



XBOX 360

KINECT™





**WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem KINECT-Sensor sowie in den entsprechenden Handbüchern zu verwendetem Zubehör. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) oder durch telefonische Bestellung beim Kundensupport.

**Zusätzliche Sicherheitsinformationen finden Sie auf der vorletzten Seite des Handbuchs.**

### **Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen**

#### **Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.



### **Sicher spielen mit KINECT**

**Stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichend Platz verfügen, um sich während des Spielens frei bewegen zu können.** Das Spielen mit KINECT erfordert Platz. Achten Sie beim Spielen auf Mitspieler, Zuschauer, Haustiere, Möbel und andere Gegenstände. Achten Sie bei der Bewegung während des Spielens auf sicheren Stand.

**Vor dem Spielen:** Überprüfen Sie alle Richtungen (links, rechts, vorne, hinten, unten und oben) auf Gegenstände, an die Sie stoßen bzw. über die Sie stolpern können. Vergewissern Sie sich, dass der Spielbereich in ausreichendem Abstand zu Fenstern, Wänden, Treppen usw. liegt. Stellen Sie sicher, dass der Boden frei ist – achten Sie beispielsweise auf Spielzeuge, Möbel, lose Teppiche, Kinder, Haustiere usw. Stellen Sie ggf. sicher, dass sich im Spielbereich keine Möbel oder Personen befinden. Vergessen Sie nicht, nach oben zu sehen – achten Sie auf Lampen, Ventilatoren oder andere Gegenstände im Kopfbereich.

**Während des Spielens:** Halten Sie ausreichend Abstand zum TV-Gerät, und berühren Sie dieses nicht. Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Spielern, Zuschauern und Haustieren. Der erforderliche Abstand hängt vom jeweiligen Spiel ab. Bedenken Sie beim Einschätzen des Abstands die Spielweise. Achten Sie auf Gegenstände oder Personen, über die Sie stolpern können – Personen und Gegenstände können sich während des Spielens in den Spielbereich bewegen. Achten Sie daher stets auf Ihre Umgebung.

Achten Sie während des Spielens auf sicheren Stand. Spielen Sie auf ebenem Boden, der ausreichend Halt für Bewegungen bietet, und stellen Sie sicher, dass Sie beim Spielen geeignete Schuhe tragen (keine hohen Absätze, Flip-Flops usw.), oder spielen Sie ggf. barfuß.

**Bevor Sie Kindern gestatten, KINECT zu verwenden:** Bedenken Sie, wie Kinder KINECT verwenden können, und ob sie während des Spielens beaufsichtigt werden sollten. Erläutern Sie Kindern die entsprechenden Sicherheits- und Gesundheitsinformationen sowie die Anweisungen, wenn Sie Kindern gestatten, KINECT unbeaufsichtigt zu verwenden. **Stellen Sie sicher, dass Kinder KINECT sicher** und im Rahmen ihrer Fähigkeiten verwenden und dass diese den richtigen Umgang mit dem System verstehen.

**So minimieren Sie die Beanspruchung von Augen durch Blendung:** Halten Sie einen bequemen Abstand zum Bildschirm bzw. TV-Gerät und dem KINECT-Sensor ein. Stellen Sie den Bildschirm bzw. das TV-Gerät und den KINECT-Sensor nicht in der Nähe von blendenden Lichtquellen auf, oder verwenden Sie Rollos zum Abblenden des Lichts. Wählen Sie gleichmäßiges natürliches Licht, um Blendungen und die Beanspruchung der Augen zu minimieren sowie um den Kontrast und die Klarheit zu erhöhen. Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast des Bildschirms bzw. TV-Geräts an.

**Überanstrengen Sie sich nicht.** Das Spielen mit KINECT erfordert physische Bewegung. Wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie KINECT verwenden, wenn Ihre Beweglichkeit durch eine Krankheit oder einen anderen Umstand eingeschränkt ist. Dies gilt auch im Fall einer möglichen Schwangerschaft, bei Herz-, Atemwegs-, Rücken-, Gelenk- oder anderen orthopädischen Problemen oder wenn Sie sich nur eingeschränkt körperlich betätigen sollten. Wenden Sie sich vor der Aufnahme von sportlichem Training oder Fitnessübungen (dies schließt KINECT ein) bezüglich einer Routineuntersuchung an einen Arzt. Spielen Sie nicht unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, und stellen Sie sicher, dass Ihr Gleichgewichtssinn sowie Ihre physischen Fähigkeiten den Bewegungen beim Spielen genügen.

**Beenden Sie das Spielen, und ruhen Sie sich aus,** wenn Ihre Muskeln, Gelenke oder Augen müde werden oder schmerzen. **BEENDEN SIE DAS SPIELEN UNVERZÜGLICH,** und suchen Sie einen Arzt auf, wenn Folgendes eintritt: übermäßige Ermüdung, Übelkeit, Kurzatmigkeit, Engegefühl in der Brust, Schwindel, Unwohlsein oder Schmerzen.

