires se font face de dos, en se tenant à 6 pas l'un de l'autre. Au compte de 3, tous les joueurs réalisent un lancer paume par-dessus leur épaule, puis se retournent immédiatement pour essayer d'attraper la balle de leur partenaire. *La première équipe qui attrape une balle gagne.*
- 17 HIGH FIVE POP** Les deux équipes jouent en même temps. Un partenaire réalise un lancer pop, puis les deux joueurs font un high five en essayant d'attraper la balle entre leurs mains. *La première équipe qui attrape une balle gagne.*
- 18 DE L'UN À L'AUTRE** Les joueurs ont 3 essais. *Celui qui parvient à faire entrer le plus de balles dans la tour gagne.*
- 19 TOUR INCLINÉE** Les joueurs jouent à tour de rôle. Empile 3 gobelets, à l'endroit, séparés par 2 disques pour former une tour. Fais un lancer pop et essaie de faire atterrir la balle dans le gobelet du haut de la tour. Reconstitue la tour pour le joueur suivant. *Les joueurs ont 3 essais. Le joueur qui fait atterrir le plus de balles dans la tour gagne.*
- 20 TOUR ÉPINEUSE** Les joueurs jouent à tour de rôle. Place un gobelet à 2 longueurs de bras, puis réalise un lancer à la main dans le gobelet. Si la balle y atterrit, laisse-la à l'intérieur, puis ajoute un disque et un nouveau gobelet pour former une tour. *Les joueurs ont 5 essais pour construire une tour de 3 gobelets. Après 5 tentatives, remplace le gobelet initial pour le joueur suivant. Tous les joueurs qui y parviennent marquent les points.*
- 21 AQUARIUM** Place 4 gobelets en forme de carré au centre de la surface de jeu. Au même moment, tous les joueurs réalisent un lancer à la main jusqu'à ce que les 4 gobelets contiennent au moins une balle. Dès que c'est chose faite, balle de match : c'est à celui qui réussira au plus vite son lancer pop victorieux en l'air. *Le premier qui y parvient gagne !*
- 22 À TERRE** Les joueurs jouent à tour de rôle. Place cette carte sur un gobelet retourné et utilise un autre gobelet pour réaliser un lancer pop afin de faire tomber la carte du gobelet. *Après 2 tentatives, c'est au tour du joueur suivant. Chaque joueur qui fait tomber la carte marque les points.*
- 23 MAIN PONG** Tous les joueurs tiennent une balle et un gobelet sur le dos de leur main, puis réalisent en même temps un lancer pop et essaient d'attraper la balle avec leur gobelet. *Le premier joueur qui attrape sa balle gagne.*
- 24 MAIN PONG FLIP** Tous les joueurs tiennent une balle et un gobelet sur le dos de leur main, et réalisent en même temps un lancer pop, puis passent le gobelet dans l'autre main et essaient d'attraper la balle. *Le premier joueur qui attrape sa balle gagne.*
- 25 SKEE-BALL** Les joueurs jouent à tour de rôle. Place 3 gobelets en ligne droite, à 2 longueurs de bras, puis utilise le lancer de ton choix pour faire atterrir une balle dans l'un des 3 gobelets. *Les joueurs ont 3 essais. Chaque joueur qui parvient à faire atterrir une balle marque un point. • Gobelet le plus proche = 1 point • Gobelet du milieu = 2 points • Gobelet le plus éloigné = 3 points*

26 FAIS LA PASSE Tous les joueurs placent en même temps un disque sur le bord de la table. Retourne le disque avec le dessus de tes doigts, puis attrape-le avec la même main. Si tu réussis, réalise un lancer pop avec ton autre main. *Le premier joueur qui y parvient gagne.*

27 GROS GLOUTONS Un joueur commence par réaliser un lancer double de 3 balles (2 dans le gobelet et 1 en dessous). Puis tous les joueurs se comportent en même temps en gros gloutons pour attraper les balles avec leurs gobelets retournés. *Lorsque toutes les balles ont été attrapées, le joueur qui en a le plus gagne. En cas d'égalité, on rejoue.*

28 J'ANNONCE Les joueurs jouent à tour de rôle. Place 3 gobelets à l'endroit en triangle, et annonce ton coup en indiquant la couleur du gobelet. Fais un lancer à la main vers l'heureux élu ! *Si tu n'atterris pas dans le gobelet annoncé, tu es éliminé-e ! Si personne ne gagne, recommencez jusqu'à avoir un gagnant.*

29 DÉFI REBOND Les deux équipes jouent en même temps. Réalise un lancer pop AVEC un double rebond vers ton partenaire qui doit attraper la balle dans un gobelet. Le gobelet de réception ne peut pas quitter la surface de jeu ; il peut uniquement y glisser pour attraper la balle. *Chaque partenaire a 3 essais. L'équipe qui réussit le plus de réceptions gagne.*

30 ATTAQUE REBONDS Les deux équipes jouent en même temps. Tous les joueurs placent leur gobelet devant eux, puis essaient en même temps un lancer à la main vers le gobelet des autres joueurs pour les éliminer du tour. Attention à ne pas rebondir dans ton propre gobelet, sous peine d'être éliminé. *Chaque joueur a droit à 3 essais. Le dernier joueur encore en vie sans balle dans son gobelet gagne.*

31 POPS MUSICALES Tous les joueurs réalisent un lancer pop en même temps et attrapent leur balle. Si tu réussis à l'attraper, passe ton gobelet à gauche. Si tu rates, c'est fini pour toi. *Le dernier joueur encore en vie gagne.*

32 DOUBLE LA MISE Les joueurs jouent à tour de rôle. Avec un gobelet dans chaque main, fais un lancer pop d'une main et attrape la balle dans le gobelet de l'autre main. • *Chaque balle qui touche le gobelet = 1 point. • Chaque balle qui atterrit dans le gobelet = 3 points. Après 3 tentatives, c'est au tour du joueur suivant. Le joueur avec le plus grand score gagne.*

33 VOLLEY POP

Les deux équipes jouent en même temps. Réalise un lancer glissé vers ton partenaire qui essaie d'attraper la balle dans son gobelet, puis effectue à son tour un lancer glissé vers toi. Continuez le volley pop jusqu'à ce que quelqu'un rate. *Si tu rates, tu es éliminé. La dernière équipe en lice gagne.*

34 HAUT LA BATTE Les joueurs assument tour à tour les rôles de Lanceur, Batteur et Voltigeur (jusqu'à ce que tout le monde ait été Voltigeur une fois). Le Lanceur envoie 3 balles au batteur, qui les lance pop aux Voltigeurs afin qu'ils les attrapent. *Le joueur ayant réussi le plus de réceptions comme Voltigeur gagne.*

35 PONG POP Tous les joueurs réalisent en même temps un lancer pop, laissent rebondir la balle 1 fois et l'attrapent.

Puis ils font un lancer pop, 2 rebonds et réception. Continuez ainsi en augmentant le nombre de rebonds à chaque fois. Celui qui rate doit recommencer à 1 rebond. *Le premier joueur à atteindre 5 rebonds marque les points.*

36 PONG POP FACILE Tous les joueurs réalisent en même temps un lancer pop, laissent rebondir la balle 2 fois et l'attrapent.

Le premier joueur qui y parvient gagne.

37 SOUFFLE POP Tous les joueurs couchent en même temps un gobelet sur le côté à 3 longueurs de disque d'eux et essaient d'y faire entrer 1 balle en soufflant. *Le premier joueur qui y parvient doit réussir 2 lancers pop pour gagner.*

38 NE FAIS PAS TOMBER LA BALLE Tous les joueurs posent en même temps une balle et un gobelet retourné sur leur tête. Sans rien toucher, accroupis-toi tout en gardant le gobelet et la balle en place. *Si tu fais tomber quoi que ce soit, recommence. Si tu y arrives, tu dois alors faire un lancer pop victorieux sur ta tête pour gagner.*

39 ESSUIE-GLACE Les joueurs jouent à tour de rôle. Fais un lancer pop et vois combien de fois tu peux passer ta main aussi loin que possible de gauche à droite sous la balle qui rebondit avant qu'elle ne touche ta main. Les autres joueurs tiennent le compte. *Tu as 1 essai, puis le tour passe au joueur suivant. Celui qui a le nombre le plus élevé gagne.*

40 PASSE MURALE Les deux équipes jouent en même temps. Tous les joueurs se tiennent à 12 pas du mur, un joueur réalise un lancer paume dans sa direction. Lorsqu'elle y rebondit, son partenaire essaie de l'attraper. *Les deux équipes ont 3 tentatives. Celle qui réussit le plus de réceptions gagne.*

41 PANIER Tous les joueurs placent en même temps un gobelet sur la surface de jeu, puis effectuent un lancer main pour faire atterrir une balle dans le gobelet. Les balles doivent faire 1 rebond sur la surface pour compter. *Le premier joueur qui fait rebondir une balle dans son gobelet gagne.*

42 SOUFFLE Tous les joueurs placent en même temps une balle dans leur gobelet à l'endroit sur la surface de jeu. Les joueurs le tiennent fermement, puis soufflent sur la balle pour la faire sauter hors du gobelet. *Le premier joueur y parvenir et faire un lancer pop victorieux gagne.*

43 RAQUETTE DE PING-PONG Les joueurs jouent à tour de rôle. Fais rebondir une balle en l'air avec un disque autant de fois que possible sans faire tomber la balle. *Après 2 ratés, c'est au tour du joueur suivant. Tiens le compte – celui qui réussit le plus de rebonds en une seule tentative gagne !*

44 TOC TOC Les joueurs jouent à tour de rôle. Place 1 carte sur chacun des 4 disques. À 3 pas de distance, fais un lancer paume pour toucher n'importe quelle carte. Les autres joueurs tiennent le compte. *Après 3 tentatives, c'est au tour du joueur suivant. Celui qui a touché le plus de cartes gagne.*

45 PAS UN POP Les joueurs jouent à tour de rôle. Place un gobelet sur le bord de la table et fais des lancers à la main dans sa direction pour le faire tomber. Les balles doivent faire 1 rebond sur la table pour compter. *Après 4 tentatives, c'est au tour du joueur suivant. Le joueur qui parvient à faire tomber le gobelet en moins de tentatives gagne.*

46 ROCK'N'ROLL Tous les joueurs s'assoient en même temps sur le sol et placent une balle et un gobelet retourné sur leur tête. Sans rien toucher, leve-toi tout en gardant le gobelet et la balle en place. *Si tu fais tomber quoi que ce soit, recommence. Si tu y arrives, tu dois alors faire un lancer pop victorieux sur ta tête pour gagner. Et si tu l'attrapes, tu gagnes un point supplémentaire !*

47 COURSE AUX CANARDS Tous les joueurs se tiennent en même temps les uns à côté des autres et placent une balle entre leurs genoux. Décide d'un endroit situé à environ 20 pas et foncez-y sans faire tomber la balle. Si tu fais tomber la balle, tu repars au début. *Celui qui remporte la course sans faire tomber la balle gagne.*

48 TÊTE Tous les joueurs réalisent en même temps un lancer pop en l'air puis essaient de faire rebondir la balle sur leur tête. *Chaque joueur a 3 essais. Celui qui fait rebondir la balle le plus de fois gagne.*

49 ALLER-RETOUR DE TÊTES Les deux équipes jouent en même temps. Un joueur par équipe effectue un lancer pop en l'air et fait rebondir la balle sur sa tête, avant que son partenaire ne l'attrape dans son gobelet. Puis les partenaires inversent les rôles et recommencent jusqu'à ce que le premier joueur rattrape la balle. *La première équipe qui réussit cet aller-retour de têtes gagne.*

50 BALLE AU MUR Tous les joueurs effectuent en même temps un lancer à la main contre le mur et s'accroupissent pour attraper la balle à hauteur du sol avec leur gobelet lorsqu'elle rebondit. *Le premier joueur qui parvient à attraper la balle 3 fois gagne.*

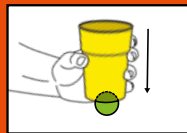


DOEL

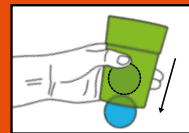
Zorg dat je na 10 rondes de meeste punten hebt gescoord.

OPZETTEN EN OEFENEN

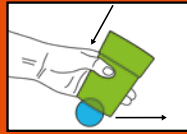
Geef elke speler een beker en 4 ballen om te beginnen. Je moet ook een pen en papier pakken om de score bij te houden!
De unieke Pong Cup Technologie brengt je bal tot nieuwe hoogtes!
Train deze geweldige technieken zodat je kunt knallen terwijl je elk potje probeert te winnen.



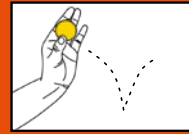
PONG-SCHIETEN
Druk recht naar beneden op de tafel of op een onderzetter om de bal recht omhoog te schieten.



DUBBEL-SCHIETEN
Stop een bal in de beker en laat er dan een tweede bal onder poppen.



SCHUIF-SCHIETEN
Druk omlaag terwijl je de beker schuift in de richting die je wilt dat de bal gaat.



HAND-WORP
Geen beker nodig! Gebruik gewoon je hand om de bal te werpen. De bal moet 1x stuiteren op een vlakke ondergrond.



VAN ONDEROP-SCHIETEN
Houd de bal vast en druk de beker in je handpalm terwijl je de beker richt op je doel.



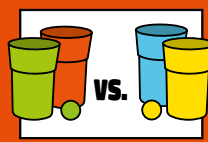
Scan de QR-code op elke kaart voor een snelle demo van de uitdaging!

HET SPEL SPELEN

Elke kaart bevat een andere uitdaging. Linksonder staat het speltype. Bij 2-3 spelers kun je de Partner Pong kaarten verwijderen vóór je gaat spelen - maar dat hoeft niet! Als je ze toch wilt proberen, ga er dan voor en verzin je eigen regels voor het bijhouden van de score.
Schud de kaarten, pak er dan 10 van de stapel en leg ze in het midden van het speelveld. Doe de andere kaarten terug in de doos.
Kies een speler om te beginnen. De spelers pakken om de beurt een kaart en lezen die hardop voor. Nadat iedereen de uitdaging heeft geprobeerd, gaat het spel naar links en pakt de volgende speler een kaart.



BATTLE PONG: Alle spelers doen individueel mee en de winnaar krijgt de punten. Bij deze uitdagingen kunnen alle spelers tegelijk of om de beurt spelen.



PARTNER PONG: Zoek een partner en speel samen. De spelers van het winnende team scoren elk punten.

ONDERZETTERS

Je kunt de onderzetters voor veel dingen gebruiken! Bij sommige spelletjes worden ze vastgehouden als een batje of met een kaart in elkaar gezet tot een doel. Je kunt ze ook gebruiken om je bal stabiel te houden bij het schieten.



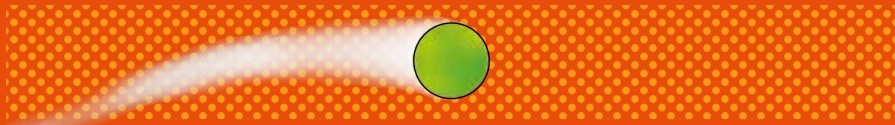
Gebruik als een batje.



Een kaart toevoegen om een doel te maken.



Je bal stabiel houden.



SCOREN

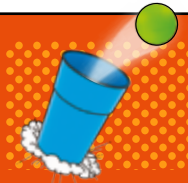
De kaarten leveren verschillende punten op, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van het spel. Je moet zelf je punten bijhouden, of je nu individueel punten verdient tijdens Battle Pong uitdagingen of als team tijdens een Partner Pong uitdaging. Als niemand slaagt voor een uitdaging, kun je het opnieuw proberen en dezelfde kaart opnieuw spelen of verder gaan met de volgende uitdaging. Dat moet je zelf weten!

Wees een goed mens! Richt de ballen niet op de ogen of het gezicht (van jou of van iemand anders). Vergeet niet om bekers te delen - voor sommige uitdagingen heb je meerdere bekers en een beetje ruimte nodig om te slagen!

HET SPEL WINNEN

Als alle 10 kaarten zijn voltooid en de scores zijn opgeteld, is de speler die de meeste punten heeft gescoord de winnaar!

Schiettips:
Kantel de beker een beetje naar voren, naar links of naar rechts om te proberen een bal in die richting te schieten - en kijk dan welke kant de bal op knalt!



Vangtips:
Deze ballen stuiteren een beetje, dus als de bal eenmaal in je beker landt, moet je de beker een beetje draaien om hem erin te houden.



HUISREGELS

Speel je met jongere kinderen of wil je een uitdagender spel? Kies je uitdagingen op score en stel je perfecte Pong Party samen! Hoe hoger de score, hoe moeilijker de uitdaging en hoe avontuurlijker het spel!
Wil je niet om de beurt? Doe het dan niet! Vergroot de chaos door alle spelers tegelijkertijd uitdagingen te laten doen (zolang je voor de uitdaging geen bekers hoeft te delen). Even een waarschuwing voor wie gevaarlijk durft te spelen... het kan lastig worden om de score bij te houden!

Pong Party! Uitdagingen.

Hier zijn de volledige instructies van de 50 uitdagingen die in de doos zitten. Raadpleeg het kaartnummer om de uitdaging snel te vinden. Lees de regels aandachtig voordat je aan de uitdaging begint. Je kunt ook de QR-code op de uitdagskaart scannen om een demo te zien. Klaar om te spelen?

- GA ZO DOOR** Teams spelen om de beurt. Eén speler neemt 2 onderzetters om als batjes te gebruiken en zijn of haar medespeler pakt een bal en beker. Schuif-schiet de bal naar je medespeler die de batjes (of het lichaam) moet gebruiken om de bal te laten stuiteren en in de lucht te houden. Tel iedere stuiter hardop! *Na 3 pogingen mag het volgende team. Het team met de meeste stuiters wint.*
- DOUBLE TROUBLE** Beide teams spelen tegelijkertijd. Eén speler per team 'dubbel-schiet' 2 ballen terwijl de ander ze probeert te vangen met een beker. *Het eerste team dat een bal vangt, wint.*
- DUO DUBBEL** 'Dubbel-schiet' 2 ballen en probeer 1 bal te vangen met dezelfde beker. *Na 3 pogingen mag de volgende speler. De speler die de meeste vangt, wint.*
- KANTELTOREN** De spelers wisselen elkaar af. Maak een toren met de bekertjes met 1 omgekeerd bekertje als basis, dan 1 rechtopstaand bekertje, en dan de bovenste met 1 omgekeerd bekertje. Probeer met een willekeurige schiettechniek de bovenste 2 bekertjes omver te werpen om te winnen. *Na 3 pogingen mag de volgende speler. Elke speler die daarin slaagt scoort punten.*
- POP-PAREN** Beide teams spelen tegelijkertijd. De spelers staan 8 stappen van hun medespelers af, met hun gezicht naar elkaar toe. Op hetzelfde moment schieten alle spelers van onderop hun bal weg naar hun medespeler. *Het eerste team dat beide ballen vangt, wint.*
- VERDEDIGINGSHEK** De spelers zijn om beurten schutter en doelman. Leg kaarten op 2 onderzetters, 1 kaartbreedte uit elkaar en maak zo een doel. De doelman verdedigt zijn doel met een onderzetter, terwijl de schutter van onderop schiet om een doelpunt te maken. *Na 3 pogingen ga je over op een nieuwe schutter en doelman. De schutter met de meeste doelpunten wint.*
- KOMHANDJES!** Teams spelen om de beurt. Beide spelers maken een kommetje met hun handen. Eén speler pakt een bal op met zijn komhandjes en probeert hem naar de medespeler te brengen, die ook komhandjes heeft. *Na 1 poging mag het volgende team. De spelers krijgen een punt als hun team slaagt.*
- STUITER BINNEN** De spelers wisselen elkaar af. Zet 1 beker ondersteboven met een onderzetter erop en 1 beker met de goede kant naar boven op een armlengte afstand. Gooi een bal met de hand, laat hem van de onderzetter stuiteren en in de open beker landen - zonder de onderzetter eraf te stoten. *Na 3 pogingen mag de volgende speler. Elke speler die daarin slaagt scoort punten.*
- KLAPPEN MAAR** De spelers wisselen elkaar af. Gebruik een willekeurige lanceertechniek en schiet de bal de lucht in. Klap zo vaak als je kunt voordat je de bal met de hand vangt. De bal mag maar 1 keer stuiteren. *Na 1 poging mag de volgende speler. De speler die het vaakst klapt voor een vangbal wint.*
- GEEN DINGETJE** Beide teams spelen tegelijkertijd. Eén speler per team doet beide ellebogen naar voren om kippenvleugels te vormen. De medespeler staat 6 stappen verderop en schuift een bal naar de kip, die hem met zijn vleugels (ellebogen) moet vangen. *Het eerste team dat een bal vangt, wint.*
- EENHOORN VANGST** Beide teams spelen tegelijkertijd. De spelers staan 10 stappen uit elkaar en houden allemaal een beker op hun voorhoofd. Eén speler per team schiet een bal van onderop vanaf het hoofd, terwijl de partner hem probeert te vangen in de hoorn (beker). *Het eerste team dat een bal vangt, wint.*
- BASISBAL IN EEN BEKER** Alle spelers schieten tegelijkertijd een bal de lucht in en vangen deze met hun beker. *De eerste speler die de bal twee keer achter elkaar vangt, wint. Wees snel!*
- ONDERZETTER PLONS** Leg 4 onderzetters op tafel met een onderlinge afstand. Alle spelers pop-schieten tegelijkertijd een bal de lucht in richting de onderzetters. Als je bal op een onderzetter terechtkomt, pak je die onderzetter. *Als alle onderzetters verzameld zijn, wint de speler met de meeste onderzetters.*
- ACHTER DE RUG** Beide teams spelen tegelijkertijd. Eén speler 'schuif-schiet' een bal over de schouder terwijl de andere speler achter hem staat en de bal probeert te vangen met een beker. *Het eerste team dat een bal vangt, wint.*
- POP, PEDDEL, VANGEN** Teams spelen om de beurt. Eén speler houdt een onderzetter vast als batje terwijl de andere speler een bal naar ze toe 'schuif-schiet'. Sla de bal met behulp van het batje terug naar de schutter, die hem probeert te vangen met zijn/haar beker. *Wissel na 3 pogingen van team. Het team dat de meeste vangt, wint.*
- STRIJD OVER DE SCHOUDER** Beide teams spelen tegelijkertijd. De spelers staan omgekeerd 6 stappen van elkaar af. Op de derde tel schieten alle spelers van onderop een bal over hun schouder omhoog, draaien zich onmiddellijk om en proberen de bal van hun medespeler te vangen. *Het eerste team dat een bal vangt, wint.*
- HIGH FIVE VANG POP** Beide teams spelen tegelijkertijd. Eén speler pop-schiet de bal en dan moeten beide spelers een high five doen en proberen de bal tussen hun handen te vangen. *Het eerste team dat een bal vangt, wint.*
- KNAL MAAR OVER** Spelers krijgen 3 pogingen. De speler die de meeste ballen krijgt, wint.
- SCHEVE TOREN** De spelers wisselen elkaar af. Stapel 3 bekertjes, met de goede kant naar boven, met 2 onderzetters ertussen en maak zo een bekertoren. 'Pop-schiet' een bal en probeer hem in de bovenste beker van de toren te laten vallen... Maak de toren weer klaar voor de volgende speler. *Spelers krijgen 3 pogingen. De speler die de meeste ballen in de toren krijgt, wint.*
- LASTIGE TOREN** De spelers wisselen elkaar af. Zet een beker op 2 armlengtes afstand en gooi dan met de hand een bal in de beker. Als de bal daar neerkomt, laat je hem erin en zet je er een onderzetter en een nieuwe beker op, om zo een toren te maken. *De spelers krijgen 5 pogingen om een toren van 3 hoog te maken. Zet de bekertjes na 5 pogingen terug vóór de volgende speler begint. Elke speler die daarin slaagt, scoort punten.*
- VISSENKOM** Zet 4 bekertjes in een vierkant in het midden van de tafel. Alle spelers gooien tegelijkertijd met de hand ballen in de bekertjes tot in alle 4 de bekertjes een bal zit. Zodra alle 4 de bekertjes vol zijn, schiet je snel een overwinningsbal de lucht in. *De eerste speler die het ziet en een overwinningsbal schiet, wint!*
- TIK ZE** De spelers wisselen elkaar af. Leg deze kaart op een omgekeerde beker en gebruik een beker om een bal te pop-schieten om zo te proberen de kaart van de beker te stoten. *Na 2 pogingen mag de volgende speler. Elke speler die de kaart eraf tikt, krijgt punten.*
- HAND PONG** Alle spelers houden tegelijkertijd een bal en een beker op de rug van hun hand, schieten de bal van hun hand en proberen hem te vangen met hun beker. *De eerste speler die hun bal vangt, wint.*
- HAND PONG FLIP** Alle spelers houden tegelijkertijd een bal en een beker op de rug van hun hand en 'pop-schieten' de bal van hun hand, pakken dan de beker met hun andere hand en proberen de bal te vangen. *De eerste speler die hun bal vangt, wint.*
- KEGELBAL** De spelers wisselen elkaar af. Zet 3 bekertjes in een rechte lijn, op 2 armlengtes afstand en gebruik dan een willekeurige schiettechniek om een bal in een van de 3 bekertjes te krijgen. *Spelers krijgen 3 pogingen. Iedere speler die een bal erin krijgt, scoort. • Voorste beker = 1 punt • Middelste beker = 2 punten • Achterste beker = 3 punten*

- GEEF HEM DOOR** Alle spelers leggen tegelijkertijd een onderzetter op de rand van de tafel. Draai de onderzetter met de achterkant van je vingers om en vang hem dan met dezelfde hand op. Als dat je lukt, 'pop-schiet' je een bal met je andere hand. *De eerste speler die dat lukt, wint.*
- HONGERIGE HONGERIGE BEKERTJES** Een speler begint door tegelijkertijd 3 ballen (2 in de beker en 1 van onderop) weg te 'dubbel-schieten'. Alle spelers gedragen zich dan als hongerige, hongerige bekertjes en proberen een bal te vangen met hun bekertjes ondersteboven. *Als alle ballen gevangen zijn, wint de speler met de meeste ballen. Bij een gelijkspel speel je opnieuw.*
- BALLEN EN ROEPEN** De spelers wisselen elkaar af. Zet 3 bekertjes met de goede kant naar boven in een driehoek en roep in welke kleur beker je gaat gooien. Gooi je bal met de hand in je gekozen beker! *Als het je niet lukt in de beker die je hebt geroepen, ben je af! Als niemand wint, doe je het nog een keer tot er een winnaar uit de bus komt.*
- STUITERWEDSTRIJD** Beide teams spelen tegelijkertijd. 'Pop-schiet' een bal naar je medespeler EN laat deze twee keer stuiteren. De andere speler probeert hem met een beker te vangen. De vangbeker mag niet van de tafel af, hij mag alleen over de tafel schuiven om te vangen. *Elke medespeler mag het 3 keer proberen. Het team dat de meeste vangt, wint.*
- STUITERANVAAL** Beide teams spelen tegelijkertijd. Alle spelers zetten hun bekertjes voor zich neer en dan proberen alle spelers met de hand een bal in de bekertjes van de andere spelers te gooien om ze uit te schakelen. Laat de bal niet in je eigen beker stuiteren. Doe je dat wel, dan lig je eruit. *Je mag het 3 keer proberen. De speler die als laatste overblijft zonder een bal in zijn beker wint.*
- MUZIEKNALLERS** Alle spelers 'pop-schieten' tegelijkertijd een bal de lucht in. Als je iets vangt, geef je je beker naar links door. Als je mist, lig je eruit. *De speler die als laatste overblijft, wint.*
- VERDUBBELEN** De spelers wisselen elkaar af. Neem in elke hand een beker, 'pop-schiet' met de ene hand en vang de bal met de beker in de andere hand. • Elke bal die de beker raakt = 1 punt. • Elke bal die in de beker terechtkomt = 3 punten. *Na 3 pogingen mag de volgende speler. De speler met de hoogste score wint.*
- VOLLEY POP** Beide teams spelen tegelijkertijd. 'Schuif-schiet' een bal naar je medespeler die de bal in zijn/haar beker probeert te vangen en dan de bal naar jou terug 'schuif-schiet'. Ga door met de volley pop totdat je mist. *Als je mist, lig je eruit. De speler die als laatste overblijft, wint.*
- AAN SLAG** De spelers spelen om beurten als werper, slagman en veldspeler (totdat iedereen een keer veldspeler is geweest). De werper rolt 3 ballen naar de slagman, die de bal naar de veldspelers 'pop-schiet' die ze moeten vangen. *De speler die als veldspeler de meeste vangt, wint.*
- PONG POP** Alle spelers 'pop-schieten' tegelijkertijd een bal de lucht in, laten deze 1x stuiteren en vangen deze. 'Pop-schiet' een bal, 2x laten stuiteren, vangen. Verhoor elke keer het aantal keren dat je stuiterd. Als je mist, begin je weer bij 1 keer stuiteren. *De eerste speler die 5x stuiterd, scoort punten.*
- PONG POP SIMPEL** Alle spelers 'pop-schieten' tegelijkertijd een bal de lucht in, laten deze 2x stuiteren en vangen deze. *De eerste speler die dat lukt, wint.*
- BLAAS PONG** Alle spelers leggen tegelijkertijd een beker op zijn kant, 3 onderzetterlengtes bij ze vandaan, en proberen 1 bal in hun beker te blazen. *De eerste speler die het lukt en twee overwinningsballen 'pop-schiet', wint*
- LAAT DE BAL NIET VALLEN** Alle spelers plaatsen tegelijkertijd een bal en een omgekeerde beker op hun hoofd. Ga, zonder de beker aan te raken, op je hurken zitten terwijl je de beker en de bal op hun plaats houdt. *Als je iets laat vallen, begin je opnieuw. Als het je lukt, 'pop-schiet' je een overwinningsbal van je hoofd om te winnen.*
- WEGVANG** De spelers wisselen elkaar af. 'Pop-schiet' een bal en kijk hoe vaak je met je hand zo ver mogelijk naar links en rechts onder de stuiterende bal kunt vangen voordat hij je hand raakt. Andere spelers houden de score bij. *Je mag 1 poging doen, daarna is de volgende speler aan de beurt. De speler met de hoogste score wint.*
- BALLEN TEGEN DE MUUR** Beide teams spelen tegelijkertijd. Alle spelers staan 12 stappen van de muur, één speler schiet van onderop een bal van zijn handpalm tegen de muur. Als hij terug stuiterd, probeert hun medespeler hem te vangen. *Beide teams krijgen 3 pogingen. Het team dat de meeste vangt, wint.*
- GOOI WEG** Alle spelers zetten tegelijkertijd een beker op tafel en gooien dan met de hand een bal in de beker. De ballen moeten 1x op de tafel stuiteren om mee te tellen. *De eerste speler die een bal in de beker laat stuiteren wint.*
- BLAAS UIT** Alle spelers doen tegelijkertijd een bal in hun beker met de goede kant naar boven op tafel. De spelers houden de beker stil en blazen dan op de bal tot die uit de beker schiet. *De eerste speler die het lukt en een overwinningsbal pop-schiet, wint.*
- PING PONG PEDDEL** De spelers wisselen elkaar af. Laat een bal met een onderzetter zo vaak mogelijk in de lucht stuiteren zonder de bal te laten vallen. *Na 2 missers mag de volgende speler. Blijf tellen, de meeste stuiters in één poging wint!*
- KLOP KLOP GRAP** De spelers wisselen elkaar af. Zet 1 kaart in elk van de 4 onderzetters. Vanaf 3 stappen afstand schiet je van onderop een bal om een kaart te raken. Andere spelers houden de score bij. *Na 3 pogingen mag de volgende speler. De speler die de meeste kaarten raakt, wint.*
- GEEN POP** De spelers wisselen elkaar af. Zet een beker op de rand van de tafel en gooi met de hand ballen naar de beker om hem eraf te tikken. De ballen moeten 1x op de tafel stuiteren om mee te tellen. *Na 4 pogingen mag de volgende speler. De speler die de beker er in zo min mogelijk pogingen aftikt, wint.*
- ROCK N ROLL** Alle spelers gaan tegelijkertijd op de grond zitten en plaatsen een bal en een omgekeerde beker op hun hoofd. Sta op zonder de beker aan te raken en houd tegelijkertijd de beker en de bal op hun plaats. *Als je iets laat vallen, begin je opnieuw. Als het je lukt, schiet je een overwinningsbal van je hoofd om te winnen. Als je hem vangt, win je een extra punt!*
- KWAAKRACE** Alle spelers gaan tegelijkertijd naast elkaar staan en stoppen een bal tussen hun knieën. Kies een plek op ongeveer 20 stappen afstand en race er dan naartoe zonder de bal te laten vallen. Als je de bal laat vallen, begin je weer bij het begin. *De eerste speler die het einde haalt zonder de bal te laten vallen, wint.*
- HOOFDBAL** Alle spelers 'pop-schieten' tegelijkertijd een bal de lucht in en proberen dan de bal op hun hoofd te laten stuiteren. *Alle spelers krijgen 3 pogingen. De speler die de bal het vaakst laat stuiteren wint.*
- KOPBAL** Beide teams spelen tegelijkertijd. Eén speler per team 'pop-schiet' een bal in de lucht en laat de bal op het hoofd stuiteren tot de andere speler hem vangt in zijn beker. Dan draaien de partners de rollen om en doen hetzelfde totdat de eerste speler de bal vangt. *Het eerste team dat met succes de bal met het hoofd heen en weer tikt, wint.*
- MUURBAL** Alle spelers gooien tegelijkertijd met de hand een bal tegen de muur en gaan op hun hurken zitten om de bal op vloerniveau op te vangen met hun beker als hij terugstuiterd. *De eerste speler die de bal drie keer vangt, wint.*



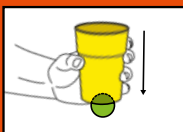
ZIEL

Sei der Spieler, der nach 10 Runden die meisten Punkte erreicht hat.

