

### HET SPEL AANZETTEN



Dit speelgoed gebruikt 3 x 1,5V AAA (LR03) batterijen. De batterijen zijn niet inbegrepen. Een AAN/UIT-schakelaar bevindt zich op het product. Om een spel te starten, zet je de schakelaar in de AAN-stand. Om het spel te stoppen, zet je de schakelaar in de UIT-stand. Als je het spel aan laat staan zonder te spelen, gaat het na een paar minuten naar de stand-bymodus. In dit geval, om het spel weer in te schakelen, zet je de schakelaar in de UIT-positie en vervolgens terug naar de AAN-positie.

### GOED NIEUWS!

Je hoeft deze handleiding niet te lezen voordat je het spel gaat spelen. Echt? Jep, de Game Master regelt alles: hij stelt de vragen, telt de punten en geeft zelfs commentaar op je antwoorden. Maar kijk voordat je gaat spelen in de TIPS-sectie voor trucs die de Game Master niet deelt.

### DOEL VAN HET SPEL: BREEK JE EIGEN RECORD!

Pokémon Trainer Challenge test je Pokémon-kennis!

De Game Master noemt één feit en twee Pokémon. Het is aan jou om te kiezen welke de juiste Pokémon is! Om je antwoord te geven, druk je op de  PAARSE knop of de  ORANJE knop. Als je het juiste antwoord geeft, verdien je één punt. Anders krijg je een strafpunt.

Let op, het spel is voorbij wanneer je vijf strafpunten hebt! Geef zoveel juiste antwoorden als mogelijk!

Hoe hoger je record, hoe dichter je bij het meestersniveau komt!

Succes, Trainer!



### TIPS

**PAUZE** – Je kan op elk moment van het spel een pauze nemen. Om dat te doen, druk je tegelijkertijd op de PAARSE en ORANJE knoppen. Om verder te gaan met het spel, druk je op een willekeurige knop.

**SCORE** – De Game Master kondigt je score aan voor elke 10 verdiende punten. Maar als je het eerder wilt weten, kun je de PAARSE en ORANJE knoppen tegelijkertijd langer dan twee seconden ingedrukt houden. Het spel wordt automatisch hervat zodra je huidige score is gegeven, maar je kunt ook onmiddellijk doorgaan met het spel door op een willekeurige knop te drukken.

**HERHALING** – Om de vraag nog een keer te horen, druk je twee keer op de PAARSE knop.

**OVERSLAAN** – De Game Master zorgt voor alles. Maar als je de regels al kent, kun je ze overslaan door op een willekeurige knop te drukken terwijl de spelregels worden aangekondigd. Zodra de Game Master een vraag stelt en twee mogelijke antwoorden geeft, kun je de instructies overslaan door direct te antwoorden.

**DE ULTIEME SKIP** – Als je haast hebt, kun je het spel op elk moment onmiddellijk beëindigen en toch je record opslaan! Je hoeft alleen maar de ORANJE knop langer dan 3 seconden ingedrukt te houden.

**RESET** – Als je wilt, kun je opnieuw beginnen en het record resetten. Zet de schakelaar in de UIT-stand en verwijder vervolgens de batterijen. Houd de PAARSE en ORANJE knoppen tegelijkertijd ingedrukt, plaats de batterijen opnieuw en houd de knoppen 2 seconden ingedrukt. Zet de schakelaar in de AAN-positie. Je record is nu gereset!