Weitere Informationen finden Sie unter [www.xbox.com](http://www.xbox.com) im Leitfaden für gesundes Spielen.

# GAME PARTY IN MOTION

<b>Xbox LIVE</b>	<b>2</b>	Kellnern	<b>8</b>
Verbinden mit Xbox LIVE	2	Ballwerfen	9
<b>HILFE MIT KINECT</b>	<b>2</b>	Hau-den-Troll	10
<b>SPIELSTEUERUNG</b>	<b>2</b>	Tischhockey	10
<b>VOR SPIELBEGINN</b>	<b>3</b>	Tic Tac Toe	11
Durch Menüs navigieren	3	Racquetball	12
Aktivieren der OK- & BACK-Schaltfläche	3	Quarterback	12
<b>HAUPTMENÜ &amp; OPTIONEN</b>	<b>4</b>	Hufeisenwerfen	13
Spieltypen	4	Boccia	14
Weitere Optionen	5	Beanbags	14
Turniere	5	Darts	15
<b>BEREIT-STATUS</b>	<b>6</b>	Shuffleboard	16
<b>PAUSE</b>	<b>7</b>	Poolbillard	16
Pausenmenü	7	Puck Bowling	17
<b>DIE SPIELE</b>	<b>8</b>	Becherwerfen	18
Korbwerfen	8	<b>MITWIRKENDE</b>	<b>18</b>
		<b>ENDBENUTZER- LIZENZVERTRAG</b>	<b>19</b>
		Kundensupport	19
		Beschränkte Gewährleistung	19

## Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist der Onlinespiele- und Unterhaltungsdienst für Xbox 360®. Schließen Sie einfach die Konsole über eine Breitbandverbindung an das Internet an, und treten Sie kostenlos bei. Sie erhalten kostenlose Spieledemos und Sofortzugriff auf HD-Filme (separat erhältlich). Mit KINECT können Sie dann HD-Filme einfach mit einer Handbewegung steuern. Und mit einem Upgrade auf eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Sie mit Freunden in aller Welt online spielen und viele weitere Funktionen nutzen. Xbox LIVE ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

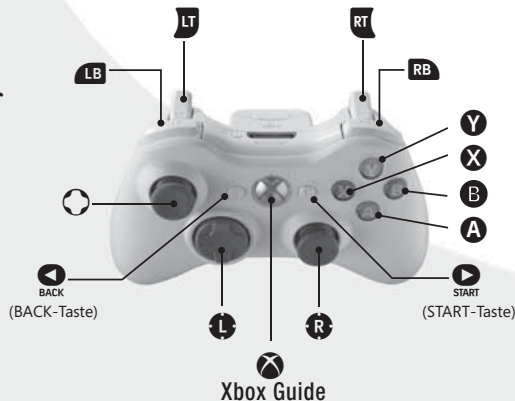
## Gewusst wie: Hilfe für KINECT

### Weitere Informationen auf Xbox.com

Weitere Informationen zu KINECT, einschließlich Lernprogrammen, finden Sie unter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## Spielsteuerung

### Xbox 360 Controller



# VOR SPIELBEGINN

## DURCH MENÜS NAVIGIEREN

Alle Menüs bestehen aus Scroll-Symbolen und einer OK-Schaltfläche. Manche Menüs verfügen zudem über eine Back-Schaltfläche. Mithilfe von Handbewegungen kannst du die Symbole nach links oder rechts durchblättern.

- Um nach **links** zu blättern, musst du deine **rechts** Hand nach vorne halten und sie von rechts nach links bewegen.
- Um nach **rechts** zu blättern, musst du deine **linke** Hand nach vorne halten und sie von links nach rechts bewegen.

## AKTIVIEREN DER OK- & BACK-SCHALTFLÄCHE

Um die OK-Schaltfläche zu aktivieren, musst du deine rechte Hand etwa auf Hüfthöhe ca. 30 cm nach vorne ausstrecken.

- Wenn sich deine Hand dem Hotspot nähert, beginnt sich der Ring um die OK-Schaltfläche zusammenzuziehen.

Wenn deine Hand den Hotspot erreicht hat, beginnt sich die Schaltfläche zu füllen. Lass deine Hand so lange an dieser Stelle, bis die Schaltfläche vollständig gefüllt ist und ein „Ding“ ertönt. Das bedeutet, dass die OK-Schaltfläche aktiviert wurde und du das Symbol auf dem Bildschirm ausgewählt hast.



Um die Back-Schaltfläche (sofern vorhanden) zu aktivieren, musst du deine linke Hand etwa auf Hüfthöhe ca. 30 cm nach vorne ausstrecken. Wie bei der OK-Schaltfläche musst du die linke Hand so lange auf dem Hotspot lassen, bis sich die Schaltfläche gefüllt hat. Wenn die Back-Schaltfläche aktiviert wurde, kehrst du zum vorherigen Bildschirm zurück.