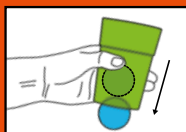
AUFSTELLEN & TRAINIEREN

Jeder Spieler bekommt einen Becher und 4 Bälle. Haltet Stift und Papier bereit, um den Spielstand zu notieren.

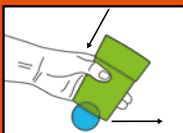
Die einzigartige Pong-Party-Technologie bringt euren Ball in neue Höhen! Trainiert die fantastischen Techniken, die euch in jeder Herausforderung eine Punktlandung beschern und zum Sieg führen.



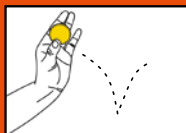
PONG-START Drücke den Becher auf dem Tisch oder auf der PONG-Scheibe vertikal nach unten, um den Ball gerade nach oben zu schießen.



DOPPEL-START Lege einen Ball in den Becher und befördere mit einem PONG-Start einen zweiten Ball darunter.



SLIDE-START Drücke den Becher nach unten, während du ihn in die Richtung schiebst, in die der Ball fliegen soll.



HAND-WURF Hier ist kein Becher nötig! Benutze einfach deine Hand, um mit dem Ball zu starten. Der Ball muss 1x auf einer ebenen Fläche aufprallen.



AUFWÄRTS-START Halte den Ball und drücke den Becher in die Handfläche, während du den Becher in deine Zielrichtung hältst.



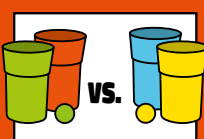
Scanne den QR-Code auf jeder Karte, um eine kurze Demo dieser Challenge zu sehen!

SPIELVERLAUF

Jede Karte hat eine andere Herausforderung und einen bestimmten Spieltyp, der in der unteren linken Ecke angezeigt wird. Bei 2 bis 3 Spielern kann man die PARTNER-PONG-Karten vor dem Spiel entfernen, muss man aber nicht! Wenn ihr sie trotzdem ausprobieren wollt, dann lasst die Karten im Deck und stellt eure eigenen Regeln zum Punkten auf. Mischt die Karten, zieht 10 Karten vom Stapel und legt sie in die Mitte des Spielfelds. Legt die restlichen Karten zurück in die Verpackung. Wählt einen Spieler, der anfängt. Die Spieler ziehen abwechselnd eine Karte und lesen sie laut vor. Nachdem jeder die Challenge versucht hat, geht das Spiel linksherum weiter und der nächste Spieler zieht eine Karte.



BATTLE-PONG: Alle Spieler treten einzeln an und der Sieger erhält die Punkte. Diese Herausforderungen können von allen Spielern gleichzeitig oder nacheinander ausgeführt werden.



PARTNER-PONG: Schnapp dir einen Partner und tretet gemeinsam an. Die Spieler des Siegerteams erhalten jeweils Punkte.

PONG-SCHEIBE

Die PONG-SCHEIBEN sind vielseitig einsetzbar! Bei einigen Challenges werden sie wie ein Paddel gehalten oder mit einer Karte kombiniert, um ein Ziel zu schaffen. Sie helfen auch dabei, den Ball beim Start ruhig zu halten.



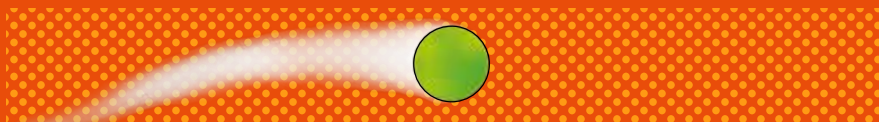
Als Paddel verwenden.



Füge eine Karte hinzu, um ein Ziel zu definieren.



Halte deinen Ball ruhig.



PUNKTE ZÄHLEN

Alle Karten haben unterschiedliche Punktwerte, die sich nach dem Schwierigkeitsgrad der jeweiligen Challenge richten. Es liegt an euch, eure Punkte im Auge zu behalten, egal ob ihr als Einzelperson bei BATTLE-PONG-Challenges oder in einem Team bei einer PARTNER-PONG-Challenge Punkte sammelt. Gelingt es niemandem, eine Challenge zu meistern, könnt ihr es noch einmal versuchen und dieselbe Karte erneut spielen oder zur nächsten Herausforderung übergehen. Ihr entscheidet!

Sei ein fairer Spieler! Richte die Bälle nicht auf die Augen oder das Gesicht (weder auf deine noch auf die von anderen Personen). Denke daran, die Becher zu teilen. Einige Herausforderungen erfordern mehrere Becher und ein wenig Platz, um erfolgreich zu sein!

DAS SPIEL GEWINNEN

Nachdem alle 10 Karten gespielt und die Punkte gezählt wurden, ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner!

Start-Tipp: Neige den Becher leicht nach vorne, nach links oder rechts, um zu versuchen, einen Ball in die entsprechende Richtung zu zielen und sieh dann, in welche Richtung der Ball fliegt!



Fang-Tipp: Die PONG-Bälle haben Schwung. Wenn der Ball also in deinem Becher landet, schwenke den Becher ein wenig, damit er drinbleibt.

HAUSREGELN

Ihr spielt mit jüngeren Kindern oder möchtet ein anspruchsvolleres Spiel? Wählt eure Challenge nach Punkten aus, um eure perfekte PONG PARTY zusammenzustellen! Je höher die Punktzahl, desto schwieriger die Herausforderung und desto abenteuerlicher das Spiel! Ihr wollt nicht immer warten, bis ihr wieder dran seid? Braucht ihr nicht! Steigert das Chaos, indem alle Spieler gleichzeitig versuchen, Herausforderungen zu meistern (solange die Herausforderung nicht das Teilen von Bechern erfordert). Nur eine Warnung für diejenigen, die es wagen, riskant zu spielen ... es kann schwierig sein, die Punkte zu zählen und im Auge zu behalten!

Pong Party! Challenges. Hier in dieser Box findet ihr ausführliche

Anweisungen für 50 verschiedene Challenges. Schaut euch eure Kartennummer an,

um eure Challenge so schnell wie möglich zu finden. Bevor ihr mit einer Challenge startet, lest

euch aufmerksam die Anweisungen durch. Ihr könnt auch den QR-Code auf den Challenge-Karten scannen, um ein Demo zu sehen. Seid ihr bereit?

- 1 WEITER SO** eams wechseln sich ab. Ein Spieler nimmt 2 PONG-Scheiben, die als Paddel dienen und sein Partner nimmt einen Ball und einen Becher. Wirf den Ball mit einem SLIDE-Start zu deinem Partner, der die PONG-Scheiben (oder seinen Körper) verwenden muss, um den Ball springen zu lassen und ihn in der Luft zu halten. Zähle jeden Sprung laut mit! *Nach 3 Versuchen ist das nächste Team dran. Das Team mit den meisten Sprüngen gewinnt.*
- 2 DOUBLE TROUBLE** Beide Teams spielen gleichzeitig. Ein Spieler pro Team wirft mit einem DOPPEL-Start 2 Bälle, während der Partner versucht, die Bälle mit einem Becher zu fangen. *Das erste Team, das einen Ball fängt, gewinnt.*
- 3 DOPPEL-START** Wirf mit einem DOPPEL-Start 2 Bälle und versuche 1 Ball mit dem gleichen Becher zu fangen. *Nach 3 Versuchen ist der nächste Spieler dran. Der Spieler, der die meisten Bälle fängt, gewinnt.*
- 4 PONG-TURM** Die Spieler sind abwechselnd dran. Bilde mit den Bechern einen Turm, indem du 1 umgedrehten Becher als Basis nimmst, dann 1 aufrechten Becher und anschließend noch einen umgedrehten Becher obendrauf stellst. Versuche mit einer beliebigen Start-Technik die oberen beiden Becher umzuwerfen, um zu gewinnen. *Nach 3 Versuchen ist der nächste Spieler dran. Jeder erfolgreiche Spieler erhält Punkte.*
- 5 PONG-PAARE** Beide Teams spielen gleichzeitig. Die Spieler stehen 8 Schritte von ihren Partnern entfernt, einander zugewandt. Alle Spieler beginnen gleichzeitig mit einem AUFWÄRTS-START in Richtung ihres Partners. *Das erste Team, das beide Bälle fängt, gewinnt.*
- 6 SCHUTZZAUN** Die Spieler wechseln sich als Schütze und Torwart ab. Lege die Karten auf 2 PONG-Scheiben, die eine Kartenbreite auseinander liegen, um ein Tor zu bilden. Der Torwart verteidigt mit einer PONG-Scheibe, während der Schütze mit einem AUFWÄRTS-START versucht einen Treffer zu erzielen. *Nach 3 Versuchen wird gewechselt: neuer Schütze, neuer Torwart. Der Schütze mit den meisten Toren gewinnt.*
- 7 HÄNDE HERI!** Die Teams spielen abwechselnd. Beide Spieler bilden mit ihren Händen eine Schale. Ein Spieler nimmt einen Ball mit seinen geformten Händen auf und versucht, ihn zu seinem Mitspieler zu bringen, der ebenfalls seine Hände wie eine Schale hält. *Nach 1 Versuch ist das nächste Team dran. Die Spieler erhalten einen Punkt, wenn ihr Team erfolgreich ist.*
- 8 SPRING REIN** Die Spieler sind abwechselnd dran. Stelle 1 Becher kopfüber mit einer PONG-Scheibe darauf und 1 Becher mit der richtigen Seite nach oben eine Armlänge entfernt. Wirf einem einen Ball, lass ihn von der PONG-Scheibe abspringen und in dem offenen Becher landen, ohne die PONG-Scheibe herunterzuwerfen. *Nach 3 Versuchen ist der nächste Spieler dran. Jeder erfolgreiche Spieler erhält Punkte.*
- 9 KLATSCHEN** Die Spieler sind abwechselnd dran. Wirf den Ball mit einer beliebigen Start-Technik in die Luft. Klatsche so oft du kannst, bevor du den Ball mit der Hand fängst. Der Ball darf nur einmal aufprallen. *Nach 1 Versuch ist der nächste Spieler dran. Der Spieler, der am meisten klatscht, bevor er fängt, gewinnt.*
- 10 KEIN DING** Beide Teams spielen gleichzeitig. Ein Spieler pro Team streckt beide Ellbogen nach vorne, um Hühnerflügel zu formen. Der Partner steht 6 Schritte entfernt und wirft einen Ball mit einem SLIDE-Start zum „Huhn“, welches den Ball mit den Flügeln (Ellbogen) fangen muss. *Das erste Team, das einen Ball fängt, gewinnt.*
- 11 EINHORN-FANG** Beide Teams spielen gleichzeitig. Alle Spieler stehen 10 Schritte voneinander entfernt und halten sich Becher an die Stirn. Ein Spieler pro Team schießt einen Ball von unten auf den Kopf, während der Partner versucht, ihn im Horn (Becher) zu fangen. *Das erste Team, das einen Ball fängt, gewinnt.*
- 12 EINFACHER BALL IM BECHER** Alle Spieler schießen gleichzeitig einen Ball in die Luft und fangen ihn mit ihrem Becher auf. *Der erste Spieler, der seinen Ball zweimal hintereinander fängt, gewinnt. Besser schnell sein!*
- 13 PONG-SCHEIBEN-SPRUNG** Lege 4 PONG-SCHEIBEN mit einem Abstand von einer Scheibenbreite auf den Tisch. Alle Spieler werfen gleichzeitig Bälle in Richtung der PONG-SCHEIBEN in die Luft. Wenn dein Ball auf einer PONG-SCHEIBE landet, schnappst du dir diese Scheibe. *Sobald alle PONG-SCHEIBEN eingesammelt sind, gewinnt der Spieler mit den meisten.*
- 14 HINTER DEM RÜCKEN** Beide Teams spielen gleichzeitig. Ein Spieler wirft einen Ball mit einem SLIDE-START rückwärts über seine Schulter, während der Partner hinter ihm steht und versucht, den Ball mit einem Becher zu fangen. *Das erste Team, das einen Ball fängt, gewinnt.*
- 15 PONG, PADELN, FANGEN** Teams wechseln sich ab. Ein Spieler hält eine PONG-SCHEIBE als Paddel, während sein Partner ihn mit einem SLIDE-Start einen Ball zuwirft. Schlage den Ball mit dem Paddel zurück zum Werfer, der versucht, ihn mit seinem Becher zu fangen. *Nach 3 Versuchen werden die Teams gewechselt. Das Team, das die meisten Bälle fängt, gewinnt.*
- 16 SCHULTER-SHOW** Beide Teams spielen gleichzeitig. Die Partner drehen sich voneinander weg und stehen 6 Schritte voneinander entfernt. Bei 3 werfen alle Spieler einen Ball mit einem AUFWÄRTS-START nach oben und über ihre Schulter. Sie drehen sich dann sofort um und versuchen, den Ball ihres Partners zu fangen. *Das erste Team, das einen Ball fängt, gewinnt.*
- 17 HIGH FIVE PONG** Beide Teams spielen gleichzeitig. Ein Partner schießt den Ball in die Luft und beide Spieler müssen versuchen, mit einer „High-Five-Geste“ den Ball zwischen ihren Händen zu fangen. *Das erste Team, das einen Ball fängt, gewinnt.*
- 18 PONG RÜBER** Spieler haben 3 Versuche. *Der Spieler, der die meisten Bälle versenkt, gewinnt.*
- 19 STAPELTURM** Die Spieler sind abwechselnd dran. Staple 3 Becher mit der richtigen Seite nach oben, mit 2 PONG-Scheiben dazwischen, um einen Becherturm zu bilden. Starte deinen Ball mit einem PONG-Start und versuche, ihn in dem oberen Becher des Turms zu versenken. Stelle den Turm für den nächsten Spieler wieder auf. *Spieler haben 3 Versuche. Der Spieler, der die meisten Bälle im Turm versenkt, gewinnt.*
- 20 TÜCKISCHER TURM** Die Spieler sind abwechselnd dran. Einen Becher 2 Armlängen entfernt aufstellen, dann mit einer Hand einen Ball in den Becher werfen. Wenn du den Ball versenkst, lass ihn drin und füge eine PONG-Scheibe und einen neuen Becher hinzu, um einen Turm zu bauen. *Die Spieler haben 5 Versuche, einen Turm zu bauen, der 3 Becher hoch ist. Nach 5 Versuchen müssen die Becher zurückgesetzt werden, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Jeder erfolgreiche Spieler erhält Punkte.*
- 21 FISCHBECKEN** Stelle 4 Becher in einem Quadrat in der Mitte des Tisches auf. Alle Spieler werfen gleichzeitig mit der Hand Bälle in die Becher, bis sich in allen 4 Bechern ein Ball befindet. Sobald alle 4 Becher voll sind, beile dich und schieße einen Siegesball in die Luft. *Der erste Spieler, der das bemerkt und einen Siegesball abfeuert, gewinnt!*
- 22 HERUNTERWERFEN** Die Spieler sind abwechselnd dran. Lege diese Karte auf einen umgedrehten Becher und benutze einen anderen Becher, um einen Ball zu werfen und zu versuchen, die Karte vom Becher zu stoßen. *Nach 2 Versuchen ist der nächste Spieler dran. Jeder Spieler, der die Karte herunterwirft, erhält Punkte.*
- 23 HAND-PONG** Alle Spieler halten gleichzeitig einen Ball und einen Becher auf dem Handrücken, schießen den Ball aus der Hand und versuchen, ihn mit dem Becher zu fangen. *Der erste Spieler, der seinen Ball fängt, gewinnt!*
- 24 HAND-PONG-FLIP** Alle Spieler halten gleichzeitig einen Ball und einen Becher auf dem Handrücken und „schießen“ den Ball aus der Hand, greifen dann mit der anderen Hand den Becher und versuchen, den Ball zu fangen. *Der erste Spieler, der seinen Ball fängt, gewinnt!*

25 TREFFER VERSENKEN Die Spieler sind abwechselnd dran. Stelle 3 Becher in einer geraden Linie auf, 2 Armlängen entfernt und benutze dann eine beliebige Schusstechnik, um einen Ball in einem der 3 Becher zu versenken. *Die Spieler haben 3 Versuche. Jeder Spieler, der einen Ball versenkt, erhält Punkte. • Vorderer Becher = 1 Punkt • Mittlerer Becher = 2 Punkte • Hinterer Becher = 3 Punkte*

26 ÜBERGABE Alle Spieler legen gleichzeitig eine PONG-Scheibe auf die Tischkante. Drehe die PONG-Scheibe mit der Fingerrückseite um und fange sie dann mit der gleichen Hand auf. Gelingt dies, wird mit der anderen Hand ein Ball „abgefeuert“. *Der erste Spieler, dem dies gelingt, gewinnt.*

27 GANZ HUNGRIGE BECHER Ein Spieler fängt an, indem er gleichzeitig 3 Bälle (2 im Becher und einen von unten) „doppelt“ wegschießt. Alle Spieler verhalten sich dann wie „ganz hungrige Becher“ und versuchen, mit ihren umgedrehten Bechern einen Ball zu fangen. *Wenn alle Bälle gefangen wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Bällen. Bei einem Unentschieden wird das Spiel wiederholt.*

28 BÄLLE & ANSAGEN Die Spieler sind abwechselnd dran. Stell 3 Becher mit der richtigen Seite nach oben in einem Dreieck auf und ruft, in welchen Becher ihr werfen wollt. Werft mit einer Hand den Ball auf das Ziel! *Wenn ihr nicht in den Becher trefft, den ihr genannt habt, seid ihr raus! Wenn niemand gewinnt, wird die Runde wiederholt, bis ein Gewinner feststeht.*

29 BOUNCE CHALLENGE

“Beide Teams spielen gleichzeitig. Wirf einen Ball in Richtung deines Partners UND lass ihn zweimal aufprallen. Er muss ihn in einem Becher fangen. Der Fangebecher muss Kontakt zum Tisch haben und darf zum Auffangen nur auf dem Tisch entlanggleiten. *Jeder Partner hat 3 Versuche. Das Team, das die meisten Bälle fängt, gewinnt.*

30 BOUNCE-ATTACKE Beide Teams spielen gleichzeitig. Alle Spieler stellen ihre Becher vor sich auf und zielen dann mit der Hand einen Ball in die Becher der anderen Spieler, um diese aus der Runde zu werfen. *Lass den Ball nicht in deinen eigenen Becher springen. Wenn doch, bist du raus. Du hast 3 Versuche. Der letzte Spieler, der keinen Ball in seinem Becher hat, gewinnt.*

31 MUSIC PONG Alle Spieler „schießen“ gleichzeitig einen Ball in die Luft und fangen ihn. Wenn du den Ball fängst, reiche deinen Becher nach links weiter. Wenn du den Ball nicht fängst, bist du raus. *Der Spieler, der als letzter übrigbleibt, gewinnt.*

32 VERDOPPELN Die Spieler sind abwechselnd dran. Halte mit jeder Hand einen Becher und schieße den Ball von einer Hand in den Becher der anderen Hand. • *Jeder Ball, der den Becher berührt = 1 Punkt. • Jeder Ball, der im Becher versenkt wird = 3 Punkte. Nach 3 Versuchen ist der nächste Spieler dran. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.*

33 VOLLEY-PONG Beide Teams spielen gleichzeitig. Wirf mit einem SLIDE-Start einen Ball zu deinem Partner, der versucht, den Ball in seinem Becher zu fangen und ihn dann genauso zu dir zurückzuschießen. Setz das VOLLEY-PONG fort, bis ihr den Ball verfehlt. *Wenn du nicht triffst, bist du raus. Der Spieler, der als letzter übrigbleibt, gewinnt.*

34 ABSCHLAG Die Spieler spielen abwechselnd als Werfer, Schlagspieler und Feldspieler (bis jeder einmal Feldspieler war). Der Werfer wirft 3 Bälle zum Schlagspieler, der den Ball zum Feldspieler wirft, der wiederum den Ball fängt. *Der Spieler, der die meisten Bälle als Feldspieler fängt, gewinnt.*

35 PONG-PONG Alle Spieler schießen gleichzeitig einen Ball in die Luft, lassen ihn 1x aufspringen und fangen ihn. Schieße einen Ball in die Luft, lass ihn 2x aufspringen und fange ihn. Erhöhe jedes Mal die Anzahl der Sprünge. Wenn du nicht triffst, beginne wieder beim ersten Sprung. *Der erste Spieler, der den Ball 5x aufspringen lässt, erhält die Punkte.*

36 EINFACHES PONG-PONG Alle Spieler schießen gleichzeitig einen Ball in die Luft, lassen ihn 2x aufspringen und fangen ihn. *Der erste Spieler, dem dies gelingt, gewinnt.*

37 PUSTE-PONG Alle Spieler legen gleichzeitig, 3 PONG-Scheiben-Längen von sich entfernt, einen Becher auf die Seite und versuchen, 1 Ball in ihren Becher zu pusten. *Der erste Spieler, der das schafft, muss zwei Siegesbälle „abschießen“ und gewinnt.*

38 LASS DEN BALL NICHT FALLEN Alle Spieler setzen sich gleichzeitig einen Ball und einen umgedrehten Becher auf den Kopf. Gehe in die Hocke, ohne den Becher zu berühren und halte dabei den Becher und den Ball in Position. *Wenn du etwas fallen lässt, fange von vorne an. Wenn du es schaffst, schießt du einen Siegesball von deinem Kopf, um zu gewinnen.*

39 WISCHEN Die Spieler sind abwechselnd dran. Schieße einen Ball in die Luft und versuche, deine Hand unter dem Ball so oft wie möglich nach links und rechts zu wischen, bevor der Ball die Hand trifft. Die anderen Spieler zählen mit. *Du hast 1 Versuch, dann wird zum nächsten Spieler gewechselt. Der Spieler mit der höchsten Anzahl gewinnt.*

40 BÄLLE AN DIE WAND Beide Teams spielen gleichzeitig. Alle Spieler stehen 12 Schritte von der Wand entfernt. Ein Spieler wirft mit einem AUFWÄRTS-START einen Ball an die Wand. Wenn der Ball abprallt, versucht der Partner ihn zu fangen. *Beide Teams haben 3 Versuche. Das Team, das die meisten Bälle fängt, gewinnt.*

41 ABWURF Alle Spieler stellen gleichzeitig einen Becher auf dem Tisch und versuchen mit einer Hand einen Ball in dem Becher zu versenken. Die Bälle müssen 1x auf dem Tisch aufspringen, um zu zählen. *Der erste Spieler, der einen aufspringenden Ball im Becher versenkt, gewinnt.*

42 HERAUSPUSTEN Alle Spieler legen gleichzeitig einen Ball in ihren Becher, stellen ihn mit der offenen Seite nach oben auf dem Tisch. Die Spieler halten den Becher fest und pusten dann auf den Ball, bis er aus dem Becher springt. *Der erste Spieler, der das schafft und einen Siegesball „abschießt“, gewinnt!*

43 PING-PONG-PADDEL Die Spieler sind abwechselnd dran. Lasse einen Ball so oft wie möglich mit einer PONG-Scheibe in der Luft springen, ohne den Ball fallen zu lassen. *Nach 2 Fehlversuchen ist der nächste Spieler dran. Zähle mit. Wer in einem einzigen Versuch den Ball am meisten springen lässt, gewinnt!*

44 KLOPF-KLOPF-WITZ Die Spieler sind abwechselnd dran. Lege 1 Karte auf jede der 4 PONG-Scheiben. Wirf aus 3 Schritten Entfernung einen Ball von unten, um eine beliebige Karte zu treffen. Die anderen Spieler zählen mit. *Nach 3 Versuchen ist der nächste Spieler dran. Der Spieler, der die meisten Karten trifft, gewinnt.*

45 KEIN PONG Die Spieler sind abwechselnd dran. Stelle einen Becher auf die Tischkante und wirf mit Bällen auf den Becher, um ihn herunterzustößen. Die Bälle müssen 1x auf dem Tisch aufspringen, um zu zählen. *Nach 3 Versuchen ist der nächste Spieler dran. Der Spieler, der den Becher mit den wenigsten Versuchen umwirft, gewinnt.*

46 ROCK N ROLL Alle Spieler setzen sich gleichzeitig auf den Boden und platzieren einen Ball und einen umgedrehten Becher auf den Kopf. Stehe auf, ohne den Becher zu berühren und halte dabei den Becher und den Ball in Position. *Wenn du etwas fallen lässt, fange von vorne an. Wenn du es schaffst, „schieße“ einen Siegesball von deinem Kopf aus ab, um zu gewinnen. Wenn du ihn fängst, erhältst du einen zusätzlichen Punkt!*

47 ENTEN-RENNEN Alle Spieler stellen sich gleichzeitig nebeneinander und legen einen Ball zwischen ihre Knie. Wähle einen Ort, der etwa 20 Schritte entfernt ist, und renne dorthin, ohne den Ball fallen zu lassen. Wenn du den Ball fallen lässt, gehe zurück zum Anfang. *Der erste Spieler, der es ins Ziel schafft, ohne den Ball fallen zu lassen, gewinnt.*

48 KOPFBALL Alle Spieler schießen gleichzeitig einen Ball in die Luft und versuchen einen Kopfball zu machen.

Alle Spieler haben 3 Versuche. Der Spieler, der den Ball am häufigsten abprallen lässt, gewinnt.

49 KÖPFE HIN UND HER Beide Mannschaften spielen gleichzeitig. Ein Spieler pro Team „schießt“ einen Ball in die Luft und lässt ihn auf seinem Kopf hüpfen, bis der andere Spieler ihn in seinem Becher auffängt. Dann tauschen die Partner die Rollen und machen dasselbe, bis der erste Spieler den Ball auffängt. *Das erste Team, dem es gelingt, den Ball mit dem Kopf erfolgreich hin und her springen zu lassen, gewinnt.*

50 WAND-BALL Alle Spieler werfen gleichzeitig einen Ball mit der Hand an die Wand und gehen in die Hocke, um den zurückspringenden Ball mit dem Becher auf Bodenhöhe aufzufangen. *Der erste Spieler, der den Ball 3x fängt, gewinnt!*

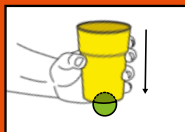


OBIETTIVO

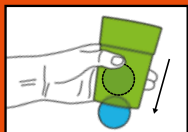
Essere il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti dopo 10 round.

PREPARAZIONE

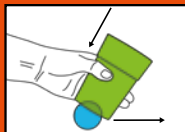
Per iniziare, dai a ogni giocatore un bicchiere e 4 palline. Servono anche carta e penna per segnare il punteggio!
L'esclusiva tecnologia Pong Cup consente di lanciare le palline a nuove altezze!
Esercitati con queste fantastiche tecniche che ti faranno schizzare ovunque mentre cerchi di vincere ogni sfida.



TIRO PONG (=tiro base)
Sul tavolo o su un sottobicchiere, spingi verso il basso verticalmente per sparare la pallina verso l'alto.



TIRO DOPPIO
Metti una pallina all'interno del bicchiere, poi fai un tiro Pong con una seconda pallina sotto di essa.



TIRO LATERALE
Spingi verso il basso mentre inclini il bicchiere nella direzione in cui vuoi tirare la pallina.



TIRO A MANO LIBERA
Non serve il bicchiere! Usa la mano per tirare la pallina. La pallina deve rimbalzare 1 volta su una superficie piana.



TIRO DA SOTTO
Tieni la pallina sul palmo della mano e premi il bicchiere sopra di essa, puntando il bicchiere nella direzione dell'obiettivo.



Scansiona il codice QR su ogni carta per vedere una veloce dimostrazione di quella sfida!

COME SI GIOCA

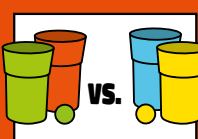
Ogni carta presenta una sfida diversa e il tipo di gioco è indicato nell'angolo in basso a sinistra. Per 2-3 giocatori, puoi rimuovere le carte Partner Pong prima di giocare, ma non è necessario! Se vuoi provare ugualmente, fallo e inventa le tue regole per tenere il punteggio.

Mescola le carte, poi pescane 10 dal mazzo e mettile al centro dell'area di gioco. Rimetti le carte restanti nella scatola.

Scegli il giocatore che deve iniziare. I giocatori pescano a turno una carta e la leggono ad alta voce. Dopo che tutti hanno effettuato la sfida, il giocatore successivo a sinistra pesca una carta.



BATTAGLIA PONG: Tutti i giocatori gareggiano individualmente e il vincitore segna i punti. Queste sfide possono essere giocate da tutti i giocatori contemporaneamente o a turno.



PARTNER PONG: Scegli un compagno e giocate insieme. Ciascun giocatore della squadra vincente ottiene dei punti.

SOTTOBICCHIERI

I sottobicchieri hanno diversi usi! In alcune sfide vengono impugnati come una racchetta o uniti a una carta per creare un bersaglio. Possono anche aiutare a tenere ferma la pallina durante il tiro.



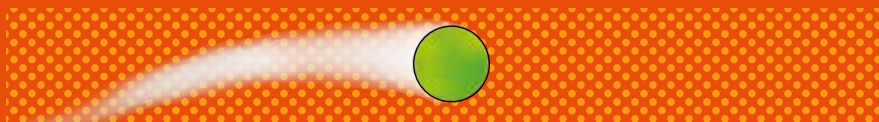
Possono essere utilizzati come racchetta.



Inserisci una carta per creare un bersaglio.



Tieni ferma la pallina.



PUNTEGGIO

Tutte le carte hanno un valore di punti diverso in base al livello di difficoltà della sfida. Sta a te tenere traccia dei tuoi punti, sia che tu stia guadagnando punti come singolo durante le sfide Battaglia Pong, sia che tu sia in squadra durante le sfide Partner Pong.
Se nessuno riesce a vincere una sfida, puoi riprovare a giocare la stessa carta o passare alla sfida successiva. Sei tu a decidere!

Fai il bravo! Non puntare le palline verso gli occhi o il viso (tuo o di altri). Ricorda di condividere i bicchieri: alcune sfide richiedono più bicchieri e un po' di spazio per gareggiare!

VINCERE IL GIOCO

Dopo aver giocato con tutte le 10 carte e i punteggi sono stati conteggiati, il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti è il vincitore!

Consigli per tirare:
Angola leggermente il bicchiere in avanti, a sinistra o a destra per cercare di tirare una pallina in quella direzione e vedi da che parte salta fuori la pallina!



Consigli per la presa:
Queste palline rimbalzano leggermente, perciò dopo che la pallina entra nel bicchiere, falla roteare un po' per aiutarla a restare dentro.



REGOLE PERSONALIZZATE

Giochi con bambini più piccoli o vuoi un gioco più sfidante? Scegli le sfide in base al punteggio per creare il tuo Pong Party perfetto! Più alto è il punteggio, più difficile è la sfida e più avventuroso è il gioco!
Non vuoi fare i turni? Non farli! Crea più caos facendo provare le sfide a tutti i giocatori contemporaneamente (a patto che la sfida non richieda la condivisione dei bicchieri). Solo un avvertimento per coloro che osano giocare in modo avventuroso... può essere difficile tenere il punteggio!



Pong Party! Sfide. Ecco le istruzioni complete delle 50 sfide

incluse nella confezione. Fate riferimento al numero della carta per trovare

rapidamente la vostra sfida. Leggi attentamente le regole prima di iniziare la sfida. È anche

possibile scansionare il codice QR sulla carta-sfida per vedere una dimostrazione. Pronti a giocare?

- 1 NON FERMARTI** Le squadre si alternano. Un giocatore prende 2 sottobicchieri da usare come racchette e il suo compagno prende una pallina e un bicchiere. Tira di lato la pallina al tuo compagno che deve usare le racchette (o il suo corpo) per far rimbalzare la pallina e tenerla in aria. Conta ogni rimbalzo ad alta voce! Dopo 3 tentativi, tocca alla squadra successiva. Vince la squadra con il maggior numero di rimbalzi.
- 2 GIOCO DOPPIO** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. Un giocatore per squadra fa un tiro doppio con 2 palline mentre il suo compagno cerca di prenderle con un bicchiere. Vince la prima squadra che riesce a prendere una pallina.
- 3 DOPPIO TIRO** Fai un tiro doppio con 2 palline e prova a prenderne una con lo stesso bicchiere. Dopo 3 tentativi, tocca al giocatore successivo. Il giocatore con il maggior numero di prese vince.
- 4 SPACCA LA TORRE** I giocatori giocano a turno. Crea una torre con le tazze usando 1 bicchiere capovolto come base, poi 1 bicchiere verticale e infine un altro bicchiere capovolto. Utilizzando qualsiasi tecnica di lancio, cerca di far cadere i primi due bicchieri per vincere. Dopo 3 tentativi, tocca al giocatore successivo. Ogni giocatore che ci riesce ottiene punti.
- 5 PONG IN COPPIA** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. I giocatori si posizionano a 8 passi di distanza dai loro partner, uno di fronte all'altro. Allo stesso tempo, tutti i giocatori fanno un tiro da sotto tirando la pallina verso l'alto e verso il proprio compagno. Vince la prima squadra che riesce a prendere una pallina.
- 6 RECINTO DI DIFESA** I giocatori si alternano nel ruolo di tiratore e portiere. Metti le carte in due sottobicchieri, a distanza di 1 carta l'uno dall'altro, per creare un bersaglio. Il Portiere difende la propria porta con un sottobicchiere, mentre il Tiratore fa un tiro da sotto per segnare un gol. Dopo 3 tentativi, cambia tiratore e portiere. Vince il tiratore con il maggior numero di gol.
- 7 MANO A COPPETTA!** Le squadre si alternano. Entrambi i partner mettono le mani a coppa. Un giocatore prende una pallina con le mani a coppa e cerca di passarla al compagno, anche lui con le mani a coppa. Dopo 1 tentativo, tocca alla squadra successiva. I giocatori guadagnano un punto se la loro squadra ci riesce.
- 8 RIMBALZO** I giocatori giocano a turno. Metti 1 bicchiere a testa in giù con un sottobicchiere sopra e 1 bicchiere a destra a un metro di distanza. Tira a mano una pallina, falla rimbalzare sul sottobicchiere e falla cadere nel bicchiere scoperto, senza far cadere il sottobicchiere. Dopo 3 tentativi, tocca al giocatore successivo. Ogni giocatore che ci riesce ottiene punti.
- 9 APPLAUSI** Si gioca a turno. Usando qualsiasi tecnica di lancio, tira la pallina in alto. Applaudi più volte possibile prima di afferrare la pallina in mano. La pallina può rimbalzare solo una volta. Dopo 1 tentativo, tocca alla squadra successiva. Il giocatore con il maggior numero di applausi vince.
- 10 PRESA DEL POLLO** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. Un giocatore per squadra mette entrambi i gomiti in avanti a forma di ali di pollo. Il compagno si posiziona a 6 passi di distanza e tira lateralmente una pallina al "pollo" che deve prenderla con le ali (ovvero i gomiti). Vince la prima squadra che riesce a prendere una pallina.
- 11 PRESA DELL'UNICO** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. In piedi, a 10 passi di distanza, tutti i giocatori tengono i bicchieri sulla fronte. Un giocatore per squadra lancia una pallina dal basso con la testa mentre il suo compagno cerca di farla entrare nel suo corno (bicchiere) Vince la prima squadra che riesce a prendere una pallina.
- 12 PALLINA NEL BICCHIERE** Tutti i giocatori fanno contemporaneamente un tiro base con una pallina e cercano di prenderla con il proprio bicchiere. Il primo giocatore che prende la pallina per due volte di seguito vince. È meglio affrettarsi!
- 13 PRENDI IL SOTTOBICCHIERE** Disponi 4 sottobicchieri sul tavolo alla distanza di un sottobicchiere l'uno dall'altro. Tutti i giocatori fanno contemporaneamente un tiro base e lanciano le palline verso i sottobicchieri. Se la pallina finisce su un sottobicchiere, lo puoi prendere. Quando tutti i sottobicchieri sono stati raccolti, il giocatore che ne ha presi di più vince.
- 14 DIETRO LE SPALLE** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. Un giocatore fa un tiro laterale tirando la pallina sopra la sua spalla, mentre il suo compagno è in piedi dietro di lui e cerca di prenderla con un bicchiere. Vince la prima squadra che riesce a prendere una pallina.
- 15 TIRA, RACCHETTA, AFFERRA** Le squadre si alternano. Un giocatore tiene un sottobicchiere come una racchetta mentre il suo compagno gli tira lateralmente una pallina. Utilizzando la racchetta, rilancia la pallina al tiratore che cercherà di prenderla con il suo bicchiere. Dopo 3 tentativi, cambiate le squadre. Vince la squadra con il maggior numero di prese.
- 16 SFIDA SULLA SPALLA** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. I partner si mettono l'uno di fronte all'altro, in piedi a una distanza di 6 passi l'uno dall'altro. Dopo aver contato fino a tre, tutti i giocatori tirano da sotto una pallina, in alto e sopra le proprie spalle, poi si girano immediatamente e cercano di prendere la pallina del proprio compagno. Vince la prima squadra che riesce a prendere una pallina.
- 17 PRESA BATTI IL CINQUE** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. Uno dei due partner fa un tiro PONG (tiro base) e poi entrambi i giocatori devono darsi il cinque, cercando di afferrare la pallina tra le mani. Vince la prima squadra che riesce a prendere una pallina.
- 18 FAI CENTRO** I giocatori hanno a disposizione 3 tentativi. Vince il giocatore che riesce a far centro col maggior numero di palline.
- 19 TORRE PENDENTE** I giocatori fanno a turno. Impila 3 bicchieri, con il lato destro rivolto verso l'alto, con 2 sottobicchieri tra di loro per creare una torre di bicchieri. Fai un tiro PONG e prova a fare entrare la pallina nel bicchiere in cima alla torre. Ripristina la torre per il giocatore successivo. I giocatori hanno a disposizione 3 tentativi. Vince il giocatore che riesce a far centro col maggior numero di palline nella torre.
- 20 TORRE INSIDIOSA** I partecipanti giocano a turno. Posiziona un bicchiere a 2 metri di distanza, poi tira con la mano una pallina nel bicchiere. Se entra, lascia la pallina all'interno e aggiungi un sottobicchiere e una altro bicchiere per creare una torre. I giocatori hanno a disposizione 5 tentativi per creare una pila alta 3 bicchieri. Dopo 5 tentativi, rimetti a posto i bicchieri prima di passare al giocatore successivo. Ogni giocatore che ci riesce ottiene punti.
- 21 ACQUARIO** Disponi 4 bicchieri in un quadrato al centro del tavolo. Allo stesso tempo, tutti i giocatori tirano con la mano le palline nei bicchieri fino a quando tutti e 4 i bicchieri hanno una pallina all'interno. Quando tutti e 4 i bicchieri sono pieni, garegiate per lanciare in aria una palla della vittoria. Il primo giocatore che nota e fa un tiro PONG con la pallina della vittoria vince!
- 22 BUTTALA GIÙ** I giocatori si alternano. Metti questa carta su un bicchiere capovolto e usa un altro bicchiere per fare un tiro BASE e usare la pallina per cercare di far cadere la carta dal bicchiere. Dopo 2 tentativi, tocca al giocatore successivo. Tutti i giocatori che fanno cadere la carta ottengono dei punti.
- 23 PING PONG A MANO** Tutti i giocatori, contemporaneamente, tengono una pallina e un bicchiere sul dorso della mano, fanno un tiro PONG e cercano di prendere la pallina con il bicchiere. Il primo giocatore che prende la pallina vince!
- 24 PING PONG CAMBIO MANO** Tutti i giocatori, contemporaneamente, tengono una pallina e un bicchiere sul dorso della mano, fanno un tiro base e cercano di prendere la pallina dopo aver passato il bicchiere nell'altra mano. Il primo giocatore che prende la pallina vince!
- 25 CANESTRO** I giocatori fanno a turno. Metti 3 bicchieri in linea retta, a due metri di distanza, poi usa una qualsiasi tecnica di lancio per far entrare una pallina in uno dei tre bicchieri. I giocatori hanno a disposizione 3 tentativi. Tutti i giocatori che fanno

centro, vincono. • Bicchiere più vicino = 1 punto • Bicchiere al centro = 2 punti • Bicchiere più lontano = 3 punti

- 26 CAPOVOLGILO** Tutti i giocatori posizionano contemporaneamente un sottobicchiere sul bordo del tavolo. Capovolgilo i sottobicchieri con il dorso delle dita, poi prendilo con la stessa mano. Se ci riesci, fai un tiro PONG lanciando la pallina con l'altra mano. Il primo giocatore a riuscirci, vince
- 27 BICCHIERI AFFAMATI** Allo stesso tempo, un giocatore inizia facendo un tiro doppio lanciando 3 palline (2 nel bicchiere e 1 sotto). Poi tutti i giocatori si comportano come dei bicchieri affamati e provano a prendere una pallina tenendo il bicchiere a testa in giù. Quando tutte le palline sono state prese, il giocatore con il maggior numero di palline vince. In caso di pareggio, fai un'altra partita.
- 28 PALLINE A SEGNO** I giocatori si alternano. Disponi 3 bicchieri a triangolo con il lato destro rivolto verso l'alto e decidi a quale bicchiere tirare indicandone il colore. Tira a mano libera la pallina verso quello che hai indicato! Se non riesci a prendere il bicchiere che hai scelto, sei eliminato! Se nessuno vince, ricomincia fino a quando non vince qualcuno.
- 29 SFIDA DI RIMBALZI** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. Fai un tiro PONG E fai rimbalzare due volte una pallina verso il tuo compagno, che dovrà prenderla con un bicchiere. Il bicchiere da presa non può staccarsi dal tavolo, può solo scivolare lungo il tavolo per prendere la pallina. Ogni partner ha a disposizione 3 tentativi. Vince la squadra con il maggior numero di prese.
- 30 ATTACCO RIMBALZANTE** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. Tutti i giocatori posizionano i loro bicchieri di fronte a loro, poi tutti i giocatori cercano di tirare a mano libera una pallina nei bicchieri degli altri giocatori per metterli fuori gioco. Non farla rimbalzare nel tuo bicchiere. Se lo fai, sei eliminato. Hai a disposizione 3 tentativi. Vince l'ultimo giocatore rimasto senza palline nel suo bicchiere.
- 31 TIRI MUSICALI** Tutti i giocatori fanno contemporaneamente un tiro base con una pallina e cercano di prenderla con il proprio bicchiere. Se riesci a prenderla, passa il bicchiere a sinistra. Se manchi una presa, sei eliminato. L'ultimo giocatore rimasto vince.
- 32 RADDOPPIO** I giocatori si alternano. Con un bicchiere in ogni mano, fai un tiro PONG con una mano e prendi la pallina col bicchiere nell'altra mano. • Ogni pallina che tocca il bicchiere = 1 punto. • Ogni pallina che entra nel bicchiere = 3 punti. Dopo 3 tentativi, tocca al giocatore successivo. Vince il giocatore con il punteggio più alto.
- 33 PALLA...AL VOLO** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. Fai un tiro laterale mirando al tuo compagno che cercherà di prendere la pallina col suo bicchiere e dovrà fare un altro tiro laterale verso di te. Continuate a passarvi la palla fino a quando non sbagliate. Se manchi una presa, sei eliminato. L'ultimo giocatore rimasto vince.
- 34 BATTITORI** I giocatori si alternano nel ruolo di lanciatore, battitore e esterno (fino a quando tutti avranno fatto l'esterno una volta). Il lanciatore tira 3 palline al battitore, che fa un tiro base che deve essere preso dagli esterni. Il giocatore con il maggior numero di prese da esterno vince.
- 35 TIRO PING PONG** Tutti i giocatori fanno contemporaneamente un tiro PONG, fanno rimbalzare la pallina una volta e la riprendono. Fai un tiro PONG, fai rimbalzare la pallina 2 volte, riprendila. Continua ad aumentare il numero di rimbalzi ogni volta. Se perdi, ricomincia con 1 rimbalzo. Il primo giocatore che ottiene 5 rimbalzi ottiene i punti.
- 36 TIRO PING PONG FACILITATO** Tutti i giocatori fanno contemporaneamente un tiro normale, fanno rimbalzare la pallina 2 volte e la riprendono. Il primo giocatore a riuscirci, vince
- 37 TIRO...SOFFIATO** Tutti i giocatori mettono contemporaneamente un bicchiere su un lato a 3 sottobicchieri di distanza da loro e cercano di soffiare sulla pallina per farla entrare nel proprio bicchiere. Il primo giocatore che ci riesce, per vincere, deve riuscire a fare entrare 2 palline con un tiro pong.
- 38 NON FAR CADERE LA PALLINA** Allo stesso tempo, tutti i giocatori si mettono in testa una pallina e un bicchiere capovolto. Senza toccare il bicchiere, accovacciati tenendo il bicchiere e la pallina in posizione. Se ti cade qualcosa, ricomincia da capo. Se ci riesci, per vincere, devi fare un tiro PONG dalla tua testa.
- 39 STRISCIATE!** I giocatori giocano a turno. Fai un tiro base con una pallina e scopri quante volte riesci a passare la mano il più possibile a sinistra e a destra sotto la pallina che rimbalza prima che tocchi la tua mano. Gli altri giocatori tengono il conto. Hai 1 tentativo, poi tocca al giocatore successivo. Vince il giocatore con il punteggio più alto.
- 40 PALLINE AL MURO** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. Tutti i giocatori si posizionano a 12 passi dalla parete, un giocatore tira da sotto dal quadro della mano verso la parete. Quando rimbalza, il compagno cerca di prenderla. Entrambe le squadre hanno 3 tentativi. Vince la squadra con il maggior numero di prese.
- 41 GETTA VIA** Tutti i giocatori, contemporaneamente, posizionano un bicchiere sul tavolo e tirano a mano libera una pallina per farla atterrare nel bicchiere. Le palline devono rimbalzare sul tavolo 1 volta per essere valide. Il primo giocatore che fa rimbalzare una pallina nel bicchiere vince.
- 42 SOFFIA VIA** Tutti i giocatori, contemporaneamente, posizionano una pallina nel proprio bicchiere con il lato destro rivolto verso l'alto sul tavolo. I giocatori tengono fermo il bicchiere, poi soffiano sulla pallina finché questa non esce dal bicchiere. Il primo giocatore che ci riesce e fa un tiro PONG con la pallina della vittoria vince!
- 43 PALLEGGI PING PONG** I giocatori si alternano. Fai rimbalzare una pallina in aria con un sottobicchiere il maggior numero di volte possibile senza farla cadere. Dopo 2 errori, tocca al giocatore successivo. Tenete il conto: vince chi fa più rimbalzi in un solo tentativo!
- 44 TOC TOC!** I giocatori giocano a turno. Metti 1 carta in ognuno dei 4 sottobicchieri. Da 3 passi di distanza, tira da sotto una pallina per colpire una carta qualsiasi. Gli altri giocatori tengono il conto. Dopo 3 tentativi, tocca al giocatore successivo. Vince il giocatore che riesce a colpire più carte.
- 45 NON È UN PONG** I giocatori si alternano. Posiziona un bicchiere sul bordo del tavolo e tira a mano libera le palline sul bicchiere per farlo cadere. Le palline devono rimbalzare sul tavolo 1 volta per essere valide. Dopo 4 tentativi, tocca al giocatore successivo. Vince il giocatore che riesce a far cadere il bicchiere nel minor numero di tentativi.
- 46 ROCK & ROLL** Tutti i giocatori, contemporaneamente, si siedono per terra e si mettono in testa una pallina e un bicchiere capovolto. Senza toccare il bicchiere, alzatevi tenendo il bicchiere e la pallina in posizione. Se cade qualcosa, ricominciate da capo. Se ci riesci, per vincere, devi fare un tiro PONG con la pallina dalla tua testa. Se riesci a prenderla, vinci un punto in più!
- 47 GARA DI VELOCITÀ** Tutti i giocatori, contemporaneamente, si mettono in piedi uno accanto all'altro e posizionano una pallina tra le ginocchia. Scegliete una posizione a circa 20 passi di distanza e correte verso di essa senza far cadere la pallina. Se lasciate cadere la pallina, ricominciate dall'inizio. Vince il primo giocatore che arriva alla fine senza far cadere la pallina.
- 48 PALLEGGI DI TESTA** Tutti i giocatori, contemporaneamente, fanno un tiro PONG tirando la pallina in aria e cercano di farla rimbalzare sulla loro testa. I giocatori hanno a disposizione 3 tentativi. Vince il giocatore che fa rimbalzare la pallina il maggior numero di volte.
- 49 PASSAGGI DI TESTA** Entrambe le squadre giocano contemporaneamente. Un giocatore per squadra lancia una pallina in aria con un tiro base e poi la fa rimbalzare sulla testa finché il compagno non la prende col suo bicchiere. Poi i compagni si scambiano di ruolo ed eseguono la stessa azione finché il primo giocatore non la prende. Vince la prima squadra che riesce a mandare avanti e indietro la pallina con la testa.
- 50 PALLINA AL MURO** Tutti i giocatori, contemporaneamente, tirano a mano libera una pallina contro il muro e si accovacciano per prenderla all'altezza del pavimento con il proprio bicchiere quando rimbalza. Il primo giocatore che prende la pallina 3 volte vince!



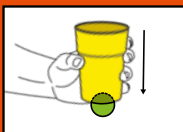
OBJETIVO

Ser el jugador que consiga más puntos tras 10 rondas.

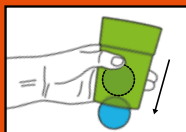
PREPARACIÓN Y PRÁCTICA

Cada jugador empieza con un vaso y 4 bolas. ¡También necesitaréis lápiz y papel para anotar los puntos!

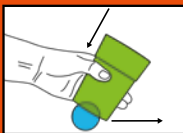
¡La exclusiva tecnología del vaso Pop lanzará tu bola mucho más alto! Practica estas increíbles técnicas que dispararán tu victoria en cada reto.



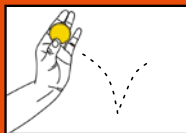
LANZAMIENTO
Sobre la mesa o un posavasos, haz presión vertical para lanzar la bola recta hacia arriba.



LANZAMIENTO DOBLE Pon una bola dentro del vaso y luego lanza otra desde abajo.



LANZAMIENTO DESLIZANTE Haz presión hacia abajo a la vez que deslizas el vaso en la dirección a la que quieres que vaya la bola.



LANZAMIENTO MANUAL ¡No se necesita vaso! Solo tienes que usar tu mano para lanzar la bola. La bola tiene que rebotar una vez en una superficie plana.



LANZAMIENTO DESDE ABAJO Sostén la bola en tu palma y presiona el vaso hacia abajo a la vez que apuntas el vaso hacia la dirección que quieras.



¡Escanear el código QR de cada carta para ver una breve demostración de su reto!

POSAVASOS ¡Los posavasos tienen muchos usos! En algunos retos, se sujetan como una raqueta o se unen a una carta para crear una portería. También te pueden ayudar a estabilizar tu bola antes de lanzarla.



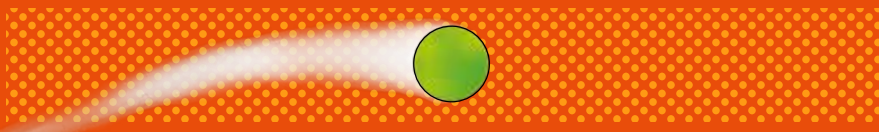
Úsalo como raqueta.



Júntalo con una carta y crea una portería.



Estabiliza tu bola.



PUNTUACIÓN Todas las cartas tienen diferentes valores de puntos según el nivel de dificultad de su reto. Podéis elegir si anotáis los puntos cuando los ganéis individualmente en los retos de batalla explosiva o cuando los ganéis en equipo en los retos de compañero explosivo.

Si nadie supera un reto, podéis volverlo a intentar y volver a jugar la misma carta o pasar al siguiente reto. ¡Como queráis!

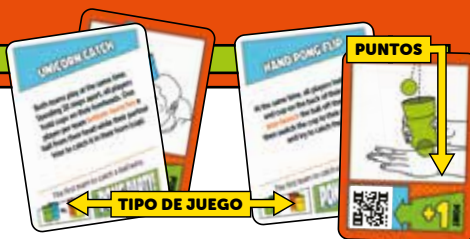
¡Sed buena gente! No apuntéis las bolas a la cara ni a los ojos (ni las vuestras ni las de los demás). Recordad compartir vasos: ¡en algunos de los retos se necesitan varios vasos y un poco de espacio para poderlos superar!

CÓMO JUGAR

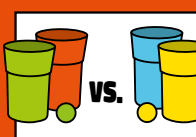
Cada carta muestra en la esquina inferior izquierda un reto y tipo de juego diferentes. Si jugáis 2 o 3, podéis retirar las cartas de compañero explosivo antes de jugar. Si queréis probarlas de todos modos, adelante y cread vuestras propias reglas para anotar la puntuación.

Barajad las cartas, coged 10 y ponedlas en el medio del área de juego. Dejad el resto de cartas en la caja.

Escoged un jugador para que empiece. Los jugadores se turnarán para coger carta, que leerán en voz alta. Cuando todos hayan intentado el reto, la partida seguirá por la izquierda y el siguiente jugador sacará otra carta.



BATALLA EXPLOSIVA: Todos los jugadores competirán individualmente y el ganador se llevará los puntos. En estos retos, los jugadores podrán participar a la vez o en turnos.



COMPAÑERO EXPLOSIVO: Escoged un compañero y competid juntos. Cada jugador del equipo ganador se anota los puntos.

GANAR EL JUEGO

Cuando se hayan jugado las 10 cartas y se hayan anotado las puntuaciones, ¡ganará el jugador que haya conseguido más puntos!

Consejos para lanzar: Inclina ligeramente el vaso en un ángulo hacia delante, la izquierda o la derecha e intenta lanzar la bola hacia esa dirección y mirad hacia dónde sale disparada.



Consejos para atrapar la bola: Estas bolas rebotan un poco, así que es mejor que las recibas con un ligero giro cuando entren al vaso, para que no se salgan.

OTRAS NORMAS ¿Van a jugar niños pequeños o queréis una partida más difícil? Escoged vuestros retos según la puntuación para jugar vuestra partida perfecta a Pong Party! Cuanto más alta sea la puntuación, ¡más desafiante será el reto y mayor será la aventura!

¿No queréis hacer turnos? ¡Pues no los hagáis! Desatad el caos y que todos los jugadores jueguen los retos al mismo tiempo (mientras no se necesite compartir vasos). Solo un toque de atención para los amantes del peligro: ¡llevar bien la puntuación puede ser un lío!

- 1 SEGUID ASÍ** Los equipos se turnan. Un jugador coge 2 posavasos y los usará como raquetas, mientras que el compañero tendrá una bola y un vaso. Haz un lanzamiento deslizante de la bola hacia tu compañero, que deberá usar las raquetas (o su cuerpo) para hacer rebotar la bola y no dejar que se caiga al suelo. ¡Contad en voz alta cada rebote! *Después de 3 jugadas, le toca al siguiente equipo. Ganará el equipo que haya logrado rebotar más la pelota.*
- 2 DOBLE CAOS** Ambos equipos juegan a la vez. En cada equipo, un jugador hará un lanzamiento doble con 2 bolas y su compañero intentará atraparlas con un vaso. *Ganará el primer equipo en atrapar una bola.*
- 3 DOBLE Y RECUPERACIÓN** Haz un lanzamiento doble de 2 bolas e intenta atrapar 1 con el mismo vaso. *Después de 3 jugadas, le toca al siguiente jugador. Ganará el jugador que atrape más bolas.*
- 4 DERRIBAR LA TORRE** Los jugadores se turnan. Haced una torre con tres vasos: uno boca abajo como base, otro encima boca arriba y otro más boca abajo. Usando cualquier técnica de lanzamiento, intenta derribar los dos vasos superiores para ganar. *Después de 3 jugadas, le toca al siguiente jugador. Ganará los puntos cualquier jugador que lo logre.*
- 5 LANZAMIENTOS A LA PAR** Ambos equipos juegan a la vez. Los jugadores de cada pareja deben estar a una distancia de 8 pasos, mirándose el uno al otro. A la vez, todos los jugadores tienen que lanzar desde abajo su bola, apuntando a su compañero. *Ganará el primer equipo en atrapar ambas bolas.*
- 6 MURO DEFENSIVO** Los jugadores se turnan como lanzador y guardameta. Para formar una portería, usa 2 posavasos. Sepáralos a la distancia del ancho de una carta y encaja una carta en cada uno. El lanzador lanza la bola desde abajo para intentar burlar al guardameta y marcar un gol. *Después de 3 jugadas, le tocará a otro lanzador y guardameta. Ganará el lanzador que marque más goles.*
- 7 ¡LAS MANOS SON VASOS!** Los equipos se turnan. Ambos compañeros deben meter sus manos en vasos. Un jugador coge una bola con sus «manos vasos» e intenta pasársela a su compañero, que también tendrá sus manos metidas en vasos. *Después de 1 jugada, le toca al otro equipo. Si el equipo lo logra, sus jugadores ganarán un punto.*
- 8 REBOTE** Los jugadores se turnan. Pon 1 vaso boca abajo y coloca un posavasos encima. Pon otro vaso boca arriba, a una distancia de un brazo. Lanza con la mano una bola para que rebote en el posavasos y que entre en el otro vaso... sin que se caiga el posavasos. *Después de 3 jugadas, le toca al siguiente jugador. Ganará los puntos cualquier jugador que lo logre.*
- 9 A APLAUDIR** Los jugadores se turnan. Con cualquier técnica de lanzamiento, lanza la bola al aire. Aplauda tantas veces como puedas antes de volver a coger la bola con tu mano. La bola solo puede rebotar 1 vez. *Después de 1 jugada, le toca al siguiente jugador. Ganará el jugador que aplauda más veces antes de atrapar la bola.*
- 10 COMO SI NADA** Ambos equipos juegan a la vez. Un jugador doblará sus brazos para hacer alas de gallina, apuntando con sus codos hacia adelante. El compañero de equipo, a 6 pasos de distancia, hará un lanzamiento deslizante para disparar la bola hacia la gallina, que tendrá que atraparla con sus alas (los codos). *Ganará el primer equipo en atrapar una bola.*
- 11 EL UNICORNIO** Ambos equipos juegan a la vez. Los jugadores deben separarse a una distancia de 10 pasos y poner sus vasos sobre sus frentes. Un jugador de cada equipo lanzará desde abajo una bola desde su cabeza, para que su compañero la atrape dentro de su cuerno (su vaso). *Ganará el primer equipo en atrapar una bola.*
- 12 LANZAMIENTO Y CAPTURA BÁSICA** A la vez, todos los jugadores deben hacer un lanzamiento explosivo con una bola y atraparla con su vaso. *Ganará el primer jugador que atrape su bola dos veces seguidas. ¡Más te vale ir rápido!*
- 13 COLECCIÓN DE POSAVASOS** Poned 4 posavasos sobre una mesa, con la misma distancia de un posavasos entre ellos. A la vez, todos los jugadores deben hacer un lanzamiento explosivo, apuntando a los posavasos. Si la bola cae en un posavasos, te quedas con ese posavasos. *Ganará el jugador con más posavasos, cuando se hayan cogido todos.*
- 14 POR LA ESPALDA** Ambos equipos juegan a la vez. Un jugador tendrá que hacer un lanzamiento deslizante hacia atrás, para que su compañero, que estará detrás, intente atrapar la bola con su vaso. *Ganará el primer equipo en atrapar una bola.*
- 15 LANZA, RAQUETA Y ATRAPA** Los equipos se turnan. Un jugador usará un posavasos como raqueta y su compañero le hará un lanzamiento deslizante. Con la raqueta, golpea la bola y devuélvela al lanzador, que intentará atrapar la bola con su vaso. *Después de 3 jugadas, le toca al otro equipo. Ganará el equipo que atrape más bolas.*
- 16 ENFRENTAMIENTO POR ENCIMA DEL HOMBRO** Ambos equipos juegan a la vez. Los jugadores de cada equipo deben darse la espalda a una distancia de 6 pasos. A la de 3, todos harán un lanzamiento desde abajo apuntando hacia arriba y atrás. Inmediatamente, se darán la vuelta e intentarán atrapar la bola de su compañero. *Ganará el primer equipo en atrapar una bola.*
- 17 CHOCA ESOS CINCO** Ambos equipos juegan a la vez. Un jugador de cada equipo hará un lanzamiento explosivo. Luego, cada pareja intentará chocar las manos, atrapando a la vez la bola entre sus manos. *Ganará el primer equipo en atrapar una bola.*
- 18 LANZA Y ACIERTA** Los jugadores harán 3 lanzamientos. *Ganará el jugador que acierte más bolas.*
- 19 TORRE INCLINADA** Los jugadores se turnan. Formad una torre de 3 vasos, boca arriba, colocando un posavasos en cada unión. Haz un lanzamiento explosivo e intenta meter la bola en el vaso de arriba. Aseguraos que la torre esté bien puesta para el siguiente jugador. *Los jugadores harán 3 lanzamientos. Ganará el jugador que cuele más bolas en lo alto de la torre.*
- 20 EN CONSTRUCCIÓN** Los jugadores se turnan. Poned un vaso a una distancia de 2 brazos. Haced lanzamientos a mano para meter la bola dentro del vaso. Si cae dentro, dejad la bola y añadid un posavasos, para poner otro vaso encima y construir una torre. *Los jugadores tienen 5 intentos, pudiendo crear una torre de 3 vasos de altura. Después de 5 jugadas, el siguiente jugador empezará de cero. Marcará los puntos cualquier jugador que lo logre.*
- 21 PECERA** Poned 4 vasos en el centro de la mesa, haciendo un cuadrado. Al mismo tiempo, todos los jugadores tienen que lanzar a mano las bolas para meterlas en los vasos, hasta que los 4 tengan alguna bola dentro. En cuanto los 4 vasos tengan al menos una bola, corred y haced un lanzamiento explosivo de la victoria hacia el aire. *¡Ganará el primer jugador en percatarse y hacer este lanzamiento explosivo de una bola de la victoria!*
- 22 DERRÍBALA** Los jugadores se turnan. Poned esta carta sobre un vaso boca abajo y usad otro vaso para hacer un lanzamiento explosivo de una bola, para intentar tirar la carta. *Después de 2 jugadas, le toca al siguiente jugador. Marcará puntos cualquier jugador que derribe la carta.*
- 23 EN TU MANO** Al mismo tiempo, todos los jugadores tendrán una bola en el dorso de su mano, con un vaso sobre la misma para hacer un lanzamiento explosivo, tras lo cual intentarán atraparla con el mismo vaso. *¡Ganará el primer jugador que atrape su bola!*
- 24 EN TU OTRA MANO** Al mismo tiempo, todos los jugadores tendrán una bola en el dorso de su mano, con un vaso sobre la misma para hacer un lanzamiento explosivo, tras lo cual cambiarán el vaso de mano e intentarán atrapar la bola en el vaso. *¡Ganará el primer jugador que atrape su bola!*
- 25 XXXXXXXXXXXX** Los jugadores se turnan. Poned 3 vasos en línea a 2 brazos de distancia y usad cualquier técnica de lanzamiento para meter la bola en alguno de los vasos. *Los jugadores harán 3 lanzamientos. Ganará puntos cualquier jugador que meta una bola. •Vaso más cercano = 1 punto • Vaso en el medio = 2 puntos • Vaso más lejano = 3 puntos*

- 26 DEL REVÉS** Al mismo tiempo, todos los jugadores tienen que poner un posavasos en el borde de la mesa. Dadle la vuelta con el dorso de los dedos y cogedlo con la misma mano. Si lo lográis, haced un lanzamiento explosivo con vuestra otra mano. *Ganará el primer jugador que lo consiga.*
- 27 VASOS HAMBRIENTOS** Al mismo tiempo, un jugador empieza haciendo un lanzamiento doble de 3 bolas (2 dentro del vaso y 1 debajo). Luego, todos tendrán que actuar como vasos hambrientos, intentando atrapar las bolas con sus vasos boca abajo. *Ganará el jugador que haya atrapado más bolas, cuando las hayan atrapado todas. Si hay empate, jugad de nuevo.*
- 28 A TU BOLA** Los jugadores se turnan. Poned 3 vasos boca arriba formando un triángulo y decidid a qué color intentáis acertar. ¡Lanzad la bola a mano para meterla en el vaso del color que hayáis escogido! *¡Quien no lo logre, ¡sale del juego! Si nadie gana, se tiene que volver a intentar hasta que haya un ganador.*
- 29 RETO DE REBOTE** Ambos equipos juegan a la vez. Haced un lanzamiento explosivo y seguid que la bola rebote dos veces hasta que vuestro compañero la atrape con un vaso. Para atrapar la bola, el vaso no puede salir de la mesa, solo deslizarse por la mesa. *Cada pareja tiene 3 intentos. Ganará el equipo que atrape más bolas.*
- 30 ATAQUE DE REBOTES** Ambos equipos juegan a la vez. Todos deben poner sus vasos delante de ellos e intentarán, con un lanzamiento manual, hacer rebotar una bola y meterla en el vaso de los otros jugadores para sacarlos de la ronda. No la metáis en vuestro propio vaso. Si alguien la mete en su vaso, quedará eliminado. *Tenéis 3 intentos. Ganará el jugador que quede con su vaso vacío.*
- 31 LANZAMIENTOS MUSICALES** A la vez, todos los jugadores deben hacer un lanzamiento explosivo. Si atrapáis la bola, pasad el vaso a vuestra izquierda. Quien falle el atrape, será eliminado. *Ganará el jugador que no haya sido eliminado.*
- 32 DOBLETE** Los jugadores se turnan. Con un vaso en cada mano, haced un lanzamiento explosivo con una mano para atrapar la bola con el vaso de la otra mano. *•Cada bola que toque el vaso = 1 punto. •Cada bola que entre en el vaso = 3 puntos. Después de 3 intentos, le toca al siguiente jugador. Ganará el jugador con la mayor puntuación.*
- 33 LANZAMIENTO VOLEA** Ambos equipos juegan a la vez. Haced un lanzamiento deslizante para vuestro compañero, que tendrá que atrapar la bola en su vaso y luego hacer otro lanzamiento deslizante para devolverlos la bola. Continúa el volea hasta que falléis. *Quien falle, será eliminado. Ganará la pareja que no haya sido eliminada.*
- 34 BATEANDO** Los jugadores se turnarán para hacer de lanzador, bateador y jardinero hasta que todos hayan hecho de jardinero. El lanzador le lanzará 3 bolas al bateador, que hará un lanzamiento explosivo para que los jardineros atrapen la bola. *Ganará el jugador que atrape más bolas como jardinero.*
- 35 EXPLOSIÓN Y REBOTES** A la vez, todos los jugadores deben hacer un lanzamiento explosivo con una bola, dejar que rebote una vez y atraparla. Luego, otro lanzamiento explosivo, dejar que rebote dos veces y atraparla. *Id aumentando el número de rebotes de uno en uno. Quien pierda, debe volver a empezar con un rebote. Se llevará los puntos el primer jugador que consiga cinco rebotes.*
- 36 REBOTE FÁCIL** A la vez, todos los jugadores deben hacer un lanzamiento explosivo con una bola, dejar que rebote dos veces y atraparla. *Ganará el primer jugador que lo consiga.*
- 37 SOPLANDO** Al mismo tiempo, todos los jugadores soplarán una bola para intentar meterla en su vaso acostado a una distancia de 3 posavasos. *Ganará el primer jugador que consiga meter la bola y luego haga un lanzamiento explosivo de 2 bolas.*
- 38 QUE NO SE TE CAIGA** Al mismo tiempo, todos los jugadores tienen que poner boca abajo su vaso sobre su cabeza, con una bola dentro. Sin tocar el vaso, deberán agacharse y evitar que el vaso y la bola se caigan. *A quien se le caiga el vaso o la bola, deberá volver a empezar. Quien lo consiga, tendrá que hacer el lanzamiento explosivo de una bola con la cabeza para reclamar su victoria.*
- 39 ASPAVIENTOS** Los jugadores se turnan. Haced un lanzamiento explosivo y contad las veces que podéis mover vuestra mano tan lejos como podáis a izquierda y derecha bajo la bola, que rebota, antes de que la bola toque la mano. Los demás llevarán el conteo. *Tenéis 1 intento y después le tocará al siguiente jugador. Ganará el jugador con la mayor puntuación.*
- 40 AL PAREDÓN** Ambos equipos juegan a la vez. Todos deben estar a 12 pasos de la pared. Un jugador hará un lanzamiento desde abajo con la palma de su mano, apuntando hacia la pared. Cuando la bola rebote en la pared, su compañero intentará atraparla. *Ambos equipos tienen 3 intentos. Ganará el equipo que atrape más bolas.*
- 41 MANO Y REBOTE** Al mismo tiempo, todos los jugadores pondrán un vaso en la mesa y luego harán un lanzamiento manual para meter la bola en el vaso... pero la bola tiene que rebotar una vez en la mesa antes de caer en el vaso. *Ganará el primer jugador que meta la bola en su vaso con un rebote.*
- 42 SOPLA Y FUERA** Al mismo tiempo, todos los jugadores pondrán una bola dentro de su vaso boca arriba. Sujetarán su vaso y soplarán dentro para que la bola salga del vaso. *Ganará el primer jugador en conseguirlo y hacer un lanzamiento explosivo de una bola de la victoria.*
- 43 REBOTE DE RAQUETA** Los jugadores se turnan. Haced rebotar la bola con un posavasos todas las veces que podáis, sin que se os caiga. *Después de 2 fallos, le toca al siguiente jugador. Llevad la cuenta: ¡ganará quien haya hecho más rebotes en un solo intento!*
- 44 ACOSO Y DERRIBO** Los jugadores se turnan. Insertad 1 carta en cada uno de los 4 posavasos. A una distancia de 3 pasos, haced lanzamientos desde abajo para golpear las cartas. Los demás llevarán el conteo. *Después de 3 intentos, le toca al siguiente jugador. Ganará el jugador que golpee más cartas.*
- 45 HASTA LUEGO** Los jugadores se turnan. Poned un vaso en el borde de la mesa y haced lanzamientos manuales apuntando al vaso, para derribarlo... pero la bola tiene que rebotar una vez en la mesa, para que la jugada sea buena. *Después de 4 intentos, le toca al siguiente jugador. Ganará el jugador que derribe el vaso con el menor número de intentos.*
- 46 ROCK 'N ROLL** Al mismo tiempo, todos los jugadores (que estarán sentados en el suelo) tienen que poner boca abajo su vaso sobre su cabeza, con una bola dentro. Sin tocar el vaso, deberán ponerse en pie y evitar que el vaso y la bola se caigan. *A quien se le caiga el vaso o la bola, deberá volver a empezar. Quien lo consiga, tendrá que hacer el lanzamiento explosivo de una bola con la cabeza para reclamar su victoria. Quien atrape la bola de la victoria, ¡se llevará un punto adicional!*
- 47 CARRERA DE PATOS** Al mismo tiempo, todos los jugadores, de pie y unos al lado de otros, sujetarán una bola entre sus rodillas. Escoged un lugar a 20 pasos de distancia al que deberéis correr sin que se os caiga la bola. *A quien se le caiga la bola, tendrá que volver a empezar. Ganará el primer jugador que llegue a la meta sin que se le caiga la bola.*
- 48 REBOTE DE CABEZA** Al mismo tiempo, todos los jugadores harán un lanzamiento explosivo hacia el aire e intentarán que la bola rebote en su cabeza. *Todos los jugadores harán 3 lanzamientos. Ganará el jugador que consiga más rebotes.*
- 49 CABEZA Y ATRAPE** Ambos equipos juegan a la vez. Un jugador por equipo hará un lanzamiento explosivo al aire y le dará un toque con la cabeza, para que luego su compañero la atrape con su vaso. Luego, los compañeros cambiarán de rol y harán lo mismo hasta que el primer jugador la atrape. *Ganará el primer equipo que consiga atrapar la bola dos veces (una vez cada jugador).*
- 50 BOLA PARED** Al mismo tiempo, todos los jugadores harán un lanzamiento manual de la bola contra la pared y se agacharán para atraparla con su vaso al nivel del suelo después del rebote. *Ganará el primer jugador que atrape su bola 3 veces.*

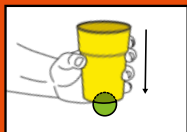


OBJETIVO

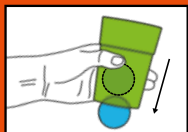
Sê o jogador a obter mais pontos após 10 rondas.

CONFIGURAR E PRATICAR

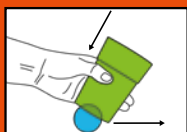
Dá a cada jogador um copo e 4 bolas para começar. Precisarás de um lápis e papel para apontar os pontos também!
A exclusiva Tecnologia da Pong Cup lança a tua bola a novas alturas! Pratica estas técnicas incríveis que te farão rebentar enquanto lutas para vencer cada desafio.



LANÇAMENTO PONG Na mesa ou num porta-copos, pressiona para baixo verticalmente para atirar a bola para cima.



LANÇAMENTO DUPLO Coloque uma bola dentro do copo e, em seguida, lance uma segunda bola debaixo dela.



LANÇAMENTO DE DESLIZE Pressiona enquanto deslizas o copo na direção que desejas que a bola vá.



ATIRAR DE MÃO Nenhum copo necessário! Basta usar a mão para lançar a bola. A bola deve ressaltar numa superfície plana 1x.



LANÇAMENTO POR BAIXO Segura a bola e pressiona o copo na palma da mão enquanto apontas o copo na direção do alvo.



Digitaliza o código QR em cada cartão para uma rápida demonstração desse desafio!

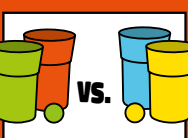
JOGAR O JOGO

Cada carta é um desafio diferente e um tipo de jogada é exibida no canto inferior esquerdo. Para 2 a 3 jogadores, podes remover as cartas Parceiros Pong antes de jogares — mas não é obrigatório! Se quiseres experimentá-las de qualquer maneira, vai em frente e cria as tuas próprias regras sobre como manter a pontuação.

Embaralha as cartas, retira 10 do baralho e coloque-as no meio da área de jogo. Coloca as cartas restantes de volta na caixa. Escolhe um jogador para jogar primeiro. Os jogadores jogam à vez tirando uma carta e lendo-a em voz alta. Depois de todos tentarem o desafio, o jogo passa para a esquerda e o próximo jogador tira uma carta.



BATALHA PONG: Todos os jogadores competem individualmente e o vencedor recebe os pontos. Estes desafios podem ser todos os jogadores ao mesmo tempo ou à vez.



BATALHA PONG: Todos os jogadores competem individualmente e o vencedor recebe os pontos. Estes desafios podem ser todos os jogadores ao mesmo tempo ou à vez.

PORTA-COPOS Os porta-copos têm muitos usos! Em alguns desafios, os mesmos são segurados como uma raquete ou montados com um cartão para criar um objetivo. Também podem ajudar a manter a tua bola firme ao lançar.



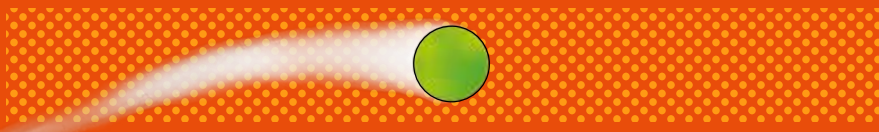
Usa como uma raquete.



Adiciona um cartão para criar um objetivo.



Mantém a tua bola firme.



PONTUAÇÃO Todas as cartas têm valores de pontos diferentes com base no nível de dificuldade desse desafio. Cabe a ti acompanhar os teus pontos, quer estejas a ganhar pontos individualmente durante os desafios da Batalha Pong ou enquanto estiveres em equipa durante um desafio do Parceiro Pong.

Se ninguém tiveres sucesso num desafio, podes tentar novamente e repetir a mesma carta ou passar para o próximo desafio. A decisão é tua!

Sê um bom humano! Não apontes as bolas para os olhos ou rosto (teu ou de qualquer outra pessoa). Lembra-te de partilhar os copos — alguns desafios exigem vários copos e um pouco de espaço para serem bem-sucedidos!

GANHAR O JOGO

Depois de todas as 10 cartas serem concluídas e as pontuações forem calculadas, o jogador que marcou mais pontos é o vencedor!

Dicas de lançamento:
Inclina o copo ligeiramente para a frente, para a esquerda ou para a direita para tentar lançar uma bola nessa direção - depois vê para que lado é lançada!



Dicas para apanhar:
Estas bolas ressaltam um pouco, então, quando a bola cair no seu copo, gira um pouco o copo para ajudar a bola a permanecer no interior.

REGRAS DA CASA Brincar com crianças mais novas ou queres um jogo mais desafiador? Escolhe os teus desafios por pontuação para seleccionares o teu Pong Party perfeito! Quanto maior a pontuação, mais difícil o desafio e mais aventureiro o jogo!

Não queres jogar à vez? Não jogues! Aumenta o caos fazendo com que todos os jogadores tentem os desafios ao mesmo tempo (desde que o desafio não exija a partilha de copos). Apenas um aviso para aqueles que se atrevem a jogar perigosamente... pode ser complicado manter a pontuação!

- 1 CONTINUA** As equipas jogam à vez. Um jogador leva 2 porta-copos para usar como raquetes e o seu parceiro segura uma bola e num copo. Lança a bola deslizando para o teu parceiro, que deve usar as raquetes (ou o corpo) para ressaltar a bola e mantê-la no ar. Conta cada ressalto em voz alta! *Após 3 tentativas, segue a próxima equipa. A equipa com mais ressaltos vence.*
- 2 PROBLEMA DUPLO** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Um jogador de cada equipa lança a dobrar 2 bolas enquanto o seu parceiro tenta apanhá-las com um copo. *A primeira equipa a apanhar uma bola vence.*
- 3 DUO DUPLO** Lança a dobrar 2 bolas e tenta apanhar 1 bola com o mesmo copo. *Após 3 tentativas, segue o próximo jogador. O jogador com mais capturas ganha.*
- 4 DERRUBAR A TORRE** Os jogadores jogam à vez. Faz uma torre com os copos usando 1 copo invertido como base, depois 1 copo para cima e, em seguida, completa com 1 copo invertido. Usando qualquer técnica de lançamento, tenta derrubar os 2 primeiros copos para ganhar. *Após 3 tentativas, segue o próximo jogador. Qualquer jogador que tiver sucesso ganha os pontos.*
- 5 PAR DE POPS** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Os jogadores ficam a 8 passos de distância dos seus parceiros, um de frente para o outro. Ao mesmo tempo, todos os jogadores lançam por baixo a sua bola para cima e em direção ao parceiro. *A primeira equipa a apanhar uma bola vence.*
- 6 CERCA DE DEFESA** Os jogadores jogam à vez como Lançador e Guarda-redes. Coloque os cartões em 2 porta-copos, separados por 1 cartão de largura, para criar um golo. O Guarda-redes defende o seu golo com um porta-copos enquanto o Lançador lança por baixo para marcar. *Após 3 tentativas, alterna para um novo Lançador e Guarda-redes. O Lançador com mais golos ganha.*
- 7 MÃOS NO COPO!** As equipas jogam à vez. Ambos os parceiros colocam as mãos nos copos. Um jogador pega numa bola com as mãos no copo e tenta passá-la para o parceiro, que também tem as mãos no copo. *Após 1 tentativa, segue a próxima equipa. Os jogadores ganham um ponto se a sua equipa for bem-sucedida.*
- 8 RESSALTAR PARA DENTRO** Os jogadores jogam à vez. Coloca 1 copo invertido com um porta-copos em cima e 1 copo com o lado direito para cima a um braço de distância. Atira com a mão uma bola, ressaltando-a a partir do porta-copos, e acerta no copo aberto – sem derrubar o porta-copos. *Após 3 tentativas, segue o próximo jogador. Qualquer jogador que tiver sucesso ganha os pontos.*
- 9 PALMAS SEM PARAR** Os jogadores jogam à vez. Usando qualquer técnica de lançamento, lança a bola ao ar. Bate palmas quantas vezes conseguires antes de pegares na bola com a mão. A bola só pode ressaltar 1 vez. *Após 1 tentativa, segue o próximo jogador. O jogador com mais capturas ganha.*
- 10 NÃO É NADA** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Um jogador por equipa coloca os dois cotovelos para frente para formar asas de frango. O teu parceiro fica a 6 passos de distância e desliza uma bola para o frango que deve apanhá-la com as asas (cotovelos). *A primeira equipa a apanhar uma bola vence.*
- 11 CAPTURA DE UNICÓRNI** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Com 10 passos de distância, todos os jogadores seguram os copos na testa. Um jogador por equipa lança por baixo uma bola a partir da sua cabeça enquanto o parceiro tenta apanhá-la no seu chifre (copo). *A primeira equipa a apanhar uma bola vence.*
- 12 BOLA BÁSICA NUM COPO** Ao mesmo tempo, todos os jogadores atiram uma bola a apanham-na com o seu copo. *O primeiro jogador a apanhar a bola duas vezes de seguida ganha. É melhor seres rápido!*
- 13 MERGULHO DE PORTA-COPOS** Coloca 4 porta-copos na mesa separados por uma distância de um porta-copos. Ao mesmo tempo, todos os jogadores lançam-pop bolas em direção aos porta-copos. Se a tua bola aterrar num porta-copos, recolhes o mesmo. *Quando todos os porta-copos forem recolhidos, o jogador com o maior número vence.*
- 14 ATRÁS DAS COSTAS** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Um jogador ao contrário lança a deslizar uma bola sobre o seu ombro, enquanto o seu parceiro fica atrás dele a tentar apanhá-la com um copo. *A primeira equipa a apanhar uma bola vence.*
- 15 POP, RAQUETE, APANHAR** As equipas jogam à vez. Um jogador mantém um porta-copos como raquete enquanto o seu parceiro lança deslizando uma bola para eles. Usando a raquete, acerta na bola de volta para o lançador que tenta apanhá-la com o copo. *Após 3 tentativas, as equipas trocam. A equipa com mais capturas ganha.*
- 16 CONFRONTO SOBRE O OMBRO** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Os parceiros estão de costas um para o outro, separados por 6 passos. Ao contar de 3, todos os jogadores lançam por baixo uma bola para cima e sobre o seu ombro, e imediatamente dão a volta e tentam apanhar a bola do parceiro. *A primeira equipa a apanhar uma bola vence.*
- 17 MAIS CINCO APANHA POP** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Um parceiro lança-pop a bola e depois ambos os jogadores têm de dar mais cinco, tentando apanhar a bola entre as mãos. *A primeira equipa a apanhar uma bola vence.*
- 18 POP SOBRE** Os jogadores têm 3 tentativas. *Vence o jogador que acertar mais bolas.*
- 19 TORRE INCLINADA** Os jogadores jogam à vez. Empilha 3 copos, com o lado direito para cima, com 2 porta-copos entre eles para criar uma torre de copos. Lança-pop uma bola e tenta fazer aterrá-la no topo do copo da torre. Reincializa a torre para o próximo jogador.
- Os jogadores têm 3 tentativas. Vence o jogador que acertar mais bolas na torre.*
- 20 TORRE COMPLICADA** Os jogadores jogam à vez. Coloca um copo a 2 braços de distância, depois atira com a mão a bola para o copo. Se cair, deixa a bola dentro e adiciona um porta-copos e um novo copo para criar uma torre. *Os jogadores têm 5 tentativas para fazer uma pilha alta de 3 copos. Após 5 tentativas, reincializa os copos antes da vez do próximo jogador. Qualquer jogador que tiver sucesso ganha pontos.*
- 21 AQUÁRIO** Coloca 4 copos num quadrado no centro da mesa. Ao mesmo tempo, todos os jogadores atiram com a mão bolas nos copos até que todos os 4 copos tenham uma bola dentro. Assim que todos os 4 copos estejam cheios, corre para lançar-pop uma bola de vitória para o ar. *O primeiro jogador a reparar e lançar-pop uma bola vitória ganha!*
- 22 VENCE-OS** Os jogadores jogam à vez. Coloca esta carta num copo virado ao contrário e usa outro copo para lançar-pop uma bola para tentar e derrubar a carta para fora do copo. *Após 2 tentativas, segue o próximo jogador. Qualquer jogador que derrubar o cartão ganha pontos.*
- 23 PONGUE DE MÃO** Ao mesmo tempo, todos os jogadores agarram uma bola e um copo na parte de trás da sua mão, lançam-pop a bola da sua mão e tentam apanhá-la com o seu copo. *O primeiro jogador a apanhar a bola ganha!*
- 24 PONGUE DE MÃO VIRAR** Ao mesmo tempo, todos os jogadores agarram uma bola e um copo na parte de trás da sua mão, lançam-pop a bola da sua mão e trocam o copo para a sua outra mão e tentam apanhar a bola. *O primeiro jogador a apanhar a bola ganha!*
- 25 BOLA-SKEE** Os jogadores jogam à vez. Coloque 3 copos em linha reta, a 2 braços de distância, e em seguida use qualquer técnica de lançamento para aterrar uma bola num dos 3 copos. *Os jogadores têm 3 tentativas. Qualquer jogador que acertar uma bola marca. • Copo mais perto = 1 ponto • Copo do meio = 2 pontos • Copo mais afastado = 3 pontos*

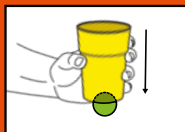
- 26 ENTREGAR** Ao mesmo tempo, todos os jogadores colocam um porta-copos na borda da mesa. Vira o porta-copos com as costas dos dedos e agarra-o com a mesma mão. Se fores bem-sucedido, lança-pop uma bola ao usar a tua outra mão. *O primeiro jogador a ser bem-sucedido ganha.*
- 27 COPOS ESFOMEADOS** Ao mesmo tempo, um jogador começa a lançar-duplamente 3 bolas (2 no copo e 1 por debaixo). Em seguida, todos os jogadores agem como copos esfomeados para apanhar uma bola com os seus copos virados ao contrário. *Quando todas as bolas forem apanhadas, o jogador com mais bolas vence. Se houver empate, joga novamente.*
- 28 BOLAS E CHAMADAS** Os jogadores jogam à vez. Coloca 3 copos com o lado direito para cima num triângulo e escolhe a tua jogada pela cor do copo. Atira com a mão a tua bola para a tua chamada! *Se não conseguires meter no copo que chamas-te, perdes! Se ninguém ganhar, repete até que surja um vencedor.*
- 29 DESAFIO DE RESSALTO** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Lança-pop E ressalta duplamente a tua bola para o teu parceiro que tem de apanhá-a num copo. O copo de apanhar não pode sair da mesa; só poderá deslizar ao longo da mesa para apanhar. *Cada parceiro tem 3 tentativas. A equipa com mais capturas ganha.*
- 30 ATAQUE DE RESSALTO** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Todos os jogadores colocam os seus copos na frente deles, e, em seguida, todos os jogadores tentam atirar com a mão uma bola para os copos dos outros jogadores para os derrubar fora da ronda. Não ressaltes para o teu próprio copo. Se o fizeres, estás fora. *Tens 3 tentativas. O último jogador em pé sem uma bola no seu copo vence.*
- 31 POPS MUSICAIS** Ao mesmo tempo, todos os jogadores atiram-pop uma bola a apanham-na. Se apanhares, passa o copo para a esquerda. Se perderes uma captura, ficas de fora. *O último jogador que ficar de pé vence.*
- 32 DUPLO PARA BAIXO** Os jogadores jogam à vez. Com um copo em cada mão, lança-pop de uma mão para apanhar a bola no copo com a outra mão. *• Cada bola que tocar no copo = 1 ponto. • Cada bola que aterrar no copo = 3 pontos. Após 3 tentativas, segue o próximo jogador. O jogador com mais pontos ganha.*
- 33 POP VÓLE!** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Lança deslizando uma bola para o teu parceiro que tenta apanhar a bola no seu copo e depois lança deslizando a bola de volta para ti. Continua o vólei pop até falhares. *Se falhares, ficas de fora. A última equipa que ficar de pé vence.*
- 34 BATERIA** Os jogadores revezam-se a jogar como arremessadores, rebatedores e defensores externos (até que todos tenham sido defensores externos uma vez). O arremessador atira 3 bolas para o rebatedor que lança-pop para os Defensores externos apanharem. *O jogador com mais capturas como Defensor externo ganha.*
- 35 PONGUE POP** Ao mesmo tempo, todos os jogadores atiram-pop uma bola, ressalta 1x e apanham-na. Lança-pop uma bola, ressalta 2x, apanha. Continue para aumentares o número de ressaltos de cada vez. Se falhares, começa de volta com 1 ressalto. *O primeiro jogador a obter 5x ressaltos ganha pontos.*
- 36 PONGUE POP FÁCIL** Ao mesmo tempo, todos os jogadores lançam-pop uma bola, ressalta 2x e depois apanham-na. *O primeiro jogador a ser bem-sucedido ganha.*
- 37 BLOW POP** Ao mesmo tempo, todos os jogadores colocam um copo de lado a 3 porta-copos de distância deles e tentam soprar 1 bola para o seu copo. *O primeiro jogador a ser bem-sucedido terá de lançar-pop 2 bolas para ganhar.*
- 38 NÃO DEIXAR A BOLA CAIR** Ao mesmo tempo, todos os jogadores colocam uma bola e um copo invertido na cabeça. Sem tocar no copo, agacha-te enquanto manténs o copo e a bola no lugar. *Se deixares cair alguma coisa, começa de novo. Se fores bem-sucedido, lança-pop uma bola de vitória para fora da tua cabeça para ganhares.*
- 39 DESTRUIÇÃO** Os jogadores jogam à vez. Lança-pop uma bola e vê quantas vezes consegues deslizar a tua mão o máximo que puderes para a esquerda e para a direita sob a bola a ressaltar antes de ela tocar na tua mão. Outros jogadores continuam a contar. *Tens 1 tentativa, depois troca para o próximo jogador. O jogador com a contagem maior ganha.*
- 40 BOLAS PARA A PAREDE** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Todos os jogadores ficam a 12 passos da parede, um jogador lança por baixo da sua palma para a parede. Quando ressaltar, o teu parceiro tenta apanhá-la. *Ambas as equipas têm 3 tentativas. A equipa com mais capturas ganha.*
- 41 ATIRAR PARA FORA** Ao mesmo tempo, todos os jogadores colocam um copo na mesa e depois atiram com a mão uma bola para aterrar no copo. As bolas têm de ressaltar na mesa 1x para contar. *O primeiro jogador a ressaltar a bola no copo ganha.*
- 42 BLOW OUT** Ao mesmo tempo, todos os jogadores colocam uma bola no seu copo com o lado direito para cima na mesa. Os jogadores seguram o copo com firmeza e, em seguida, sopram na bola até que ela salte do copo. *O primeiro jogador a ser bem-sucedido e lançar-pop uma bola vitoriosa ganha.*
- 43 RAQUETE DE PINGUE-PONGUE** Os jogadores jogam à vez. Ressalta uma bola no ar com um porta-copos o máximo de vezes possível sem deixá-la cair. *Após 2 falhanços, segue o próximo jogador. Mantém a contagem, o maior número de ressaltos numa única tentativa vence!*
- 44 PIADA TOQUE TOQUE** Os jogadores jogam à vez. Configura 1 carta em cada um dos 4 porta-copos. A 3 passos de distância, lança por baixo uma bola para atingir qualquer carta. Outros jogadores continuam a contar. *Após 3 tentativas, segue o próximo jogador. Vence o jogador que acertar mais cartas.*
- 45 NÃO UM POP** Os jogadores jogam à vez. Coloca um copo na borda da mesa e atira com a mão as bolas para o copo para derrubá-lo. As bolas têm de ressaltar na mesa 1x para contar. *Após 4 tentativas, segue o próximo jogador. Vence o jogador que derrubar o copo no menor número de tentativas.*
- 46 ROCK N ROLL** Ao mesmo tempo, todos os jogadores sentam-se no chão e colocam uma bola e um copo invertido na cabeça. Sem tocar no copo, fica em pé enquanto manténs o copo e a bola no lugar. *Se deixares cair alguma coisa, começa de novo. Se fores bem-sucedido, lança-pop uma bola de vitória para fora da tua cabeça para ganhares. Se a apanhares, ganhas um ponto adicional!*
- 47 CORRIDA QUACK** Ao mesmo tempo, todos os jogadores ficam próximos uns dos outros e colocam uma bola entre os joelhos. Escolhe um local a cerca de 20 passos de distância e corre até ele sem deixares a bola cair. Se deixares cair a bola, começa do início. *O primeiro jogador a chegar ao final sem deixar cair a bola vence.*
- 48 BOLA NA CABEÇA** Ao mesmo tempo, todos os jogadores lançam-pop uma bola no ar e depois tentam ressaltar a bola para fora da cabeça. *Todos os jogadores têm 3 tentativas. Vence o jogador que ressaltar a bola mais vezes.*
- 49 CABEÇA PARA FORA** As duas equipas jogam ao mesmo tempo. Um jogador por equipa lança-pop uma bola para o ar e depois ressalta a bola para fora da cabeça até que o parceiro a apanhe no seu copo. Em seguida, os parceiros invertem os papéis e executam a mesma ação até que o primeiro jogador a apanhe. *A primeira equipa a acertar a bola para frente e para trás com a cabeça vence.*
- 50 BOLA NA PAREDE** Ao mesmo tempo, todos os jogadores atiram com a mão a bola contra a parede e agacham-se para apanhar a bola ao nível do chão com o seu copo à medida que ressalta para trás. *O primeiro jogador a apanhar a bola 3 vezes ganha.*

CEL GRY

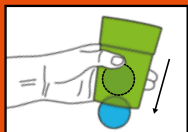
Zostań mistrzem Pong Party i zdobądź jak najwięcej punktów w 10 rundach.

PRZYGOTOWANIE

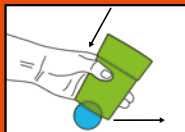
Każdy gracz otrzymuje na początek 1 kubek i 4 piłki. Będziecie także potrzebować kartki papieru i czegoś do pisania, aby zapisywać wyniki! Za pomocą technologii Pong Cup będziecie mogli strzelać piłkami na niezwykłą wysokość!
Przećwiczcie techniki, z których będziecie korzystać w trakcie gry. Kto otrzyma najwięcej punktów i zdobędzie tytuł Mistrza Pong Party?!



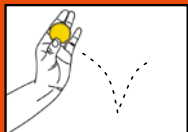
STRZAŁ PODSTAWOWY
Przyciśnij kubek pionowo w dół, na stole lub podkładce, aby wystrzelić piłkę prosto do góry.



PODWÓJNY STRZAŁ
Włóż piłkę do kubka, a następnie wykonaj Strzał Podstawowy za pomocą drugiej piłki pod spodem.



STRZAŁ ZE ŚLIZGIEM
Przyciśnij kubek do dołu, przesuwając go w kierunku, w którym chcesz wystrzelić piłkę.



RZUT Z RĘKI
Bez użycia kubka! Rzuć piłkę ręką. Piłka musi się raz odbić od płaskiej powierzchni.



STRZAŁ OD DOŁU
Weź piłkę w dłoń i przyciśnij do niej kubek, celując nim w wybrany kierunek.



Zeskanuj kod QR na karcie, aby zobaczyć szybką demonstrację wyzwania!

JAK GRAĆ

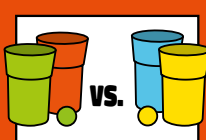
Każda karta przedstawia inne wyzwanie. W lewym dolnym rogu karty widnieje rodzaj rozgrywki. W przypadku gry dla 2-3 graczy, przed rozpoczęciem gry można (ale nie trzeba!) usunąć karty Partnerskie. Jeśli chcecie, możecie ich użyć i wymyślić własne reguły przyznawania punktów. Karty należy potasować, a następnie pobrać 10 i ułożyć je na środku pola gry. Pozostałe karty należy włożyć z powrotem do pudełka. Wybierzcie gracza, który zagra jako pierwszy. Gracze kolejno pobierają po jednej karcie i realizują zadanie. Gdy już każdy podejmie dane wyzwanie, gracz po lewej stronie może pobrać kolejną kartę.



← RODZAJ ROZGRYWKI →



BITWA: wszyscy gracze grają indywidualnie, a zwycięzca zgarnia punkty. Te wyzwania gracze mogą podejmować jednocześnie lub kolejno.



W PARZE: wybierz swojego partnera i wykonajcie zadanie w parze. Obaj gracze ze zwycięskiego duetu otrzymują punkty.

PODKŁADKI Podkładki mają wiele zastosowań! W niektórych wyzwaniach trzyma się je jak paletki lub łączy z kartą, aby stworzyć cel. Mogą także pomóc stabilnie utrzymać piłki podczas strzałów.



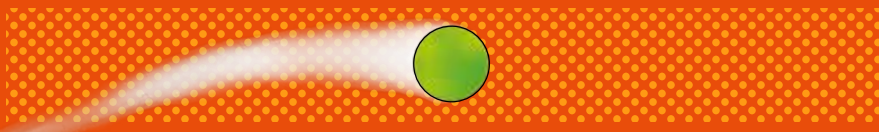
Użyj jako paletki.



Dodaj kartę, aby stworzyć cel.



Utrzymaj stabilnie piłkę.



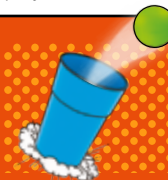
PUNKTACJA Wszystkie karty są punktowane w zależności od poziomu trudności danego wyzwania. To do Ciebie należy zapisywanie swoich punktów, zarówno podczas wyzwań indywidualnych, jak i tych w parze. Jeśli nikomu nie uda się sprostać wyzwaniu, możecie spróbować ponownie lub przejść do następnego wyzwania. Decyzja należy do Was!

Bądź dobrym człowiekiem! Nie celuj piłkami w oczy ani w twarz (zarówno swoje, jak i innych osób). Pamiętaj, by dzielić się kubkami – niektóre wyzwania wymagają większej ich liczby i odrobiny miejsca!

WYGRANA

Po wykorzystaniu wszystkich 10 kart i podliczeniu punktów, zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył ich najwięcej!

Wskazówki dotyczące strzelania:
Pochyl kubek delikatnie do przodu, w lewo lub w prawo i spróbuj wystrzelić piłkę w tym kierunku. Zaobserwuj, w którą stronę polecą piłki!



Wskazówki dotyczące łapania:
Piłki się odbijają, więc gdy już złapiesz jedną do kubka, pamiętaj, aby delikatnie nim zakręcić, w ten sposób unikniesz wypadnięcia piłki.



ZASADY DODATKOWE Grasz z małymi dziećmi lub chcesz podnieść poziom trudności? Wybieraj wyzwania według liczby punktów, aby cieszyć się swoją idealną rozgrywką Pong Party! Im więcej punktów, tym trudniejsze wyzwanie i więcej satysfakcji z wygranej! Nie chcesz czekać na swoją kolej? Nie musisz! Podkręćcie zabawę, wykonując wyzwania w tym samym czasie (o ile wyzwanie nie wymaga dzielenia się kubkami). Ale uwaga! W tym wariantcie może być trudno zapanować nad punktacją!

Pong Party! Wyzwania

Oto pełna instrukcja dotycząca 50 wyzwań zawartych w pudełku. Zapoznaj się z numerem karty, aby szybko znaleźć wyzwanie. Przeczytaj uważnie zasady przed rozpoczęciem wyzwania. Możesz także zeskanować kod QR na karcie wyzwania, aby zobaczyć wersję demonstracyjną. Gotowy do gry?

- 1 TAK TRZYMAĆ** Zespoły grają na zmianę. Jeden gracz bierze dwie podkładki, których używać będzie jako paletek, a drugi gracz bierze piłkę i kubek. Za pomocą strzału ze ślizgiem wystrzelił piłkę do partnera, który musi odbijać ją paletkami (lub własnym ciałem) i utrzymać w powietrzu. Każde odbicie należy głośno liczyć! *Po 3 próbach przychodzi kolej na następną drużynę. Wygrywa drużyna z największą liczbą odbić.*
- 2 PODWÓJNE KŁOPOTY** Obie drużyny grają jednocześnie. Jeden gracz z każdej drużyny wykonuje podwójny strzał dwiema paletkami, podczas gdy drugi gracz próbuje je złapać do kubka. *Zwycięża zespół, który złapie jedną piłkę jako pierwszy.*
- 3 DWA DO JEDNEGO** Wykonaj podwójny strzał dwiema paletkami i spróbuj złapać jedną do tego samego kubka. *Po 3 próbach przychodzi kolej na następnego gracza. Zwycięża gracz, który złapie najwięcej piłek.*
- 4 PRZEWRÓCONA WIEŻA** Gracze grają na zmianę. Zbuduj wieżę z kubków, ustawiając pierwszy do góry nogami, drugi normalnie i trzeci również do góry nogami. Korzystając z dowolnej techniki strzału, spróbuj strącić 2 najwyższe kubki, aby wygrać. *Po 3 próbach przychodzi kolej na następnego gracza. Punkty otrzymuje każdy gracz, który wykona zadanie.*
- 5 DWA STRZAŁY** Obie drużyny grają jednocześnie. Gracze stają w odległości 8 kroków od siebie zwracając się twarzą ku sobie. Wszyscy gracze jednocześnie wykonują strzał od dołu w kierunku swojego partnera. *Zwycięża zespół, który złapie obie piłki jako pierwszy.*
- 6 ATAK/OBRONA** Gracze są na zmianę napastnikami i bramkarzami. Zbuduj bramkę, umieszczając karty w dwóch podkładkach w odległości równej szerokości 1 karty od siebie. Bramkarz broni swojej bramki za pomocą podkładki, a napastnik wykonuje strzał od dołu, aby strzelić gola. *Po 3 próbach przychodzi kolej na nowego napastnika i bramkarza. Zwycięża napastnik z największą liczbą goli.*
- 7 RĘCE DO KUBKÓW!** Zespoły grają na zmianę. Obaj partnerzy wkładają ręce do kubków. Jeden z graczy podnosi piłkę ręką z kubkiem i próbuje podać ją partnerowi do ręki, która też jest w kubku. *Po 1 próbie przychodzi kolej na następną drużynę. Gracz otrzymuje punkt, jeśli jego drużynie uda się wykonać zadanie.*
- 8 ODBICIE** Gracze grają na zmianę. W polu gry umieść jeden kubek do góry nogami i połóż na nim podkładkę. Następnie, w odległości ok. 50 cm umieść drugi kubek w normalnej pozycji. Wykonaj rzut z ręki tak, aby piłka odbiła się od podkładki i trafiła do otwartego kubka, nie strącając podkładki. *Po 3 próbach przychodzi kolej na następnego gracza. Punkty otrzymuje każdy gracz, który wykona zadanie.*
- 9 WIELKIE BRAWA** Gracze grają na zmianę korzystając z dowolnej techniki strzału. Wystrzelił piłkę w powietrze. Kłaśnij w dłońe jak najwięcej razy zanim złapiesz piłkę w ręce. Piłka może się odbić tylko raz. *Po 1 próbie przychodzi kolej na następnego gracza. Zwycięża gracz, który kłaśnie w dłońe najwięcej razy przed złapaniem piłki.*
- 10 O, KURCZE!** Obie drużyny grają jednocześnie. Jeden gracz z każdej drużyny rozstawia łokcie i udaje kurę. Jego partner staje 6 kroków dalej i wykonuje strzał ze ślizgiem w kierunku gracza, który musi złapać piłkę za pomocą swoich strzydeł (łokci). *Zwycięża zespół, który złapie piłkę jako pierwszy.*
- 11 CHWYT JEDNOROŻCA** Obie drużyny grają jednocześnie. Gracze stają w odległości 10 kroków od siebie, każdy trzyma kubek na czole. Jeden gracz z każdej drużyny wykonuje strzał od dołu z głowy, a jego partner próbuje złapać piłkę do kubka na swoim czole. *Zwycięża zespół, który złapie piłkę jako pierwszy.*
- 12 PIŁKA W KUBKU** Wszyscy gracze jednocześnie wykonują strzał podstawowy piłką i łapią ją do swojego kubka. *Zwycięża gracz, który jako pierwszy złapie piłkę dwa razy z rzędu. Lepiej się pospiesz!*
- 13 POLOWANIE NA PODKŁADKI** Ustaw cztery podkładki w odstępach równych długości jednej podkładki. Wszyscy gracze jednocześnie wykonują strzał podstawowy w kierunku podkładek. Jeśli Twoja piłka wyłduje na podkładce, możesz ją zabrać. *Gdy zabrane zostaną wszystkie podkładki, zwycięża gracz, który ma ich najwięcej.*
- 14 ZA PLECAMI** Obie drużyny grają jednocześnie. Jeden z graczy wykonuje odwrócony strzał ze ślizgiem przez ramię, a jego partner, stojąc za nim, łapie piłkę do kubka. *Zwycięża zespół, który złapie piłkę jako pierwszy.*
- 15 STRZAŁ, ODBICIE, CHWYT** Zespoły grają kolejno. Jeden z graczy trzyma podkładkę jak paletkę, a jego partner wykonuje strzał ze ślizgiem w jego kierunku. Za pomocą paletki odbij piłkę do strzelającego, którego zadaniem jest złapać piłkę do swojego kubka. *Po 3 próbach przychodzi kolej na drugą drużynę. Zwycięża drużyna, która złapie najwięcej piłek.*
- 16 KOWBOJSKIE POJEDYNKI** Obie drużyny grają jednocześnie. Partnerzy stają plecami do siebie w odległości 6 kroków. Po odliczeniu do trzech, wszyscy gracze wykonują strzał od dołu przez ramię do tyłu, a następnie szybko się odwracają i próbują złapać piłkę swojego partnera. *Zwycięża zespół, który złapie piłkę jako pierwszy.*
- 17 PIĄTKA Z CHWYTEM** Obie drużyny grają jednocześnie. Jeden z partnerów wykonuje strzał podstawowy do góry, a następnie obaj gracze przybijają sobie piątkę tak, żeby złapać piłkę między dłońmi. *Zwycięża zespół, który złapie piłkę jako pierwszy.*
- 18 Z KUBKA DO KUBKA** Gracze mają po 3 próby. *Zwycięża gracz, który trafi największą liczbą piłek.*
- 19 KRZYWA WIEŻA** Gracze grają na zmianę. Ustaw na sobie trzy kubki i oddziel je podkładkami, aby stworzyć wieżę. Wykonaj strzał podstawowy i postaraj się, aby piłka wyłdowała w kubku na szczyście wieży. Ustaw wieżę ponownie dla kolejnego gracza. *Gracze mają po 3 próby. Zwycięża gracz, który umieści w wieży najwięcej piłek.*
- 20 PODSTĘPNA WIEŻA** Gracze grają na zmianę. Ustaw jeden kubek w odległości ok. 1 metra, a następnie wykonaj rzut z ręki do kubka. Jeśli trafisz, zostaw piłkę w środku, przykryj kubek podstawką i ustaw na niej kolejny kubek, tworząc wieżę. *Gracze mają po 5 prób, aby stworzyć 3-piętrową wieżę. Po 5 próbach wróćcie do oryginalnego ustawienia zanim przyjdzie kolej na następnego gracza. Punkty otrzymuje każdy gracz, któremu się uda.*
- 21 AKWARIUM** Ustaw cztery kubki w kształcie kwadratu na środku stołu. Wszyscy gracze jednocześnie wykonują rzut z ręki i celują piłkami do kubków, do momentu, aż w każdym kubku będzie znajdować się piłka. Gdy tylko wszystkie kubki będą pełne, wszyscy biegną do kubków, aby wykonać zwycięski strzał podstawowy w powietrze. *Zwycięża gracz, który jako pierwszy zauważy, że kubki są pełne i wykona zwycięski strzał podstawowy.*
- 22 ZBIJAK** Gracze grają na zmianę. Umieść tę kartę na odwróconym do góry nogami kubku i użyj innego kubka, aby wykonać strzał podstawowy. Celem jest strącenie karty z kubka. *Po 2 próbach przychodzi kolej na następnego gracza. Punkty zdobywa każdy gracz, który strąci kartę.*
- 23 RĘCZNY PING PONG** Wszyscy gracze jednocześnie trzymają piłkę i kubek na zewnętrznej stronie dłoni, wykonują strzał podstawowy z ręki i próbują złapać piłkę do swojego kubka. *Zwycięża gracz, który jako pierwszy złapie swoją piłkę.*
- 24 PING PONG Z ZAMIANĄ RAK** Wszyscy gracze jednocześnie trzymają piłkę i kubek na zewnętrznej stronie dłoni, wykonują strzał podstawowy z ręki, a następnie biorą kubek w drugą rękę i próbują złapać do niego piłkę. *Zwycięża gracz, który jako pierwszy złapie swoją piłkę.*

- 25 SKEE-BALL** Gracze grają na zmianę. Ustaw trzy kubki w linii prostej, w odległości ok. 1 metra, następnie wykonaj strzał dowolną techniką tak, aby piłka wyłdowała w jednym z kubków. *Gracze mają po 3 próby. Punkty otrzymuje każdy gracz, który trafi. • Najbliższy kubek = 1 punkt • Środkowy kubek = 2 punkty • Najdalszy kubek = 3 punkty*
- 26 PRZEWROTKA** Wszyscy gracze jednocześnie umieszczają podstawkę na krawędzi stołu. Każdy próbuje przewrócić podstawkę na drugą stronę zewnętrzną stroną palców, a następnie złapać podstawkę tą samą ręką. Gracz, który wykona zadanie, wykonuje strzał podstawowy drugą ręką. *Wygrywa pierwszy gracz, który wykona zadanie.*
- 27 GŁODOMORY** Wszyscy grają w tym samym czasie. Jeden z graczy rozpoczyna od podwójnego strzału trzema piłkami (dwie piłki w kubku i jedna pod nim). Następnie wszyscy gracze zachowują się jak głodomory i próbują złapać piłkę, trzymając swoje kubki do góry nogami. *Wygrywa gracz, który złapie najwięcej piłek. W przypadku remisu zagrajcie ponownie.*
- 28 AKCJA DEKLARACJA** Gracze grają na zmianę. Ustaw trzy kubki w kształcie trójkąta i powiedz na głos kolor kubka, do którego będziesz celował. Wykonaj rzut z ręki i postaraj się trafić piłką do wskazanego kubka. *Jeśli Ci się nie uda, odpadasz! Jeśli nikt nie wygra, grajcie do momentu, aż zostanie wyłoniony zwycięzca.*
- 29 ODBIŁO CI?** Obie drużyny grają jednocześnie. Wykonaj strzał podstawowy i pozwól piłce odbić się dwukrotnie zanim Twój partner złapie ją do kubka. Kubek nie może opuścić stołu, można go tylko po nim przesuwac, aby złapać piłkę. *Gracze mają po 3 próby. Zwycięża drużyna, która złapie najwięcej piłek.*
- 30 ODBIJAJĄCY ATAK** Obie drużyny grają jednocześnie. Wszyscy gracze umieszczają swoje kubki przed sobą, a następnie wykonują rzut z ręki i celują piłką do kubków innych graczy, aby wyeliminować ich z rundy. Postaraj się nie wrzucić piłki do własnego kubka. *Jeśli to zrobisz – odpadasz. Macie po 3 próby. Zwycięża ostatni gracz bez piłki w swoim kubku.*
- 31 MUZYCZNE STRZAŁY** Wszyscy gracze jednocześnie wykonują strzał podstawowy piłką i łapią ją. Gracze, którzy złapią piłkę, przesuwać swoją kubek w lewo. *Jeśli gracz nie złapie piłki – odpada. Zwycięża gracz, który został jako ostatni.*
- 32 PODWÓJNE UDERZENIE** Gracze grają na zmianę. Gracze trzymają kubki w obu rękach, wykonują strzał podstawowy z jednego z nich i próbują złapać piłkę do kubka w drugiej ręce. *• Każda piłka, która dotknie kubka = 1 punkt. • Każda piłka, która wyłduje w kubku = 3 punkty. Po 3 próbach przychodzi kolej na następnego gracza. Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów.*
- 33 WYMIANA** Obie drużyny grają jednocześnie. Wykonaj strzał ze ślizgiem do swojego partnera, którego zadaniem jest złapać piłkę do swojego kubka, a następnie wykonać strzał ze ślizgiem z powrotem do Ciebie. Kontynuujcie wymianę do momentu, aż ktoś z Was nie trafi. *Jeśli gracz nie trafi – jego drużyna odpada. Zwycięża drużyna, która została jako ostatnia.*
- 34 BASEBALL** Gracze na zmianę zostają: miotaczami, odbijającymi i graczami na pozycjach zewnętrznych (do momentu, aż każdy będzie graczem na pozycji zewnętrznej jeden raz). Miotacz toczy trzy piłki do odbijającego, który wykonuje strzały podstawowe do graczy na pozycjach zewnętrznych, których zadaniem jest je złapać. *Zwycięża gracz, który złapie najwięcej piłek jako gracz na pozycji zewnętrznej.*
- 35 PONG POP** Wszyscy gracze jednocześnie wykonują strzał podstawowy piłką, pozwalając jej się raz odbić i łapią ją. Wykonują strzał podstawowy piłką, pozwalając jej odbić się dwa razy i łapią ją. Za każdym razem należy zwiększać liczbę odbić. *Jeśli Ci się nie uda, zaczynasz od początku. Punkty zdobywa gracz, który jako pierwszy odbije piłkę pięć razy.*
- 36 ŁATWY PONG POP** Wszyscy gracze jednocześnie wykonują strzał podstawowy piłką, pozwalając jej się odbić dwa razy i łapią ją. *Wygrywa pierwszy gracz, któremu się uda.*
- 37 DMUCHAWIEC** Wszyscy gracze jednocześnie kładą kubek na boku w odległości trzech podstawek od siebie i próbują wdmuchnąć piłkę do swojego kubka. *Gracze, którzy dokonają tego jako pierwszy, musi wykonać zwycięski strzał podstawowy dwiema paletkami, aby zwyciężyć.*
- 38 NIE UPUŚĆ PIŁKI** Wszyscy gracze jednocześnie umieszczają piłkę i odwrócony do góry nogami kubek na swojej głowie. Nie dotykając kubka, należy zrobić przysiad i nie pozwolić, aby piłka i kubek spadły z głowy. *Jeśli coś spadnie, zacznij od nowa. Jeśli Ci się uda, wykonaj strzał podstawowy z głowy, aby zwyciężyć.*
- 39 WYCIERACZKA** Gracze grają na zmianę. Wykonaj strzał podstawowy i sprawdź, ile razy możesz przesunąć ręką jak najdalej w lewo i w prawo pod obijającą się piłką, zanim dotknie Twojej ręki. Pozostali gracze liczą na głos. *Każdy gracz ma 1 próbę, po której przychodzi kolej na następnego gracza. Zwycięża gracz, który przesunął ręką największą ilość razy.*
- 40 PIŁKA O ŚCIANĘ** Obie drużyny grają jednocześnie. Wszyscy gracze stają w odległości 12 kroków od ściany, jeden z graczy wykonuje strzał od dołu z ręki w stronę ściany. Gdy piłka się odbija, partner gracza próbuje ją złapać. *Obydwa zespoły mają po 3 próby. Zwycięża drużyna, która złapie najwięcej piłek.*
- 41 RZUTKI** Wszyscy gracze jednocześnie stawiają kubek na stole, a następnie wykonują rzut z ręki tak, aby piłka odbiła się od stołu 1 raz i wyłdowała w kubku. *Zwycięża gracz, który wykona zadanie jako pierwszy.*
- 42 ZDMUCHNIĘCIE** Wszyscy gracze jednocześnie umieszczają piłkę w swoim kubku i stawiają go na boku, na stole. Gracze trzymają swoje kubki, a następnie dmuchają w piłkę tak, aby wyskoczyła z kubka. *Gracz, który zrobi to jako pierwszy i wykona strzał podstawowy, wygrywa.*
- 43 PALETKA DO PING PONGA** Gracze grają na zmianę. Odbijaj piłkę za pomocą podkładki tyle razy, ile dasz radę, bez upuszczenia piłki. *Po 2 nieudanych próbach przychodzi kolej na następnego gracza. Liczcie punkty, bo zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie ich najwięcej w jednym podejściu!*
- 44 PUK PUK!** Gracze grają na zmianę. Włóż po jednej karcie w każdą z czterech podstawek. Z odległości 3 kroków wykonaj strzał od dołu w kierunku dowolnej karty, aby w nią trafić. Pozostali gracze liczą na głos. *Po 3 próbach przychodzi kolej na następnego gracza. Zwycięża gracz, który trafi najwięcej kart.*
- 45 BEZ WYSTRZAŁÓW** Gracze grają na zmianę. Umieść kubek na krawędzi stołu i za pomocą techniki: rzut z ręki celuj w niego piłkami tak, aby go strącić. Piłka musi się odbić od stołu jeden raz, aby zadanie zostało zaliczone. *Po 4 próbach przychodzi kolej na następnego gracza. Zwycięża gracz, który strąci kubek najmniejszą liczbą piłek.*
- 46 ROCK'N'ROLL** Wszyscy gracze jednocześnie siadają na podłodze i umieszczają piłkę oraz odwrócony do góry nogami kubek na swojej głowie. Nie dotykając kubka, należy wstać i nie pozwolić, aby piłka i kubek spadły z głowy. *Jeśli coś spadnie, zacznij od nowa. Jeśli Ci się uda, wykonaj strzał podstawowy z głowy, wtedy wygrywasz zadanie. Jeśli dodatkowo złapiesz piłkę po strzale, zdobywasz dodatkowy punkt!*
- 47 WYŚCIG KACZEK** Wszyscy gracze stają obok siebie i wkładają piłkę między kolana. Wybierzcie miejsce w odległości ok. 20 metrów i ścigajcie się do niego, nie upuszczając piłki. *Jeśli upuścisz piłkę, wracasz na start. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy dotrze do mety, nie upuszczając piłki.*
- 48 GŁÓWKA PRACUJE** Wszyscy gracze jednocześnie wykonują strzał podstawowy w powietrze, a następnie próbują odbić piłkę głową. *Gracze mają po 3 próby. Zwycięża gracz, który odbije piłkę głową najwięcej razy.*
- 49 ZAGRANIE GŁOWĄ** Obie drużyny grają jednocześnie. Jeden gracz z drużyny wykonuje strzał podstawowy w powietrze i odbija piłkę głową do momentu, aż jego partner złapie ją do kubka. Następnie zamieniają się rolami i robią to samo, dopóki pierwszy gracz nie złapie piłki. *Wygrywa drużyna, która jako pierwsza wykona zadanie.*
- 50 ODBICIE** Wszyscy gracze jednocześnie wykonują rzut z ręki piłką tak, aby odbiła się od ściany. W tym czasie robią przysiad, a następnie próbują złapać piłkę do kubka po tym, jak ta odbije się od ściany. *Zwycięża gracz, który jako pierwszy złapie swoją piłkę trzy razy.*

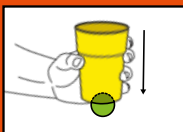


MÅL

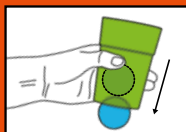
Vær den spiller, der scorer flest point efter 10 runder.

OPSÆTNING OG DET PRAKTISKE

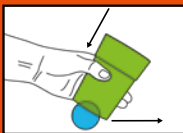
Hver spiller har en kop og 4 bolde til at starte med. Du skal også have blyant og papir med for at holde styr på pointene!
Den unikke Pong Kop-teknologi sender din bold op til nye højder!
Øv dig i disse fantastiske teknikker, der vil få dig til at poppe, mens du kæmper for at vinde hver udfordring.



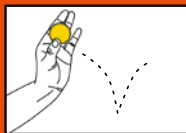
PONG-AFFYRING
Tryk lodret nedad på bordet eller på et underlag for at skyde bolden lige opad.



DOBBELT-AFFYRING
Sæt en bold i koppen, og sæt derefter en anden bold under den.



SKUB-AFFYRING
Tryk ned, mens du skubber koppen i den retning, du vil have bolden til at gå.



HÅNDKAST
Ingen kop er nødvendig! Du skal bare bruge din hånd til at affyre bolden. Bolden skal stude på en flad overflade 1 gang.



BUND-AFFYRING
Hold bolden, og tryk koppen ind i håndfladen, mens du sigter med koppen i din målretning.



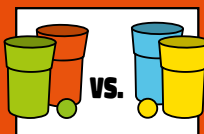
Scan QR-koden på hvert kort for at få en hurtig demo af den pågældende udfordring!

SÅDAN SPILLER MAN

Hvert kort udgør sin egen udfordring, og tilhører en bestemt spiltipe. Ved 2-3 spillere kan du fjerne Partner Pong-kortene, før du spiller - men det behøver du ikke! Hvis du alligevel vil prøve dem, så gør det og find på dine egne regler for, hvordan du skal holde styr på pointene.
Bland kortene, træk 10 kort fra bunken og læg dem i midten af spilleområdet. Læg de resterende kort tilbage i æsken.
Vælg en spiller, der skal starte. Spillerne skiftes til at trække et kort og læse det højt. Når alle har prøvet udfordringen, går spillet videre til venstre, og den næste spiller trækker et kort.



KAMP PONG: Alle spillere konkurrerer individuelt, og vinderen scorer point. Disse udfordringer kan være alle spillere på samme tid eller på skift.



PARTNER PONG: Find en partner og konkurrer sammen. Spillerne på det vindende hold får hver især point.

UNDERLAG Underlagene har mange anvendelsesmuligheder! I nogle udfordringer holdes de som en pagaj eller sættes sammen med et kort for at oprette et mål. De kan også hjælpe dig med at holde bolden stabil, når du affyrer.



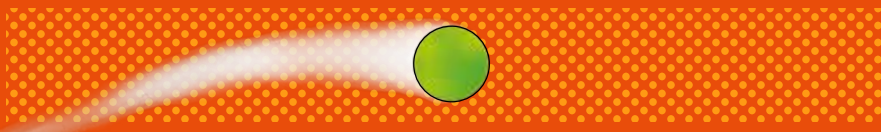
Brug som en pagaj.



Tilføj et kort for at oprette et mål.



Hold bolden i ro.



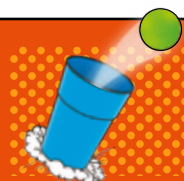
SCORE Kortene har forskellige pointværdier baseret på sværhedsgraden for den pågældende udfordring. Det er op til dig at holde styr på dine point, uanset om du optjener point som enkeltperson under Kamp Pong-udfordringer eller som medlem af et hold under en Partner Pong-udfordring. Hvis det ikke lykkes for nogen at gennemføre en udfordring, kan du prøve igen og spille det samme kort igen eller gå videre til den næste udfordring. Det er op til dig!

Pas godt på hinanden! Du må ikke sigte boldene mod øjnene eller ansigtet (hverken dine eller andres). Husk at dele koppen - nogle udfordringer kræver flere koppen og en smule plads for at lykkes!

SÅDAN VINDER MAN

Når alle 10 kort er udfyldt, og pointene er optalt, er den spiller, der har scoret flest point, vinderen!


Affyrings-tips:
Ret koppen lidt fremad, til venstre eller til højre for at forsøge at sende en bold i den retning - og se så, hvilken vej bolden popper!



Gribe-tips:
Boldene hopper en smule, så når bolden lander i koppen, skal du dreje koppen lidt for at få den til at blive i koppen.



REGLER Spiller du med yngre børn eller ønsker du et mere udfordrende spil? Vælg dine udfordringer efter målscore for at sammensætte dit perfekte Pong Party! Jo højere score, jo sværere er udfordringen, og jo mere eventyrligt er spillet! Vil I ikke skiftes? Lad være! Øg kaosset ved at lade alle spillere prøve udfordringer på samme tid (så længe udfordringen ikke kræver, at man skal dele koppen). Bare en advarsel til dem, der vover at spille farligt ... det kan være svært at holde styr på pointene!



Pong Party! Challenges.

Her er alle anvisninger for de to udfordringer, der følger med kassen. Se efter kortnummeret, så du hurtigt finder din udfordring. Læs reglerne omhyggeligt igennem, før du kommer i gang med udfordringen. Du kan også scanne QR-koden på udfordringskortet for at se et eksempel. Er du klar?

- 1 BLIV VED** Holdene skiftes En spiller tager 2 underlag for at bruge dem som pagajer, og deres partner tager en bold og en kop. Skub-aftryk bolden til din makker, som skal bruge pagajerne (eller sin krop) til at få bolden til at hoppe og holde den i luften. Tæl hvert hop højt! *Efter 3 forsøg er det, det næste holds tur. Det hold, der har fået bolden til at hoppe flest gange, vinder.*
- 2 DOBBELT OP** Begge hold spiller på samme tid. En spiller pr. hold affyrer 2 bolde, mens makkeren forsøger at fange dem med en kop. *Det første hold, der fanger en bold, vinder.*
- 3 DOBBELT DUO** Dobbel-affyring 2 bolde og forsøg at fange 1 bold med den samme kop. *Efter 3 forsøg er det, den næste spillers tur. Spilleren, der griber flest, vinder.*
- 4 TOPPLE TÅRN** skiftes til at spille. Lav et tårn af kopperne med 1 omvendt kop som bund, derefter 1 oprejst kop, og så 1 omvendt kop ovenpå. Ved brug afen hvilken som helst affyringsteknik, prøv at vælte de to øverste kopper for at vinde. *Efter 3 forsøg er det, den næste spillers tur. Alle spillere, der lykkes med dette, får point.*
- 5 PAR AF POPS** Begge hold spiller på samme tid. Spillerne står 8 skridt væk fra deres partner med ansigtet mod hinanden. På samme tid skal alle spillerne ved hjælp af bundaffyrings-teknikken affyre deres bold mod deres partner. *Det første hold, der fanger begge bolde, vinder.*
- 6 FORSVARSHEGN** Spillerne skiftes til at være både affyringsperson og målmand. Placer kortene på 2 underlag med 1 kortbredde fra hinanden for at lave et mål. Målmanden forsvarer sit mål med et underlag, mens affyringspersonen bruger bundaffyrings-teknikken til at score et mål. *Efter 3 forsøg skal du skifte til en ny affyringsperson og målmand. Affyringspersonen med flest mål vinder.*
- 7 HÆNDER SOM KOPPER!** Holdene skiftes Begge parter lægger deres hænder i kopperne. Den ene spiller samler en bold op med sine kop-hænder og forsøger at aflevere den til sin makker, som også har kop-hænder. *Efter 1 forsøg er det, det næste holds tur. Spillerne får et point, hvis deres hold klarer sig godt.*
- 8 HOP IND** skiftes til at spille. Placer 1 kop på hovedet med et underlag på toppen og 1 kop med den højre side opad i en armlængde afstand. Kast en bold med hånden, få den til at hoppe mod underlaget og få den til at lande i den åbne kop - uden at slå underlaget af. *Efter 3 forsøg er det, den næste spillers tur. Alle spillere, der lykkes med dette, får point.*
- 9 KLAP DEN** skiftes til at spille. Ved brug af en hvilken som helst affyringsteknik, affyr bolden i luften. Klap så mange gange som muligt, før du fanger bolden i hånden. Bolden må kun hoppe 1 gang. *Efter 1 forsøg er det, den næste spillers tur. Spilleren, der klapper flest gange inden bolden gribes, vinder.*
- 10 DET ER INGEN SAG** Begge hold spiller på samme tid. En spiller pr. hold lægger begge albuer fremad for at danne kyllingevinger. Deres partner står 6 skridt væk og affyrer ved hjælp af skubaffyrings-teknikken en bold til kyllingen, som skal fange den i mellem (albuerne). *Det første hold, der fanger en bold, vinder.*
- 11 GRIB SOM EN ENHJØRNING** Begge hold spiller på samme tid. 10 skridt fra hinanden og holder kopper på deres pande. En spiller pr. hold affyrer ved hjælp af bundaffyrings-teknikken en bold fra hovedet, mens partneren forsøger at fange den i sit horn (kop). *Det første hold, der fanger en bold, vinder.*
- 12 BASISBOLD I EN KOP** På samme tid skal alle spillerne pop-affyre en bold og fange den med deres kop. *Den første spiller, der fanger sin bold to gange i træk, vinder. Du må hellere være hurtig!*
- 13 UNDERLAGS-DYK** Læg 4 underlag på bordet med en afstand på en underlagsbredde. På samme tid skal alle spillerne pop-affyre bolde mod underlagene. Hvis din bold lander på et underlag, indsamler du det pågældende underlag. *Når alle underlag er indsamlet, vinder den spiller, der har flest.*
- 14 BAG RYGGEN** Begge hold spiller på samme tid. Den ene spiller skal via skubaffyringsteknikken affyre en bold omvendt ud over skulderen, mens partneren står bag ham og forsøger at fange den med en kop. *Det første hold, der fanger en bold, vinder.*
- 15 POP, PAGAJ, GRIB** Holdene skiftes Den ene spiller holder et underlag som en pagaj, mens partneren via skubaffyrings-teknikken affyrer en bold mod ham/hende. Brug pagajen til at slå bolden tilbage til den person, der affyrede, som så forsøger at gribe den med sin kop. *Efter 3 forsøg skal I skifte hold. Det hold, der griber flest, vinder.*
- 16 OVER SKULDEREN** Begge hold spiller på samme tid. Partnerne vender sig væk fra hinanden og står 6 skridt fra hinanden. Når der tælles til 3 skal alle spillere via bundaffyrings-teknikken affyre en bold op over skulderen og straks vende sig om og forsøge at gribe deres partners bold. *Det første hold, der fanger en bold, vinder.*
- 17 HIGH FIVE GRIBE POP** Begge hold spiller på samme tid. Den ene partnerPop-affyrer bolden, hvorefter begge spillere skal give hinanden en high five og forsøge at gribe bolden mellem deres hænder. *Det første hold, der fanger en bold, vinder.*
- 18 POP OVER** Spillerne har 3 forsøg. *Den spiller, der får flest bolde, vinder.*
- 19 TÅRNET** Spillerne skiftes til at spille. Stabel 3 kopper med den rigtige side opad med 2 underlag mellem dem for at lave et tårn af kopper. Pop-affyr en bold og prøv at få den i tårnets øverste kop. Nulstil tårnet til den næste spiller. *Spillerne har 3 forsøg. Den spiller, der får flest bolde i tårnet, vinder.*
- 20 TRICKY TÅRN** Spillerne skiftes til at spille. Placer en kop 2 armlængder fra hinanden og så skal du med hånden kaste en bold i koppen. Hvis den rammer, skal du lade bolden blive deri og tilføje et underlag og en ny kop for at skabe et tårn. *Spillerne har 5 forsøg på at få stable 3 kopper ovenpå hinanden. Efter 5 forsøg skal det hele nulstille, før den næste spiller går i gang. Alle spillere, der lykkes med dette, får point.*
- 21 FISKEKUGLE** Placer 4 kopper i en firkant på midten af bordet. På samme tid skal alle spillere med hånden kaste bolde i kopperne, indtil alle 4 kopper har en bold inde. Så snart alle 4 kopper er fulde, skal man hurtigt pop-affyre en sejrbold op i luften. *Den første spiller, der bemærker, at alle kopper er fulde og pop-affyrer en sejrbold vinder!*
- 22 SLÅ DEM NED** Spillerne skiftes til at spille. Læg dette kort på en kop med toppen nedad, og brug en anden kop til at pop-affyre en bold for at forsøge at slå kortet af koppen. *Efter 2 forsøg er det, den næste spillers tur. En spiller, der slår kortet ned, får point.*
- 23 HÅND-PONG** På samme tid holder alle spillere en bold og en kop på bagsiden af deres hånd, og pop-affyrer bolden fra hånden, og forsøger at gribe bolden med deres kop. *Den første spiller, der griber sin bold, vinder.*
- 24 HÅND-PONG FLIP** På samme tid holder alle spillere en bold og en kop på bagsiden af deres hånd, og pop-affyrer bolden fra hånden, og derefter sætte koppen over på den anden hånd og forsøge at gribe bolden. *Den første spiller, der griber sin bold, vinder.*
- 25 SKEE-BOLD** Spillerne skiftes til at spille. Sæt 3 kopper på en lige linje, 2 armlængder fra hinanden og brug en hvilken som helst affyringsteknik til at lande en bold i en af de 3 kopper. *Spillerne har 3 forsøg. Enhver spiller, der rammer, scorer point. • Nærmeste kop = 1 point • Midterste kop = 2 point • Længst væk = 3 point*

- 26 VEND OM** På samme tid placerer alle spillerne et underlag på bordkanten. Flip underlaget med bagsiden af fingrene, og grib det så med samme hånd. Hvis det lykkes dig, skal du pop-affyre en bold med din anden hånd. *Den første spiller, der lykkes med dette, vinder.*
- 27 SULTNE KOPPER** På samme tid starter den ene spiller med at dobbelt-affyre 3 bolde (2 i koppen og 1 under). Derefter opfører alle spillere sig som sultne kopper for at fange en bold med deres kopper vendt på hovedet. *Når alle bolde er grebet, vinder den spiller, der har flest bolde. Hvis det står uafgjort, spilles der igen.*
- 28 BOLDE & RÅB** Spillerne skiftes til at spille. Placer 3 kopper med den rigtige side opad i en trekant, og råb højt hvilken farve kop du vil ramme. Med hånden skal du kaste din bold mod den kop, du har valgt! *Hvis du ikke rammer ind i den kop, du valgte, er du ude! Hvis ingen vinder, skal I forsøge igen, indtil I finder en vinder.*
- 29 HOPPE UDFORDRING** Begge hold spiller på samme tid. Pop-affyr en bold OG få den til at dobbelt hoppe hen til din partner, som skal gribe den i en kop. Den gribeende kop må ikke forlade bordet; den må kun glide langs bordet for at fange. *Hver partner har 3 forsøg. Det hold, der griber flest, vinder.*
- 30 HOPPE-ANGREB** Begge hold spiller på samme tid. Alle spillere stiller deres kopper foran sig, og derefter forsøger alle spillere med hånden at kaste en bold ind i de andre spilleres kopper for at slå dem ud af runden. Du må ikke få bolden til at hoppe i din egen kop. Hvis du gør det, er du ude. *Har 3 forsøg. Den sidste spiller, der står uden en bold i sin kop, vinder.*
- 31 MUSIKALSKE POPS** På samme tid skal alle spillerne pop-affyre en bold og gribe den. Hvis du griber en bold, skal du give din kop videre til venstre. Hvis du ikke griber bolden, er du ude. *Den sidste spiller, der står tilbage, vinder.*
- 32 DOBBELT NED** Spillerne skiftes til at spille. Med en kop i hver hånd, skal du pop-affyre fra den ene hånd og fange bolden i koppen i med anden hånd. • *Hver bold, der rører koppen = 1 point. • Hver bold der lander i koppen = 3 point. Efter 3 forsøg er det, den næste spillers tur. Spilleren med den flest point vinder.*
- 33 VOLEY POP** Begge hold spiller på samme tid. Skub-affyr en bold til din partner som forsøger at gribe bolden i sin kop, som derefter skub-affyrer bolden tilbage til dig. Fortsæt med volley-pop, indtil I rammer ved siden af. *Hvis I ikke griber bolden, er I ude. Det sidste hold, der står tilbage, vinder.*
- 34 BATTEREN** Spillerne skiftes til at spille som pitcher, batter og markspillere (indtil alle har været markspiller én gang). Pitcheren kaster 3 bolde til batteren, som pop-affyrer dem til markspillerne, der skal gribe dem. *Spilleren, der griber flest som markspiller, vinder.*
- 35 PONG POP** På samme tid skal alle spillerne pop-affyre en bold, få den til at hoppe 1 gang, gribe den. Pop-affyr en bold, få den til at hoppe 2 gange, grib den. Fortsæt med at øge antallet af hop hver gang. Hvis du misser, skal du starte forfra ved 1 hop. *Den første spiller, der får bolden til at hoppe 5 gange, scorer point.*
- 36 LET PONG POP** På samme tid skal alle spillerne pop-affyre en bold, få den til at hoppe 2 gange og så gribe den. *Den første spiller, der lykkes med dette, vinder.*
- 37 PUSTE POP** På samme tid lægger alle spillere en kop på siden med 3 underlag-længder imellem dem og forsøger at puste 1 bold ind i deres kop. *Den første spiller, der får lykkes med dette skal pop-affyre 2 bolde for at vinde.*
- 38 IKKE TABE BOLDEN** På samme tid placerer alle spillere en bold og en omvendt kop deres hoved. Gå ned på hug uden at røre koppen, mens du holder koppen og bolden på plads. *Hvis du tager noget, skal du starte forfra. Hvis det lykkes dig, skal du pop-affyre en sejrbold fra dit hoved for at vinde.*
- 39 WIPE OUT** Spillerne skiftes til at spille. Pop-affyr en bold og se, hvor mange gange du kan stryge din hånd så langt som muligt til venstre og højre under den hængende bold, før den rører din hånd. De andre spillere tæller med. *Du har 1 forsøg, og derefter er det den næste spillers tur. Spilleren med det højeste antal vinder.*
- 40 BOLDE MOD VÆGGEN** Begge hold spiller på samme tid. Alle spillere står 12 skridt fra væggen, mens en spiller bund-affyrer fra håndfladen mod væggen. Når den hopper af, forsøger deres partner at gribe den. *Begge hold har 3 forsøg. Det hold, der griber flest, vinder.*
- 41 KAST VÆK** På samme tid placerer alle spillere en kop på bordet og med hånden kaster en bold, så den lander i koppen. Boldene skal hoppe på bordet 1 gang for at tælle. *Den første spiller, der får en bold til at hoppe i koppen, vinder.*
- 42 PUST UD** På samme tid lægger alle spillere en bold i deres kop med den rigtige side opad på bordet. Spillerne holder koppen stille og puster så på bolden, indtil den hopper ud af koppen. *Den første spiller dette lykkes for og pop-affyrer en sejrbold vinder!*
- 43 PING PONG PAGAJ** Spillerne skiftes til at spille. Få en bold til at hoppe i luften med et underlag så mange gange som muligt uden at tabe bolden. *Efter 2 misser er det, den næste spillers tur. Hold styr på tællingerne, den der får flest hop i et enkelt forsøg vinder!*
- 44 BANKE BANKE PÅ JOKE** Spillerne skiftes til at spille. Sæt 1 kort i hver af de 4 underlag. Fra en afstand på 3 skridt væk, skal du bund-affyre en bold for at ramme et hvilket som helst kort. De andre spillere tæller med. *Efter 3 forsøg er det, den næste spillers tur. Den spiller, der rammer flest kort, vinder.*
- 45 IKKE ET POP** Spillerne skiftes til at spille. Placer en kop på kanten af bordet, og kast med hånden bolde mod koppen for at vælte den. Boldene skal hoppe på bordet 1 gang for at tælle. *Efter 4 forsøg er det, den næste spillers tur. Den spiller, der får vælter koppen med færrest forsøg, vinder.*
- 46 ROCK N ROLL** På samme tid sidder alle spillere på gulvet og placerer en bold og en kop med bagsiden opad på deres hoved. Rejs jer op uden at røre koppen, mens I holder koppen og bolden på plads. *Hvis du tager noget, skal du starte forfra. Hvis det lykkes dig, skal du pop-affyre en sejrbold fra dit hoved for at vinde. Hvis du griber den, får du et ekstra point!*
- 47 QUACK RACE** På samme tid stiller alle spillere sig ved siden af hinanden og placerer en bold mellem deres knæ. Vælg et sted, der er ca. 20 skridt væk, og løb hen til det uden at tabe bolden. Hvis du taber bolden, skal du starte forfra igen. *Den første spiller, der når frem til slutningen uden at tabe bolden, vinder.*
- 48 HOVEDBOLD** På samme tid skal alle spillere pop-affyre en bold op i luften og derefter forsøge at få bolden til at hoppe på deres hoved. *Alle spillere har 3 forsøg. Den spiller, der får bolden til at hoppe flest gange, vinder.*
- 49 HOVEDKULDS** Begge hold spiller på samme tid. En spiller pr. hold pop-affyrer En spiller pr. hold kaster en bold op i luften og får bolden til at hoppe på sit hoved, indtil partneren fanger den i sin kop. Derefter bytter partnerne roller og udfører den samme handling, indtil den første spiller griber den. *Det første hold, der formår at slå bolden frem og tilbage med hovedet, vinder.*
- 50 VÆGBOLD** På samme tid skal alle spilleremed hånden kasteen bold mod væggen og gå på hug for at gribe bolden i gulvhøjde med deres kop, når den hopper tilbage. *Den første spiller, der griber bolden 3 gange, vinder.*

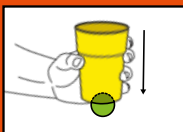


OBJEKTIV

Være spilleren som scorer flest poeng etter 10 runder.

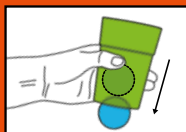
OPPSETT OG ØVING

Gi hver spiller en kopp og 4 baller for å starte. Du må også skaffe en blyant og papir for å holde oversikt over poengsummen! Den unike Pong-kopp-teknologien skyter ballen din til nye høyder! Øv på disse fantastiske teknikkene som vil få deg til å poppe som bare det mens du kjemper for å vinne hver utfordring.



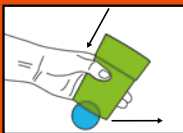
PONG-SKYTING

På bordet eller på et underlegg, trykk ned vertikalt for å skyte ballen rett opp.



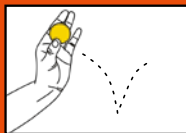
DOBBELTSKYTING

Legg en ball i koppen, og pop-skyt deretter opp en ny ball under den.



GLIDESKYTING

Trykk ned mens du skyver koppen i den retningen du vil at ballen skal gå.



HAND-TOSS

Ingen kopp er nødvendig! Bare bruk hånden for å skyte ballen. Ballen må sprette på et flatt underlag 1x.



BUNNSKYTING

Hold ballen og trykk koppen inn i håndflaten mens du retter koppen mot der du ønsker at ballen skal gå.



Skann QR-koden på hvert kort for en rask demo av den spesifikke utfordringen!

FOR Å SPILLE SPILLET

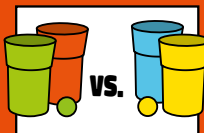
Hvert kort har en annen utfordring og har en spilletype vist nederst til venstre. For 2-3 spillere kan du fjerne Partner Pong-kortene før du spiller – men det kreves ikke! Hvis du vil prøve dem uansett, kjører dere bare på og lager deres egne regler for hvordan dere skal holde oversikt over poengsummen.

Bland kortene, trekk deretter 10 fra bunken og legg dem midt på spilleområdet. Legg de resterende kortene tilbake i esken.

Velg en spiller som skal starte. Spillerne bytter på å trekke et kort og lese det høyt. Etter at alle har forsøkt utfordringen, går spillet videre til venstre og neste spiller trekker et kort.



BATTLE PONG: Alle spillere konkurrerer individuelt og vinneren scorer poengene. Disse utfordringene kan gjøres av alle spillerne samtidig eller man kan ta tur.



PARTNER PONG: Ta tak i en partner og konkurrer sammen. Hver spiller på vinnerlaget får poeng.

UNDERLEGG

Underleggene kan brukes på mange vis! I noen utfordringer holdes de som en racket eller settes sammen med et kort for å lage et mål. De kan også hjelpe med å holde ballen stødig når du skyter.



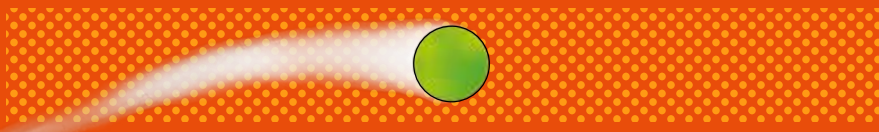
Brukes som en racket.



Legg til et kort for å lage et mål.



Hold ballen stødig.



SCORING

Alle kort har forskjellige poengverdier basert på vanskelighetsgraden til den gitte utfordringen. Det er opp til deg å holde styr på poengene dine enten du tjener poeng som enkeltperson under Battle Pong-utfordringer eller mens du er på et lag under en Partner Pong-utfordring. Hvis ingen lykkes med en utfordring, kan du prøve igjen og spille det samme kortet på nytt eller gå videre til neste utfordring. Det er opp til deg!

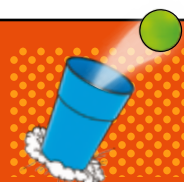
Vær et godt menneske! Ikke sikt ballene mot øynene eller ansiktet (ditt eller noen andres). Husk å dele kopper – noen utfordringer krever flere kopper og litt plass for å lykkes!

FOR Å VINNE SPILLET

Etter at alle 10 kortene er fullført og poengsummen er talt opp, vinner spilleren som har fått flest poeng!

Skytetips:

Vinkle koppen litt fremover, til venstre eller høyre for å prøve å skyte en ball i den retningen – så kan du se hvilken vei ballen spretter!



Tips for å fange baller:

Disse ballene spretter litt, så når ballen lander i koppen din, virvler du koppen litt for å hjelpe ballen med å bli der inne.



HUSREGLER

Leker du med yngre barn eller vil du ha et mer utfordrende spill? Velg utfordringene dine etter poengsum for å velge din perfekte Pong Party! Jo høyere poengsum, desto vanskeligere er utfordringen, og jo mer eventyr gir spillet! Vil dere ikke spille etter hverandre? La vær da vel! Lag totalkaos ved å la alle spillere prøve utfordringene samtidig (så lenge utfordringen ikke krever deling av kopper). Men vi må advare de som våger å spille farlig ... det kan bli vanskelig å holde oversikt over poengene!



Pong Party! Challenges.

Her finner du forklaringene på alle de 50 utfordringene i esken. Bruk kortnummeret for å finne raskere frem til utfordringen din. Les reglene nøye før du tar utfordringen. Du kan også skanne QR-koden på kortet for å vise en demo. Klar til å starte?

- 1 IKKE GI OPP** Lagene bytter på. Én spiller tar 2 underlegg for å bruke som racketer og partneren tar en ball og en kopp. Glideskyt ballen til partneren din som må bruke racketene (eller kroppen deres) for å sprette ballen og holde den i luften. Tell hvert sprett høyt! *Etter 3 forsøk er det neste lags tur. Laget med flest sprett vinner.*
- 2 DOUBLE TROUBLE** Begge lagene spiller samtidig. Én spiller per lag dobbeltskyter 2 baller mens partneren prøver å fange dem med en kopp. *Det første laget som fanger en ball vinner.*
- 3 DUO DOUBLE** Dobbeltskyt 2 baller og prøv å fange 1 ball med samme kopp. *Etter 3 forsøk er det neste spillers tur. Spilleren med flest fangster vinner.*
- 4 TOPPLE TOWER** Spillerne bytter på. Lag et tårn med koppene ved å bruke 1 opp-ned-kopp som base, deretter 1 stående kopp, og topp den deretter med 1 opp-ned-kopp. Bruk en hvilken som helst skyteteknikk, prøv å slå over de 2 beste koppene for å vinne. *Etter 3 forsøk er det neste spillers tur. Enhver spiller som lykkes scorer poeng.*
- 5 POP-PAR** Begge lagene spiller samtidig. Spillerne står 8 skritt unna partnerne sine, vendt mot hverandre. Samtidig bunnskyter alle spillere ballen oppover og mot partneren sin. *Det første laget som fanger begge ballene vinner.*
- 6 FENCE OF DEFENSE** Spillerne bytter på å være skyter og målvakt. Plasser kortene i 2 underlegg, med 1 kortbredde fra hverandre, for å lage et mål. Keeperen forsvaret målet sitt med et underlegg mens skyteren bunnskyter for å score et mål. *Etter 3 forsøk roterer man til en ny skyter og målvakt. Skyteren med flest mål vinner.*
- 7 CUP YA HANDS!** Lagene bytter på. Begge partnere legger hendene sine i kopper. Én spiller plukker opp en ball med kophendene og prøver å gi den til partneren, som også har kophender. *Etter 1 forsøk er det neste lags tur. Spillerne tjener et poeng hvis laget deres lykkes.*
- 8 BOUNCE IN** Spillerne bytter på. Plasser 1 kopp opp-ned med et underlegg på toppen og 1 vanlig oppstilt kopp med en armlengdes avstand. Kast en ball for hånd, sprett den av underlegget og land den i den åpne koppen – uten å slå underlegget bort. *Etter 3 forsøk er det neste spillers tur. Enhver spiller som lykkes scorer poeng.*
- 9 CLAP IT UP** Spillerne bytter på. Bruk en hvilken som helst skyteteknikk for å skyte ballen i luften. Klapp så mange ganger du klarer før du fanger ballen i hånden. Ballen kan bare sprette 1 gang. *Etter 1 forsøk er det neste spillers tur. Spilleren med flest klapp før fangst vinner.*
- 10 AIN'T NO THANG** Begge lagene spiller samtidig. Én spiller per lag dytter begge albueene frem for å danne kyllingvinger. Partneren deres står 6 skritt unna og glideskyter ball til kyllingen som må fange den med vingene (albuene). *Det første laget som fanger en ball vinner.*
- 11 UNICORN CATCH** Begge lagene spiller samtidig. 10 trinn fra hverandre. Én spiller per lag bunnskyter en ball fra hodet mens partneren prøver å fange den i hornet sitt (koppene). *Det første laget som fanger en ball vinner.*
- 12 BASIC BALL IN A CUP** Samtidig pop-skyter alle spillere en ball og fanger den med koppen sin. *Den første spilleren som fanger ballen to ganger på rad vinner. Du må være rask!*
- 13 COASTER PLUNGE** Legg 4 underlegg på bordet med et mellomrom på én underleggsbredde. Samtidig pop-skyter alle spillere baller mot underleggene. Hvis ballen din lander på et underlegg, vinner du det underlegget. *Når alle underleggene er samlet, vinner spilleren som har flest underlegg.*
- 14 BEHIND THE BACK** Begge lagene spiller samtidig. Én spiller baklengs-glideskyter en ball over skulderen mens partneren står bak dem og prøver å fange den med en kopp. *Det første laget som fanger en ball vinner.*
- 15 POP, PADDLE, CATCH** Lagene bytter på. Én spiller holder et underlegg som en racket mens partneren glideskyter en ball til dem. Bruk racketen til å slå ballen tilbake til skyteren som prøver å fange den med koppen. *Bytt lag etter 3 forsøk. Laget med flest fangster vinner.*
- 16 OVER THE SHOULDER SHOWDOWN** Begge lagene spiller samtidig. Partnere vender vekk fra hverandre og står 6 trinn fra hverandre. Når du teller til 3 bunnskyter alle spillerne en ball opp og over skulderen og snur deretter rundt umiddelbart og prøver å fange partnerens ball. *Det første laget som fanger en ball vinner.*
- 17 HIGH FIVE CATCH POP** Begge lagene spiller samtidig. Den ene partneren skyter ballen, og deretter må begge spillerne gjøre en high five, og forsøke å fange ballen mellom hendene. *Det første laget som fanger en ball vinner.*
- 18 POP ON OVER** Spillerne får 3 forsøk. *Spilleren som lander flest baller vinner.*
- 19 LEANING TOWER** Spillerne bytter på. Stable 3 kopper, vanlig oppstilt, med 2 underlegg mellom dem for å lage et koptyårn. Pop-skyt en ball og prøv å lande den i toppen av tårnet. Tilbakestill tårnet for neste spiller. *Spillerne får 3 forsøk. Spilleren som lander flest baller i tårnet vinner.*
- 20 TRICKY TOWER** Spillerne bytter på. Plasser en kopp 2 armlengder unna, og kast deretter en ball inn i koppen med hånden. Hvis den lander, lar du ballen forbli der inne og legger på et underlegg til og en ny kopp for å lage et tårn. *Spillerne får 5 forsøk på å lage en stabel som er 3 kopper høy. Etter 5 forsøk, tilbakestilles koppene og så er det neste spillers tur. Alle spillere som lykkes får poeng.*
- 21 FISH BOWL** Plasser 4 kopper i en firkant på midten av bordet. Samtidig kaster alle spillerne baller i koppene frem til alle 4 koppene har en ball i seg. Så snart alle 4 koppene er fulle, kan du løpe for å pop-skyte en seiersball opp i luften. *Den første spilleren som ser det og pop-skyter en seiersball vinner!*
- 22 KONCK 'EM** Spillerne bytter på. Plasser dette kortet på en opp-ned kopp og bruk en annen kopp til å skyte en ball for å prøve å slå kortet av koppen. *Etter 2 forsøk er det neste spillers tur. Enhver spiller som slår av kortet får poeng.*
- 23 HAND PONG** Samtidig holder alle spillere en ball og en kopp på baksiden av hånden, pop-skyterballen ut av hånden og prøver å fange den med koppen. *Den første spilleren som fanger ballen vinner!*
- 24 HAND PONG FLIP** Samtidig holder alle spillere en ball og en kopp på baksiden av hånden, pop-skyterballen ut av hånden, bytter deretter koppen til den andre hånden og prøver å fange ballen. *Den første spilleren som fanger ballen vinner!*
- 25 SKEE-BALL** Spillerne bytter på. Sett 3 kopper i en rett linje, 2 armlengder unna og bruk deretter en hvilken som helst skyteteknikk for å lande en ball i én av de 3 koppene. *Spillerne får 3 forsøk. Enhver spiller som lander en ball scorer. • Nærmeste kopp = 1 poeng • Midtkopp = 2 poeng • Kopp lengst vekk = 3 poeng*

- 26 HAND IT OVER** Snu underlegget med baksiden av fingrene, og fang det deretter med samme hånd. Hvis du lykkes, kan du pop-skyte en ball med den andre hånden. *Den første spilleren som lykkes vinner.*
- 27 HUNGRY HUNGRY CUPPOS** Samtidig starter én spiller med å dobbeltskyte 3 baller (2 i koppen og 1 under). Da opptrer alle spillerne som om de er sultne kopper for å fange en ball med koppene opp ned. *Når alle ballene er fanget, vinner spilleren med flest baller. Spill igjen hvis det blir uavgjort.*
- 28 BALLS & CALLS** Spillerne bytter på. Plasser 3 kopper med riktig side opp i en trekant og kall skuddet ditt etter fargen på koppen. Kast ballen for hånd til koppen du nevner! *Hvis du ikke lander i koppen du nevnte, er du ute! Hvis ingen vinner, spiller dere igjen til noen vinner.*
- 29 BOUNCE CHALLENGE** Begge lagene spiller samtidig. Pop-skyt OG dobbeltsprett en ball til partneren din som må fange den i en kopp. Fangstkoppen kan ikke forlate bordoverflaten; den kan bare bli glidd langs bordet for å fange. *Hver partner får 3 forsøk. Laget med flest fangster vinner.*
- 30 BOUNCE ATTACK** Begge lagene spiller samtidig. Alle spillerne setter koppen sine foran seg, så prøver alle spillerne å bruke hånden til å kaste en ball inn i de andre spilleres kopper for å slå dem ut av runden. Ikke sprett i din egen kopp. Hvis du gjør det, er du ute. *Du får 3 forsøk. Den siste spilleren som står uten ball i koppen vinner.*
- 31 MUSICAL POPS** Samtidig pop-skyter alle spillere en ball og fanger den. Hvis du gjør en fangst, sender du koppen til venstre. Hvis du bommer på en fangst, er du ute. *Den siste spilleren som står igjen vinner.*
- 32 DOUBLE DOWN** Spillerne bytter på. Hold én kopp i hver hånd og pop-skyt fra den ene hånden for å fange ballen i koppen som du holder i den andre hånden. • Hver ball som berører koppen = 1 poeng. • Hver ball som lander i koppen = 3 poeng. *Etter 3 forsøk er det neste spillers tur. Spilleren med høyest poengsum vinner.*
- 33 VOLLEY POP** Begge lagene spiller samtidig. Glideskyt en ball til partneren din som prøver å fange ballen i koppen og deretter glideskyt ballen tilbake til deg. Fortsett med volley pop til du bommer. *Hvis du bommer, er du ute. Det siste laget som står igjen vinner.*
- 34 BATTER UP** Spillerne bytter på å spille som kaster, den som slår og som outfielder (inntil alle har vært en outfielder én gang). Kasteren ruller 3 baller til den som slår som pop-skyter til outfielderene som fanger ballene. *Spilleren med flest fangster som outfielder vinner.*
- 35 PONG POP** Alle spillerne pop-skyter en ball samtidig, sprett 1x, fang. Pop-skyt en ball, sprett 2x, fang. Fortsett å øke antallet sprett hver gang. Hvis du bommer, må du begynne med 1 sprett igjen. *Den første spilleren som får spretter 5x får poeng.*
- 36 PONG POP ENKEL VERSJON** Alle spillerne pop-skyter en ball samtidig, sprett 2x, fang. *Den første spilleren som lykkes vinner.*
- 37 BLOW POP** Samtidig legger alle spillere en kopp på siden en avstand til dem på 3 underleggs lengder og prøver å blåse 1 ball i koppen deres. *Den første spilleren som lykkes må pop-skyte 2 baller vellykket for å vinne.*
- 38 DON'T DROP THE BALL** Uten å berøre koppen setter du deg på huk mens du holder koppen og ballen på plass. *Hvis du slipper noe, må du starte på nytt. Hvis du lykkes, pop-skyter du en seiersball fra hodet for å vinne.*
- 39 WIPE OUT** Spillerne bytter på. Pop-skyt en ball og se hvor mange ganger du kan sveipe hånden så langt du kan til venstre og høyre under den sprettede ballen før den berører hånden din. Andre spillere holder tellingen. *Du får 1 forsøk, og deretter bytter du til neste spiller. Spilleren med høyest antall vinner.*
- 40 BALLS TO THE WALL** Begge lagene spiller samtidig. Alle spillere står 12 skritt fra veggen, én spiller bunnskyter fra håndflaten sin til veggen. Når den spretter av, prøver partneren deres å fange den. *Begge lag får 3 forsøk. Laget med flest fangster vinner.*
- 41 TOSS OFF** Samtidig legger alle spillere en kopp på bordet, og kaster deretter en ball som må lande i koppen. Baller må sprette på bordet 1x for å telle. *Den første spilleren som spretter en ball inn i koppen vinner.*
- 42 BLOW OUT** Spillerne holder koppen stødig og blåser deretter på ballen til den hopper ut av koppen. *Den første spilleren som lykkes og pop-skyter en seiersball vinner.*
- 43 PING PONG PADDLE** Bytter på. Sprett en ball i luften med et underlegg så mange ganger som mulig uten å miste ballen. *Etter å ha bommet 2 ganger er det neste spillers tur. Fortsett å telle, flest sprett på ett enkelt forsøk vinner!*
- 44 KNOCK KNOCK JOKE** Spillerne bytter på. Sett opp 1 kort i hver av de 4 underleggene. Stå 3 skritt unna og bunnskyt en ball for å treffe et hvilket som helst kort. Andre spillere holder tellingen. *Etter 3 forsøk er det neste spillers tur. Spilleren som treffer flest kort vinner.*
- 45 NOT A POP** Spillerne bytter på. Plasser en kopp på kanten av bordet og bruk hånden til å kasteballer på koppen for å slå den bort. Baller må sprette på bordet 1x for å telle. *Etter 4 forsøk er det neste spillers tur. Spilleren som slår koppen av med færrest forsøk vinner.*
- 46 ROCK N ROLL** Uten å berøre koppen står du opp mens du holder koppen og ballen på plass. *Hvis du slipper noe, må du starte på nytt. Hvis du lykkes, pop-skyter du en seiersball fra hodet for å vinne. Hvis du fanger den, vinner du et ekstra poeng!*
- 47 QUACK RACE** ved siden av hverandre og plasserer en ball mellom knærne. Velg et sted omtrent 20 skritt unna og løp deretter til den uten å slippe ballen. Hvis du slipper ballen, går du tilbake til begynnelsen igjen. *Den første spilleren som kommer til slutten uten å miste ballen vinner.*
- 48 HEAD BALL** Samtidig pop-skyter alle spillere en ball opp i luften og prøver deretter å sprette ballen på hodet. *Alle spillere får 3 forsøk. Spilleren som spretter ballen flest ganger vinner.*
- 49 HEAD OUT** Begge lagene spiller samtidig. Én spiller per lag pop-skyter en ball i luften og spretter ballen fra hodet helt til partneren fanger den i koppen. Deretter bytter partnerne roller og utfører samme handling frem til den første spilleren fanger den. *Det første laget som lykkes med å slå ballen frem og tilbake med hodet vinner.*
- 50 WALL BALL** Samtidig kaster alle spillerne en ball mot veggen og setter seg på huk for å fange ballen med koppen på gulvnivå når den spretter tilbake. *Den første spilleren som fanger ballen 3 ganger vinner.*

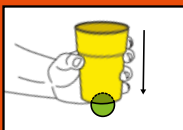


MÅLSÄTTNING

Bli den spelare som får flest poäng efter 10 omgångar.

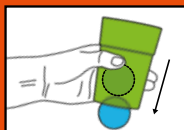
SÄTT IGÅNG OCH ÖVA

Ge varje spelare en kopp och 4 bollar till att börja med. Du måste ta fram en penna och papper för att hålla reda på poängen, också!
Den unika Pong-kopp-tekniken skjuter upp din boll till nya höjder!
Öva på dessa fantastiska tekniker som får dig "popping off" när du kämpar för att vinna varje utmaning.



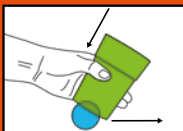
PONG-UPPSKJUTNING

Tryck nedåt vertikalt på bordet eller på ett underlägg, för att skjuta bollen rakt upp.

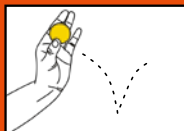


DUBBEL-UPPSKJUTNING

Lägg en boll inuti koppen och pop-skjut sedan en andra boll under den första.



GLID-UPPSKJUTNING
Tryck nedåt medan du skjuter koppen i den riktning du vill att bollen ska gå.



KAST MED HAND

Ingen kopp behövs!
Använd bara din hand för att skjuta iväg bollen. Bollen måste studs på en plan yta 1 gång.



BOTTEN-UPPSKJUTNING

Håll i bollen och tryck in koppen i handflatan, medan du siktar in koppen i din målriktning.



Skanna QR-koden på varje kort för en snabb demo av den utmaningen!

SPELREGLERNA

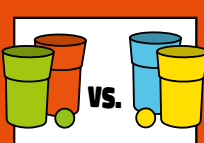
Varje kort är en annorlunda utmaning och har en speltyp som visas i det nedre vänstra hörnet. För 2-3 spelare kan du ta bort Partner-Pong-kort innan du spelar – men du behöver inte göra det! Om du vill prova dem ändå, gör det och hitta på dina egna regler för hur du håller reda på poängen.

Blanda korten, dra sedan 10 från kortleken och placera dem mitt i spelområdet. Lägg tillbaka de återstående korten i lådan.

Välj ut en spelare som ska starta. Spelare turas om att dra ett kort och läsa det högt. När alla har försökt sig på utmaningen, så skickas spelet till vänster och nästa spelare drar ett kort.



STRIDS-PONG: Alla spelare tävlar individuellt och vinnaren får poängen. Dessa utmaningar kan gälla alla spelare samtidigt eller att turas om.



PARTNER-PONG: Ta tag i en partner och tävla tillsammans. Spelarna i det vinnande laget får en poäng var.

UNDERLÄGG

Underläggen har många användningsområden! I vissa utmaningar hålls de som en paddel eller sätts samman med ett kort för att skapa ett mål. De kan även hjälpa till att hålla din boll stadigt när du skjuter iväg.



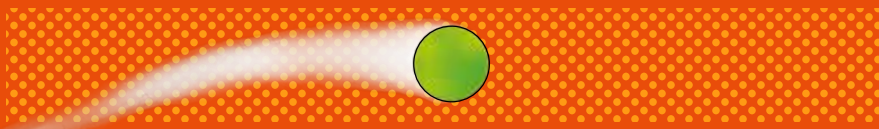
Använd som en paddel.



Lägga till ett kort för att skapa ett mål.



Hålla din boll stadigt.



TA POÄNG

Alla kort har olika poängvärden baserat på svårighetsgraden för denna utmaning. Det är upp till dig att hålla reda på dina poäng oavsett om du tjänar poäng som individ under Strids-Pong-utmaningar eller när du är med i ett lag under en Partner-Pong-utmaning. Om ingen klarar av en utmaning kan du försöka igen och spela om samma kort eller gå vidare till nästa utmaning. Det är upp till dig!

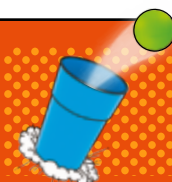
Var en god människa! Rikta inte bollarna mot ögonen eller ansiktet (ditt eller någon annans). Kom ihåg att dela koppar – vissa utmaningar kräver flera koppar och lite plats för att lyckas!

ATT VINNA SPELET

När alla 10 kort är färdiga och poängen är räknad, så är vinnaren den som fick flest poäng!

Uppskjutningstips:

Vinkla koppen något framåt, åt vänster eller höger för att försöka skjuta en boll i den riktningen - se sedan åt vilket håll bollen dyker upp!



Tips för fångst:

Dessa bollar har lite studs, ge koppen en liten virvel när bollen landar i din kopp för att hjälpa den att stanna kvar i koppen.

HUSETS REGLER

Spelar du med yngre barn eller vill du ha ett mer utmanande spel? Välj dina utmaningar efter poäng för att skapa ditt perfekta Pong Party! Ju högre poäng, desto svårare utmaning och desto mer äventyr i spelet! Vill du inte turas om? Gör det inte då! Skruva upp kaoset genom att låta alla spelare försöka sig på utmaningar samtidigt (så länge inte utmaningen kräver att dela koppar). Bara en varning till de som vågar spela farligt... Det kan vara knepigt att hålla reda på poängen!



Pong Party! Utmaningar.

Här finns fullständiga instruktioner för de 50 utmaningarna som ingår i lådan.

Hänvisa till kortnumret för att snabbt hitta din utmaning. Läs noga igenom reglerna innan du börjar utmaningen. Du kan också skanna QR-koden på utmaningskortet för att se en demo. Redo att spela?

- 1 FORTSÄTT SÅ** Lagen turas om. En spelare tar 2 underlägg för att använda som paddlar och deras partner tar en boll och en kopp. Glid-skjut upp bollen till din partner, som måste använda paddlarna (eller sin kopp) för att studsa bollen och hålla den i luften. Räkna högt för varje studs! *Efter 3 försök startar nästa lag. Laget med flest studsar vinner.*
- 2 DUBBEL-TRUBBEL** Båda lagen spelar samtidigt. En spelare per lag dubbel-skjuter upp 2 bollar medan deras partner försöker fånga dem med en kopp. *Det första laget som fångar en boll vinner.*
- 3 DUO-DUBBEL** Dubbel-skjut upp 2 bollar och försök att fånga 1 boll med samma kopp. *Efter 3 försök startar nästa lag. Spelaren med flest fångster vinner.*
- 4 STJÄLP TORN** Spelare turas om. Bygg ett torn med kopparna med 1 upp-och-ner-vänd kopp som bas, därefter 1 upprätt kopp och toppa det sedan med 1 upp-och-ner-vänd kopp. Med hjälp av valfri uppskjutningsteknik, försök att slå ner de 2 översta kopparna för att vinna. *Efter 3 försök startar nästa lag. Alla spelare som lyckas får poäng.*
- 5 PAR I POPS** Båda lagen spelar samtidigt. Spelare står 8 steg från sina partners, vända mot varandra. Alla spelare botten-skjuter samtidigt upp sin boll och mot sin partner. *Det första laget som fångar en boll vinner.*
- 6 FÖRSVARSSÅNGSEL** Spelare turas om som skytt och målvakt. Placera kort på 2 underlägg, med 1 kortbredd från varandra, för att skapa ett mål. Målvakten försvarar sitt mål med ett underlägg, medan skytten botten-uppskjuter för att göra mål. *Efter 3 försök, rotera till en ny skytt och målvakt. Skytten med flest mål vinner.*
- 7 KUPA DINA HÄNDER!** Lagen turas om. Båda partners placerar sina händer i koppar. En spelare plockar upp en boll med sina kopphänder och försöker förflytta den till sin partner, som också har kopphänder. *Efter 1 försök startar nästa lag. Spelare tjänar en poäng om deras lag lyckas.*
- 8 STUDSA IN** Spelare turas om. Placera 1 kopp upp-och-ner-vänd med ett underlägg på toppen och 1 kopp med rätt sida upp en armlängds avstånd. Kasta-för-hand en boll, studsa den från underlägget och få den att landa i den öppna koppen - utan att slå ner underlägget. *Efter 3 försök startar nästa lag. Alla spelare som lyckas får poäng.*
- 9 KLAPPA UPP DEN** Spelare turas om. Skjut upp bollen i luften med hjälp av vilken uppskjutningsteknik som helst. Klappa så många gånger du kan, innan du fångar bollen i din hand. Bollen kan bara studsas 1 gång. *Efter 1 försök startar nästa lag. Spelaren med flest klappar innan fångst vinner.*
- 10 DET ÄR INTE MIN GREJ** Båda lagen spelar samtidigt. En spelare per lag sätter båda armbågarna framåt för att bilda kycklingvingar. Deras partner står 6 steg bort och glid-skjuter upp en boll till kycklingen, som måste fånga den med sina vingar (armbågarna). *Det första laget som fångar en boll vinner.*
- 11 ENHÖRNINGSFÅNGST** Båda lagen spelar samtidigt. Stående 10 steg från varandra håller alla spelare koppar på sina pannor. En spelare per lag botten-skjuter upp en boll från sitt huvud, medan deras partner försöker fånga den i pannan (kopp). *Det första laget som fångar en boll vinner.*
- 12 BAS-BOLL I EN KOPP** Alla spelare pop-skjuter upp en boll samtidigt och fångar den med sin kopp *Den första spelaren som fångar sin boll två gånger i rad vinner. Bättre att vara snabb!*
- 13 UNDERLÄGGSDYKNING** Lagg 4 underlägg på bordet med en underläggsbredd mellan varandra. Alla spelare pop-skjuter upp bollar samtidigt mot underläggen. Om din boll landar på ett underlägg, samlar du in detta underlägg. *När alla underlägg har samlats in vinner spelaren med flest underlägg.*
- 14 BAKOM RYGGEN** Båda lagen spelar samtidigt. En spelare glid-skjuter omvänt upp en boll över sin axel, medan deras partner står bakom dem och försöker fånga den med en kopp. *Det första laget som fångar en boll vinner.*
- 15 POP, PADDEL, FÅNGST** Lagen turas om. En spelare håller ett underlägg som en paddel, medan deras partner glid-skjuter upp en boll till dem. Slå med hjälp av paddeln tillbaka bollen till skytten som försöker fånga den med sin kopp. *Efter 3 försök, byt lag. Spelaren med flest fångster vinner.*
- 16 ÖVER AXELN AVSLÖJANDE** Båda lagen spelar samtidigt. Partners vänder sig från varandra och står 6 steg bort från varandra. Efter nedräkning till 3, botten-skjuter alla spelare upp en boll över sin axel och vänder sig därefter omedelbart om och försöker fånga sin partners boll. *Det första laget som fångar en boll vinner.*
- 17 HIGH-FIVE-FÅNGST-POP** Båda lagen spelar samtidigt. En partner pop-skjuter upp bollen och därefter måste båda spelarna "high-five-a" i ett försök att fånga bollen mellan sina båda händer. *Det första laget som fångar en boll vinner.*
- 18 KASTA SIG ÖVER** Spelare har 3 försök. *Den spelare som landar flest bollar vinner.*
- 19 LUTANDE TORNET** Spelare turas om. Stapla 3 koppar med rätt sida upp och med 2 underlägg mellan dem för att bygga ett koptorn. Pop-skjut upp en boll och försök att landa den i den översta koppen på tornet. Återställ tornet för nästa spelare. *Spelare har 3 försök. Den spelare som landar flest bollar i tornet vinner.*
- 20 KNEPIGA TORNET** Spelare turas om. Placera en kopp på 2 armlängders avstånd och kasta-för-hand därefter en boll i koppen. Om den landar, lämna bollen inuti och lägg till ett underlägg och en ny kopp för att skapa ett torn. *Spelare har 5 försök för att göra en 3-kops-hög stapel. Efter 5 försök, återställ kopparna innan nästa spelare startar. Alla spelare som lyckats får poäng.*
- 21 FISKSÅL** Placera 4 koppar i en fyrkant på mitten av bordet. Alla spelare kastar-för-hand samtidigt bollar i kopparna, tills alla 4 koppar har en boll inuti. Så snart alla 4 koppar är fulla, spring för att pop-skjuta upp en segerboll i luften. *Den första spelaren som uppmärksammar och pop-skjuter upp en segerboll vinner!*
- 22 SLÅ DEM** Spelare turas om. Placera detta kort på en upp-och-ner-vänd kopp och använd en annan kopp för att pop-skjuta upp en boll för att försöka slå bort kortet från koppen. *Efter 2 försök startar nästa lag. Alla spelare som slår bort kortet får poäng.*
- 23 HAND-PONG** Alla spelare håller samtidigt en boll och kopp på baksidan av sin hand, pop-skjuter upp bollen från handen och försöker fånga den med sin kopp. *Den första spelaren som fångar sin boll vinner.*
- 24 HAND-PONG-SNÅRT** Alla spelare håller samtidigt en boll och kopp på baksidan av sin hand, pop-skjuter upp bollen från handen och flyttar sedan koppen till sin andra hand och försöker fånga bollen. *Den första spelaren som fångar sin boll vinner.*
- 25 SKEE-BOLL** Spelare turas om. Ställ 3 koppar i en rak linje på 2 armlängders avstånd och använd sedan valfri uppskjutningsteknik för att landa en boll i en av de 3 kopparna. *Spelare har 3 försök. Alla spelare som landar en boll får poäng. • Närmaste kopp = 1 poäng • Mellankopp = 2 poäng • Kopp längst bort = 3 poäng*

- 26 LÄMNA ÖVER DEN** Alla spelare placerar ett underlägg på bordets kant samtidigt. Snärta till underlägget med baksidan av fingrarna och fånga det sedan med samma hand. Om du lyckades, pop-skjut upp en boll med hjälp av din andra hand. *Den första spelaren som lyckas vinner.*
- 27 HUNGRIGA HUNGRIGA "CUPPOS"** Samtidigt börjar en spelare att dubbel-uppskjuta 3 bollar (2 i koppen och 1 under). Då agerar alla spelare som hungriga, hungriga "cuppos" för att fånga en boll med sina koppar upp-och-ner. *När alla bollar har fångats, så vinner spelaren med flest bollvinster. Om det är oavgjort, spela igen.*
- 28 BOLLAR OCH ROP** Spelare turas om. Placera 3 koppar med rätt sida upp i en triangel och ropa ditt skott efter koppens färg. Kasta-för-hand din boll ditt rop! *Om du inte klarar den ner i koppen du ropade, är du ute! Om ingen vinner, spela igen tills en vinnare dyker upp.*
- 29 STUDS-UTMANING** Båda lagen spelar samtidigt. Pop-skjut upp OCH dubbel-studsas en boll till din partner, som måste fånga den i en kopp. Den fångande koppen kan inte lämna bordet; den får bara glida längs bordet för att fånga. *Varje partner har 3 försök. Spelaren med flest fångster vinner.*
- 30 STUDS-ATTACK** Båda lagen spelar samtidigt. Alla spelare ställer sina koppar framför sig, därefter försöker alla spelare att kasta-för-hand en boll ner i de andra spelarnas koppar för att slå ut dem ur omgången. Studsa inte ner i din egen kopp. Om du gör det, så är du ute. *Du har 3 försök. Den sista spelaren som står utan en boll i sin kopp vinner.*
- 31 MUSIKALISKA POPS** Alla spelare pop-skjuter upp en boll samtidigt och fångar den. Om du gör en fångst, skicka din kopp till vänster. Om du missar en fångst, så är du ute. *Den sista spelaren som står kvar vinner.*
- 32 DUBBEL-NER** Spelare turas om. Med en kopp i varje hand, pop-skjut upp från en hand för att fånga bollen i koppen i den andra handen. • *Varje boll som rör vid toppen = 1 poäng. • Varje boll som landar i koppen = 3 poäng. Efter 3 försök startar nästa spelare. Spelaren med högst poäng vinner.*
- 33 VOLLEY-POP** Båda lagen spelar samtidigt. Glid-skjut upp en boll till din partner, som försöker att fånga bollen i sin kopp och sedan glid-skjuta tillbaka bollen till dig. Fortsätt volley-popen tills du missar. *Om du missar en fångst, så är du ute. Den sista laget som står kvar vinner.*
- 34 HAMRA UPP** Spelare turas om att spela som kastare, slagman och ytterfältare (tills alla har varit ytterfältare en gång). Kastare rullar 3 bollar till slagmannen, som pop-skjuter upp till ytterfältare för att fånga. *Spelaren med flest fångster som ytterfältare vinner.*
- 35 PONG-POP** Alla spelare pop-skjuter upp en boll samtidigt, studsar den 1 gång och fångar den. Pop-skjut upp en boll, studsas 2 gånger, fånga den. *Fortsätt att öka antalet studsar varje gång. Om du missar, gå tillbaka vid 1 studs.*
- 36 PONG-POP LÄTT** Alla spelare pop-skjuter upp en boll samtidigt, studsar 2 gånger och därefter fångar den. *Den första spelaren som lyckas vinner.*
- 37 BLÅS-POP** Alla spelare lägger samtidigt en kopp på sidan, på 3 underläggsängders avstånd, och försöker blåsa 1 boll i sin kopp. *Den första spelaren som lyckas måste seger-pop-skjuta upp 2 bollar för att vinna.*
- 38 TAPPA INTE BOLLEN** Alla spelare placerar samtidigt en boll och en upp-och-ner-vänd kopp på sitt huvud. Utan att röra koppen, huka dig ner medan du håller koppen och bollen på plats. *Om du tappar något, börja om. Om du lyckas, pop-skjut upp en segerboll från ditt huvud för att vinna.*
- 39 TORKA UR** Spelare turas om. Pop-skjut upp en boll och se hur många gånger du kan svepa din hand så långt du kan till vänster och höger under den studsande bollen, innan den rör vid din hand. Andra spelare håller räkningen. *Du har 1 försök, byt sedan till nästa spelare. Spelaren med högst poäng vinner.*
- 40 BOLLAR MOT VÄGGEN** Båda lagen spelar samtidigt. Alla spelare står 12 steg från väggen, en spelare botten-skjuter upp från sin handflata mot väggen. När den studsar iväg försöker deras partner fånga den. *Båda lagen har 3 försök. Spelaren med flest fångster vinner.*
- 41 KASTA VÄG** Alla spelare placerar samtidigt en kopp på bordet och kastar-för-hand därefter en boll för att landa den i koppen. Bollar måste studsas på bordet 1 gång för att räknas. *Den första spelaren som studsar en boll i koppen vinner.*
- 42 BLÅS UT** Alla spelare placerar samtidigt en boll i sin kopp med rätt sida upp på bordet. Spelare håller koppen stadigt och blåser sedan på bollen tills den hoppar ur koppen. *Den första spelaren som lyckas och pop-skjuter upp en segerboll vinner!*
- 43 PING-PONG-PADDEL** Spelare turas om. Studsa en boll i luften med ett underlägg så många gånger som möjligt utan att tappa bollen. *Efter 2 missar startar nästa lag. Håll räkningen, de flesta studsarna i ett enda försök vinner!*
- 44 KNACK-KNACK-SKÅMT** Spelare turas om. Sätt upp 1 kort i vart och ett av de 4 underläggen. Från 3 steg bort, botten-skjut upp en boll för att träffa något kort. Andra spelare håller räkningen. *Efter 3 försök startar nästa lag. Den spelare som träffar flest bollar vinner.*
- 45 INGEN POP** Spelare turas om. Placera en kopp på bordskanten och kasta-för-hand bollar på koppen för att slå ner den. Bollar måste studsas 1 gång på bordet för att räknas. *Efter 4 försök startar nästa spelare. Den spelare som slår ner koppen på minst antal försök vinner.*
- 46 ROCK N ROLL** Alla spelare sitter ner på golvet samtidigt och placerar en boll och en upp-och-ner-vänd kopp på sitt huvud. Stå upp, utan att röra koppen, medan du behåller koppen och bollen på plats. *Om du tappar något, börja om. Om du lyckas, pop-skjut upp en segerboll från ditt huvud för att vinna. Om du fångar den, vinn ytterligare en poäng!*
- 47 KVACKSALVERILOPP** Alla spelare står samtidigt bredvid varandra och placerar en boll mellan sina knän. Välj en plats cirka 20 steg bort och spring sedan ikapp till den utan att tappa bollen. Om du tappar bollen, starta om från början. *Den första spelaren som tog sig till slutet utan att tappa bollen vinner.*
- 48 HUVUD-BOLL** Alla spelare pop-skjuter samtidigt upp en boll i luften och försöker sedan studsas bollen med sitt huvud. *Alla spelare har 3 försök. Den spelare som studsar bollen flest gånger vinner.*
- 49 BEGE DIG UT** Båda lagen spelar samtidigt. En spelare per lag pop-skjuter upp en boll i luften och studsar sedan bollen ned huvudet tills deras partner fångar den i sin kopp. Sedan byter partnerna roller och utför samma aktivitet tills den första spelaren fångar den. *Det första laget som lyckades träffa bollen fram och tillbaka med huvudet vinner.*
- 50 VÄGG-BOLL** Alla spelare kastar-för-hand samtidigt en boll mot väggen och sätter sig på huk för att fånga bollen i golvnivå med sin kopp när den studsar tillbaka. *Den första spelaren som fångar sin boll 3 gånger vinner.*

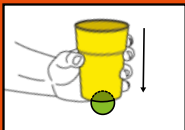


TAVOITE

Ole pelaaja, joka saa eniten pisteitä 10 kierroksen jälkeen.

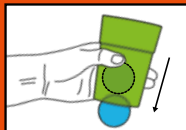
VALMISTELU & HARJOITTELU

Anna alussa jokaiselle pelaajalle kuppi ja 4 palloa. Tarvitsette myös kynän ja paperia pisteiden merkitsemistä varten!
Ainutlaatuinen Pong Cup -teknologia laukaisee pallosi uusiin korkeuksiin!
Harjoittele näitä mahtavia tekniikoita, jotka saavat sinut kimpoilemaan, kun taistelet voittaaksesi jokaisen haasteen.



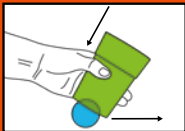
PONG-LAUKAISU

Paina alas pystysuunnassa pöydän tai alusen päällä ampuaksesi pallon suoraan ylöspäin.



TUPLALAUKAISU

Laita pallo kupin sisään ja pop-laukaise sitten toinen pallo sen alla.



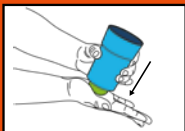
LIUKULAUKAISU

Paina alas samalla kun liu'utat kuppia siihen suuntaan, johon haluat pallon menevän.



HEITTO

Et tarvitse kuppia! Käytä vain kättäsi heittäaksesi pallon. Pallon tulee pomputa tasaisella pinnalla yhden kerran.



POHJALAUKAISU

Pidä pallosta kiinni ja paina kuppia kämmentäsi vasten samalla kun kallistat kuppia haluamaasi suuntaan.



Skannaa jokaisen kortin QR-koodi nähdäksesi haasteen nopean esittelyn!

PELIN PELAAMINEN

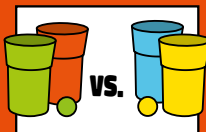
Jokaisessa kortissa on erilainen haaste, onka pelityyppi on merkitty vasempaan alakulmaan. 2-3 pelaajan pelissä voit poistaa Partner Pong -kortit ennen pelaamista. Jos haluat kuitenkin kokeilla, tee niin ja luo omat sääntösi pistemäärien merkitsemiseksi.

Sekoita kortit, vedä sitten pakasta kymmenen korttia ja aseta ne keskelle pelialuetta. Palauta loput kortit takaisin laatikkoon.

Valitkaa pelaaja, joka aloittaa. Pelaajat nostavat vuorotellen kortin ja lukevat sen ääneen. Kun kaikki ovat yrittäneet haastetta, vuoro siirtyy vasemmalla olevalle pelaajalle, joka nostaa seuraavan kortin.



BATTLE PONG: Kaikki pelaajat kilpailevat henkilökohtaisesti ja voittaja saa pisteet. Pelaajat voivat suorittaa haasteet samanaikaisesti tai vuorotellen.



PARTNER PONG: Nappaa itsellesi pari ja kilpaile yhdessä. Voittajajoukkueen pelaajat keräävät kukin pisteitä.

ALUSET Alusilla on monta käyttötarkoitusta! Joissakin haasteissa niitä pidellään kuin mailaa tai ne asetellaan kortin kanssa maalin luomiseksi. Ne voivat myös auttaa pitämään pallon vakaana laukaisun aikana.



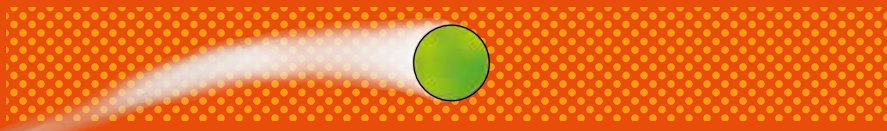
Käytä mailana.



Lisää kortti muodostaaksesi maalin.



Pidä pallosi vakaana.



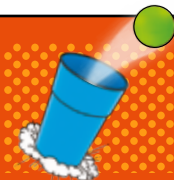
PISTEITYS Kaikilla korteilla on eri pisteearvot haasteen vaikeustason mukaan. Sinun tehtäväsi on seurata omia pisteitäsi, ansaitset niitä sitten yksilönä Battle Pong -haasteiden aikana tai ollessasi tiimissä Partner Pong -haasteen aikana. Jos kukaan ei onnistu haasteessa, voitte yrittää uudelleen ja pelata jälleen saman kortin tai siirtyä seuraavaan haasteeseen. Se on teistä kiinni!

Ole hyvä ihminen! Älä kohdista palloja silmiin tai kasvoihin (omaasi tai kenenkään muunkaan). Muista jakaa kupit – jotkin haasteet vaativat useita kuppeja ja vähän enemmän tilaa onnistuakseen!

PELIN VOITTAMINEN

Kun kaikki 10 korttia on suoritettu ja pisteet laskettu, eniten pisteitä kerännyt pelaaja on voittaja!

Laukaisuvinkit: Kallista kuppia hieman eteenpäin, vasemmalle tai oikealle yrittääksesi laukaista pallon tähän suuntaan – katso sitten mihin suuntaan pallo ponnahtaa!



Kiinnittövinkit: Nämä pallot ovat kovia pomppimaan, joten kun pallo osuu kuppiisi, pyöräytä kuppia hieman auttaaksesi palloa pysymään sen sisällä.



SOVITTAVAT SÄÄNNÖT Pelaatko nuorempien lasten kanssa tai haluatko haastavamman pelin? Valitse haasteesi pisteiden mukaan luodaksesi täydellisen Pong Party -pelin! Mitä korkeampi pistemäärä, sitä vaikeampi haaste ja uhkarohkeampi peli!
Etkö halua vuorotella? Älä! Lisää kaaosta pyytämällä kaikkia pelaajia kokeilemaan haasteita samaan aikaan (kunhan haaste ei vaadi kuppien jakamista). Pieni varoitus niille, jotka uskaltavat pelata vaarallisesti... pisteiden laskeminen voi olla hankalaa!

Pong Party! Challenges Laatikossa on mukana tarkat ohjeet 50 haasteeseen.

Löydät haasteen helposti kortin numerolla. Lue säännöt huolella ennen haasteen aloittamista.

Voit myös skannata kortin QR-koodin, niin näet esittelyn. Joko aloitetaan?

- 1 JATKA SAMAA MALLIIN** Joukkueet vuorottelevat. Yksi pelaaja ottaa 2 alusta käytettäväksi mailoina ja hänen parinsa ottaa pallon ja kupin. Liukulaukaise pallo parillesi, jonka on käytettävä mailoja (tai vartaloan) pompottaakseen palloa ja pitääkseen sen ilmassa. Laske jokainen pomppu ääneen! *Kolmen yrityksen jälkeen on seuraavan joukkueen vuoro. Tiimi, jolla on eniten pomppuja, voittaa.*
- 2 TUPLAHAASTE** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Yksi pelaaja kussakin joukkueessa tuplalaukaise kaksi palloa samalla kun hänen parinsa yrittää saada ne kiinni kuppilla. *Joukkue, joka saa pallon kiinni ensin, voittaa.*
- 3 TUPLA-DUO** Tuplalaukaise 2 palloa ja yritä saada yksi pallo kiinni samaan kuppiin. *3 yrityksen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Pelaaja, jolla on eniten kiinnioitoja, voittaa.*
- 4 KAATUVA TORNI** Pelaajat vuorottelevat. Tee kupeista torni käyttämällä yhtä ylösalaisin olevaa kuppia pohjana. Lisää päälle yksi kuppi oikeinpäin ja viimeistelet torni yhdellä ylösalaisin olevalla kuppilla. Yritä kaataa kaksi ylintä kuppia millä tahansa laukaisutekniikalla voittaaksesi. *Kolmen yrityksen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Jokainen onnistunut pelaaja saa pisteitä.*
- 5 POP-PARI** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Pelaajat seisovat vastakkain kahdeksan askeleen päässä pareistaan. Kaikki pelaajat pohjalaukaisevat samanaikaisesti pallonsa ylös ja pariaan kohti. *Joukkue, joka saa molemmat pallot kiinni ensin, voittaa.*
- 6 PUOLUSTUSLINJA** Pelaajat vuorottelevat Laukaisijana ja Maalivahtina. Aseta kortit kahteen aluseen, yhden kortin etäisyydelle toisistaan, luodaksesi maalin. Maalivahit puolustaa maaliaan alusella, kun taas Laukaisija pohjalaukaise tehdekseen maalin. *Kolmen yrityksen jälkeen vaihtakaa uuteen Laukaisijaan ja Maalivahtiin. Laukaisija, joka tekee eniten maaleja, voittaa.*
- 7 KUPPIKÄDET!** Joukkueet vuorottelevat. Joukkueen molemmat pelaajat laittavat kätensä kuppeihin. Yksi pelaaja poimii pallon kuppikäsillään ja yrittää antaa sen kumppanilleen, jolla on myös kuppikädet. *Yhden yrityksen jälkeen on seuraavan joukkueen vuoro. Pelaajat ansaitsevat pisteen, jos heidän joukkueensa onnistuu.*
- 8 POMPULLA SISÄÄN**

Pelaajat vuorottelevat. Aseta yksi alunen ylösalaisin olevan kupin päälle ja yksi kuppi oikeinpäin käsivarren mitan päähän. Heitä käsin pallo, anna sen pomputa alusen kautta, ja yritä saada se avoimeen kuppiin – pudottamalla alusta.

Kolmen yrityksen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Jokainen onnistunut pelaaja saa pisteitä.

- 9 TAPUTA VAIN** Pelaajat vuorottelevat. Laukaise pallo ilmaan käyttämällä mitä tahansa laukaisutekniikkaa. Taputa niin monta kertaa kuin pystyt ennen kuin nappaat pallon käteesi. Pallo saa pomputa vain yhden kerran. *Yhden yrityksen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Pelaaja, jolla on eniten taputuksia ennen kiinnioitoa, voittaa.*
- 10 EI TÄSSÄ MITÄÄN!** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Yksi pelaaja jokaisesta joukkueesta asettaa molemmat kyynärpänsä eteenpäin muodostaakseen kanavisiivet. Hänen parinsa seisoo kuuden askeleen päässä ja liukulaukaisee pallon kanalle, jonka on tartuttava siihen siivillään (kyynärpäillään). *Ensimmäisenä pallon kiinni saanut tiimi voittaa.*
- 11 YKSISARVISEN KOPPI** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Kaikki pelaajat seisovat 10 askeleen päässä toisistaan ja pitävät kuppia otsallaan. Yksi pelaaja kustakin joukkueesta pohjalaukaisee pallon päästään, kun taas hänen parinsa yrittää saada sen kiinni sarveensa (kuppinsa). *Ensimmäisenä pallon kiinni saanut tiimi voittaa.*
- 12 TUTTU PALLO KUPISSA** Kaikki pelaajat pop-laukaisevat samaan aikaan pallon ja nappaavat sen kuppiinsa. *Ensimmäinen pelaaja, joka saa pallon kiinni kahdesti peräkkäin, voittaa. Kannattaa olla nopea!*
- 13 SYÖKSY ALUSILLE** Aseta 4 alusta pöydälle yhden alusen leveydelle toisistaan. Kaikki pelaajat pop-laukaisevat samaan aikaan palloja kohti alusia. Jos pallosi laskeutuu aluselle, saat sen alusen itsellesi. *Ensimmäisenä pallon kiinni saanut tiimi voittaa.*
- 14 SELÄN TAKANA** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Yksi pelaaja liukulaukaisee pallon taaksepäin olkansa yli, kun hänen parinsa seisoo hänen takanaan yrittäen saada pallon kiinni kuppilla. *Ensimmäisenä pallon kiinni saanut tiimi voittaa.*
- 15 POP, MAILA, KOPPI** Joukkueet vuorottelevat. Yksi pelaaja käyttää alusta mailana, kun taas hänen parinsa liukulaukaisee pallon hänelle. Käyttämällä mailaa, pari lyö pallon takaisin laukaisijalle, joka yrittää saada sen kiinni kuppilaan. *Kolmen yrityksen jälkeen joukkue vaihtuu. Joukkue, jolla on eniten kiinnioitoja, voittaa.*
- 16 YHTEENOTTO OLAN TAKAA** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Parit seisovat 6 askeleen päässä kasvat pois päin toisistaan. Laskettuaan numeron 3, kaikki pelaajat pohjalaukaisevat pallon ylös ja olkansa yli, kääntyvät välittömästi ympäri ja yrittävät saada parinsa pallon kiinni. *Ensimmäisenä pallon kiinni saanut joukkue voittaa.*
- 17 KOPPI YLÄVITOSELLA** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Yksi parista pop-laukaisee pallon, jonka jälkeen pari heittää ylävitosen ja yrittää saada pallon käsiansä väliin. *Ensimmäisenä pallon kiinni saava tiimi voittaa.*
- 18 POMPI LUOKSEIN** Ensimmäisenä pallon kiinni saanut joukkue voittaa.
- 19 KALTEVA TORNI** Pelaajat vuorottelevat. Pinoa 3 kuppia oikeinpäin ja aseta 2 alusta niiden väliin luodaksesi kuppitornin. Pop-laukaise pallo ja yritä saada se tornin ylimpään kuppiin. Valmistelet torni seuraavalle pelaajalle. *Pelaajilla on kolme yritystä. Pelaaja, joka saa eniten palloja torniin, voittaa.*
- 20 HAASTAVA TORNI** Pelaajat vuorottelevat. Aseta yksi kuppi kahden käsivarren mitan päähän, sitten heitä käsin pallo kuppiin. Jos se osuu, jätä pallo kupin sisälle ja aseta alunen sekä uusi kuppi luodaksesi tornin. *Pelaajilla on viisi yritystä tehdä kolmen kupin korkeinen pino. Viiden yrityksen jälkeen, pura torni ennen seuraavan pelaajan vuoroa. Jokainen onnistunut pelaaja saa pisteitä.*
- 21 KALAKULHO** Aseta 4 kuppia neliöksi pöydän keskelle. Kaikki pelaajat heittävät käsin samaan aikaan palloja kuppeihin, kunnes kaikissa neljässä kupissa on pallo sisällä. Heti kun kaikki neljä kuppia ovat täynnä, kilpale pop-laukaistaksesi ensimmäisenä voittopallon ilmaan. *Ensimmäinen pelaaja, joka huomaa ja pop-laukaisee voittopallon, voittaa!*
- 22 PUDOTA NE** Pelaajat vuorottelevat. Aseta tämä kortti ylösalaisin olevalle kupin päälle ja käytä toista kuppia pop-laukaistaksesi pallon, jolla yrität pudottaa kortin kupin päältä. *2 yrityksen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Jokainen pelaaja, joka pudottaa kortin, saa pisteitä.*
- 23 KÄSIPINGIS** Kaikki pelaajat pitelevät samanaikaisesti palloa ja kuppia kätensä selkämystä vasten, pop-laukaisevat pallon kädestään ja yrittävät saada sen kiinni kuppilaan. *Ensimmäinen pelaaja, joka saa pallonsa kiinni, voittaa!*
- 24 KÄSIPINGIS VAIHDOLLA** Kaikki pelaajat pitelevät samanaikaisesti palloa ja kuppia kätensä selkämystä vasten, pop-laukaisevat pallon kädestään, sitten vaihtavat kupin toiseen käteensä ja yrittävät saada pallon kiinni. *Ensimmäinen pelaaja, joka saa pallonsa kiinni, voittaa!*
- 25 SKEE-BALL** Pelaajat vuorottelevat. Aseta kolme kuppia suoraan jonoon, kahden käsivarren mitan päähän toisistaan, ja käytä sitten mitä tahansa laukaisutekniikkaa saadaksesi pallon johonkin kolmesta kupista. *Pelaajilla on 3 yritystä. Jokainen pelaaja, joka onnistuu, saa pisteitä. • Lähin kuppi = 1 piste • Keskimäinen kuppi = 2 pistettä • Uloin kuppi = 3 pistettä*

- 26 ANNA SE TÄNNE** Kaikki pelaajat asettavat samaan aikaan alusen pöydän reunalle. Pyöräytä alusta ilmaan sormiesi takaosalla ja ota se kiinni samalla kädellä. Jos onnistut, pop-laukaise pallo käyttäen toista kättäsi. *Ensimmäinen onnistunut pelaaja voittaa.*
- 27 HUNGRY HUNGRY CUPPOS** Yksi pelaaja aloittaa tuplalaukaisemalla samaan aikaan kolme palloa (2 kupista ja 1 alta). Sitten kaikki pelaajat toimivat kupit ylösalaisin napatakseen pallon kuppiinsa, aivan kuin tunnetussa lastenpelissä. *Kun kaikki pallot on otettu kiinni, pelaaja, jolla on eniten palloja, voittaa. Jos tulee tasapeli, pelatkaa uudelleen.*
- 28 PALLOT & VÄRIT** Pelaajat vuorottelevat. Aseta kolme kuppia oikeinpäin kolmion muotoon ja kerro minkä väriiseen kuppiin tähtäät. Heitä käsin pallo valitsemaasi kuppia kohti! *Jos et saa palloa nimeämäsi kuppiin, olet poissa pelistä! Jos kukaan ei voita, jatkaa, kunnes voittaja selviää.*
- 29 POMPPUHAASTE** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Pop-laukaise JA kaksoispompautta pallo kumppanillesi, jonka on otettava se kiinni kupilla. Kohdekouppi ei saa irrota pöydästä; sitä voi vain liu'uttaa pöydän pintaa pitkin. *Jokaisella pelaajalla on kolme yritystä. Joukkue, jolla on eniten kiinnioitoja, voittaa.*
- 30 POMPPUYHÖKKÄYS** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Kaikki pelaajat asettavat kuppiinsa eteensä, minkä jälkeen kaikki pelaajat yrittävät heittää käsin pallon muiden pelaajien kuppeihin pudottaakseen heidät kierokselta. Älä anna pallon pomppia omaan kuppiin. Jos niin käy, olet poissa pelistä. *Sinulla on 3 yritystä. Viimeinen pelaaja, jolla ei ole palloa kupissaan, voittaa.*
- 31 MUSIKAALISET POPIT** Kaikki pelaajat pop-laukaisevat samaan aikaan pallon ja nappaavat sen kiinni. Jos sait pallon kiinni, anna kuppisi vasemmallasi olevalle pelaajalle. Jos et saanut palloa kiinni, olet poissa pelistä. *Viimeinen jäljellä oleva pelaaja voittaa.*
- 32 TUPLATEN** Pelaajat vuorottelevat. Kuppi kummassakin kädessäsi, pop-laukaise pallo yhdestä kädestäsi saadaksesi sen toisessa kädessäsi olevalle kuppilla kiinni. • *Jokainen pallo, joka koskettaa kuppia = 1 piste. • Jokainen kuppiin pudonnut pallo = 3 pistettä. 3 yrityksen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.*
- 33 LENTO-POP** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Liukulaukaise pallo parillesi, joka yrittää napata pallon kuppiinsa ja liukulaukaista pallon sitten takaisin sinulle. Jatka lento-popia kunnes epäonnistut. *Jos et saanut palloa kiinni, olet poissa pelistä. Viimeinen jäljellä oleva joukkue voittaa.*
- 34 PESISTÄ** Pelaajat pelaavat vuorotellen Syöttäjänä, Lyöjänä ja Ulkokenttäpelaajina (kunnes jokainen on ollut Ulkokenttäpelaaja kerran). Syöttäjä heittää 3 palloa Lyöjälle, joka pop-laukaisee pallon Ulkokenttäpelaajan kiinni otettavaksi. *Pelaaja, jolla on eniten kiinnioitoja Ulkokenttäpelaajana, voittaa.*
- 35 PONG-POP** Kaikki pelaajat pop-laukaisevat pallon samaan aikaan, antavat pomputa kerran ja nappaavat sen kiinni. Pop-laukaise pallo, anna pomputa kaksi kertaa ja nappaa se kiinni. Jatka pomppujen määrän lisäämistä joka kerralla. Jos et saanut palloa kiinni, aloita uudelleen yhdestä pomputa. *Ensimmäinen pelaaja, joka saa viisi pomppua, saa pisteitä.*
- 36 HELPPO PONG-POP** Kaikki pelaajat pop-laukaisevat pallon samaan aikaan, antavat pomputa kaksi kertaa ja nappaavat sen kiinni. *Ensimmäisenä onnistunut pelaaja voittaa.*
- 37 PUHALLUS-POP** Kaikki pelaajat asettavat samanaikaisesti kupin kyljelleen kolmen alusen mitan päähän itsestään ja yrittävät puhaltaa yhden pallon kuppiinsa. *Ensimmäisenä onnistuneen on haasteen voittaakseen pop-laukaistava 2 voittopalloa.*
- 38 ÄLÄ PUDOTA PALLOA** Kaikki pelaajat asettavat samanaikaisesti pallon ja ylösalaisin olevan kupin pänsä päälle. Koskematta kuppiin, kyykisty alas pitämällä kuppi ja pallo paikoillaan. *Jos pudotat jotain, aloita alusta. Jos onnistut, voitat pop-laukaisemalla voittopallon päästäsi.*
- 39 PYYHKÄISE POIS** Pelaajat vuorottelevat. Pop-laukaise pallo ja katso, kuinka monta kertaa ehdit pyyhkäistä kättäsi niin pitkälle oikealle ja vasemmalle pomppivan pallon alla kuin pystyt, ennen kuin se koskettaa kättäsi. Muut pelaajat laskevat. *Sinulla on 1 yritys, jonka jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Eniten pyyhkäisijä saanut pelaaja voittaa.*
- 40 SEINIÄ PITKIN** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Kaikki pelaajat seisovat 12 askeleen päässä seinästä, yksi pelaaja pohjalaukaisee pallon kummenällä seinällä kohti. Kun pallo kimpoaa seinästä, heidän parinsa yrittää saada sen kiinni. *Molemmilla joukkueilla on 3 yritystä. Joukkue, jolla on eniten kiinnioitoja, voittaa.*
- 41 HEITELLEN** Kaikki pelaajat asettavat samanaikaisesti kupin pöydälle ja heittävät käsin pallon saadakseen sen kuppiin. Pallon täytyy pomppia pöydällä kerran, jotta heitto lasketaan. *Ensimmäinen pelaaja, jonka pallo pomppaa kuppiin, voittaa.*
- 42 ULOSPUHALLUS** Kaikki pelaajat asettavat samanaikaisesti pallon pöydällä oikein päin olevaan kuppiin. Ailaajat pitävät kuppia paikallaan ja puhaltavat sitten palloa, kunnes se pomppaa ulos kupista. *Ensimmäinen pelaaja, joka onnistuu ja pop-laukaisee voittopallon, voittaa.*
- 43 PINGSMAILA** Pelaajat vuorottelevat. Pomputa palloa ilmassa alusella niin monta kertaa kuin mahdollista pudottamatta palloa. *Kahden epäonnistuneen yrityksen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Pidä lukua, eniten pomppuja yhdellä yrityksellä saanut voittaa!*
- 44 KOP-KOP-VITSI** Pelaajat vuorottelevat. Aseta 1 kortti jokaiseen neljästä alusesta. 3 askeleen etäisyydeltä, pohjalaukaise pallo osuaksesi mihin tahansa korttiin. Muut pelaajat laskevat. *3 yrityksen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Eniten kortteihin osunut pelaaja voittaa.*
- 45 EI SITTENKÄÄN POP** Pelaajat vuorottelevat. Aseta kuppi pöydän reunalle ja heitä käsin palloja kuppiin pudottaaksesi sen. Pallon täytyy pomppia pöydällä 1x, jotta heitto lasketaan. *4 yrityksen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Pelaaja, joka pudottaa kupin pienimmällä heittomäärällä, voittaa.*
- 46 ROKKAA VAAN** Kaikki pelaajat istuvat samanaikaisesti lattialla ja asettavat pallon ja ylösalaisin olevan kupin pänsä päälle. Koskematta kuppiin, nousta seisomaan pitäen kupin ja pallon paikoillaan. *Jos pudotat jotain, aloita alusta. Jos onnistut, voitat pop-laukaisemalla voittopallon päästäsi. Jos saat sen kiinni, voitat lisäpisteen!*
- 47 ANKAN JUOKSU** Kaikki pelaajat seisovat vierekkään ja asettavat samaan aikaan pallon polviensa väliin. Valitkaa paikka noin 20 askeleen päässä ja juoskaa sitten sinne pudottamatta palloa. Jos pudotat pallon, aloita alusta. *Pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä maaliin pudottamatta palloa, voittaa.*
- 48 PALLOPÄÄ** Kaikki pelaajat pop-laukaisevat samaan aikaan pallon ilmaan ja yrittävät sitten osua palloon päällään. *Jokaisella pelaajalla on 3 yritystä. Eniten palloon päällään osunut pelaaja voittaa.*
- 49 PUKKAA PÄÄLLÄ** Molemmat joukkueet pelaavat yhtä aikaa. Yksi pelaaja joukkuetta kohti pop-laukaisee pallon ilmaan ja pukkaa sitten palloa päällään, kunnes pari nappaa sen kuppiinsa. Sitten parit vaihtavat rooleja ja suorittavat saman toiminnon, kunnes ensimmäinen pelaaja saa pallon kiinni. *Ensimmäinen joukkue, joka onnistui pukkaamaan palloa edestakaisin päällään, voittaa.*
- 50 SEINÄPALLO** Kaikki pelaajat heittävät käsin samaan aikaan pallon seinää vasten ja kyykistyvät saadaksesi pallon kiinni kuppilaan lattiatasolta sen kimmoitessa takaisin. *Ensimmäinen pelaaja, joka saa pallonsa kiinni 3 kertaa, voittaa.*



WARNING:

CHOKING HAZARD—Toy contains a small ball.
Not for children under 3 yrs.

EN Warning.
FR Attention.
NL Waarschuwing.
DE Achtung.
IT Avvertenza.
ES Advertencia.
PT Atenção.
PL Ostrzeżenie.
DK Advarsel.
NO Advarsel.
SE Varning.
FI Varoitus.



EN Small balls. Choking hazard.
FR Petites balles. Danger d'étouffement.
NL Kleine ballen. Verstikkingsgevaar.
DE Kleine Kugeln. Erstickungsgefahr.
IT Piccole palle. Rischio di soffocamento.
ES Bolas pequeñas. Peligro de atragantamiento.
PT Pequenas bolas. Risco de sufocamento.
PL Małe kulki. Niebezpieczeństwo udławienia się.
DK Små bolde. Kvælningfare.
NO Små baller. Kvælningsfare.
SE Små bollar. Kvävningrisk.
FI Pieniä palloja. Tukehtumisvaara

EN Warning. Do not aim at eyes or face. FR Attention. Ne pas viser les yeux ou le visage. NL Waarschuwing. Niet op ogen of gezicht richten. DE Achtung. Nicht auf Augen oder Gesicht zielen. IT Avvertenza. Non mirare agli occhi o al viso. ES Advertencia. No se ha de apuntar a los ojos ni a la cara. PT Atenção. Não apontar para os olhos ou face. PL Ostrzeżenie. Nie celować w oczy i twarz. DK Advarsel. Sigt ikke mod øjne eller ansigt. NO Advarsel. Sikt ikke på ansikt eller øyne. Bruk ikke andre prosjektiler enn de som leveres av produsenten. SE Varning. Sikta inte mot ögon eller ansikte. FI Varoitus. Älä tähtää silmiin tai kasvoihin.

EN Colours and content may vary. FR Les couleurs et les détails peuvent varier. NL Kleuren en inhoud kunnen afwijken. DE Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. IT I colori ed i particolari possono variare. ES Los colores y detalles pueden variar. PT Cores e detalhes podem variar. PL Kolory i szczegóły mogą się różnić. DK Farver og indhold kan variere. NO Farger og innhold kan variere. SE Färger och innehåll kan variera. FI Värit ja sisällöt saattavat vaihdella.

© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Pressman Toy Corp. 1111 Digital Drive, Suite 150, Richardson, TX 75081, U.S.A.

Crown & Andrews Pty Ltd, Unit 2, 2 Johnston Crescent, Horsley Park, NSW 2175, Australia.

Elephanta Marketing Ltd, Unit C5, 27 Smales Road, East Tamaki, Auckland 2013.

©2022 Made under license from Catapult Concepts LLC. Made in China

www.goliathgames.com