# HAUPTMENÜ & OPTIONEN



Wenn du der einzige Spieler in Reichweite des KINECT Sensors bist, kontrollierst du automatisch die Menüs. Befinden sich zwei oder mehr Spieler in Reichweite, hat die Person auf der linken Seite die Kontrolle.

Im Hauptmenü kannst du zwischen fünf verschiedenen Optionen wählen.

Die ersten drei sind die verschiedenen Spielarten, die zur Verfügung stehen: **Action**, **Outdoor** und **Präzision**. Die letzten beiden heißen **Weitere Optionen** und **Turniere**.

## SPIELTYPEN

- **Action** Wenn du Action wählst, kannst du dich zwischen **Korbwerfen**, **Kellnern**, **Ballwerfen**, **Hau-den-Troll**, **Tischhockey**, **Tic Tac Toe** und **Racquetball** entscheiden.
- **Outdoor** Im Outdoor-Menü hast du die Wahl zwischen **Quarterback**, **Hufeisenwerfen**, **Boccia** und **Beanbags**.
- **Präzision** Entscheidest du dich für Präzision, kannst du zwischen **Darts**, **Shuffleboard**, **Poolbillard** und **Becherwerfen** wählen.

Hast du deine Wahl getroffen, kannst du entscheiden, ob du im **Einzel**- oder **Zweispieler**modus spielen möchtest.

Danach kannst du dir einen **Avatar** aussuchen. Wenn ein oder mehrere Live-Profile angemeldet sind, die über einen Avatar verfügen, erscheint/erscheinen der/die Avatar(e) auf dem Bildschirm zur Charakterauswahl.

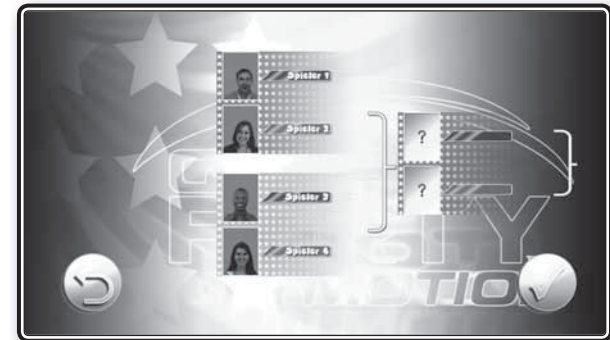
Blättere durch die Avatare, um die Optionen für einen **zufälligen männlichen Avatar** und einen **zufälligen weiblichen Avatar** zu sehen. Wenn du einen Charakter ausgewählt hast, kannst du entscheiden, ob du mit der **rechten** oder der **linken Hand** spielen möchtest. Im Anschluss beginnt das Spiel.



## WEITERE OPTIONEN

Im Bildschirm „Weitere Optionen“ kannst du die **Bestenlisten** aufrufen und die **Standardoptionen** anpassen. Dazu zählen die Lautstärke der Musik und Soundeffekte sowie der Bereit-Status. Zum Bereit-Status erfährst du später mehr.

## TURNIERE



Im Rahmen eines Turniers kannst du ein Turnier im KO-System für bis zu 16 Spieler einrichten. Nach Auswahl des Spiels bestimmst du die Anzahl der Spieler. Als nächstes macht der KINECT Sensor von jedem der Spieler ein Bild, damit sie während des Spiels wissen, wann sie an der Reihe sind. Anschließend wählt jeder Spieler einen Avatar.



## BEREIT-STATUS

Während des Spielens wird die Anzeige für den Bereit-Status in der unteren, rechten Bildschirmecke angezeigt. Sie zeigt dir an, ob das Spiel eine Wurfbewegung von dir erwartet. Der Zweck des Bereit-Status besteht darin, sicherzustellen, dass du das Objekt in deiner Hand nicht versehentlich fallen lässt, während du übst oder dich in Position bringst.

- Ist die Anzeige **rot**, ist der Bereit-Status **AUS**. Das bedeutet, dass von dir ausgeführte Wurfbewegungen ignoriert werden.



- Wenn die Anzeige **grün blinkt**, ist der Bereit-Status **AN**. Das bedeutet, dass bei einer Wurfbewegung das Objekt in deiner Hand losgelassen wird.



Bei manchen Spielen kannst du den Bereit-Status durch Aktivieren der OK- oder Back-Schaltfläche ein- und ausschalten. Bei anderen Spielen ist dies nicht möglich. Ist der Bereit-Status in diesen Spielen **AN**, lässt er sich für die restliche Dauer des Spiels nicht ausschalten.



Wenn du noch ein Objekt werfen kannst, wird automatisch ein Countdown durchgeführt, bis der Bereit-Status von **AUS** nach **AN** wechselt. Im Bildschirm für Standardoptionen kannst du den Bereit-Status jederzeit standardmäßig auf **AN** stellen. Wurde diese Einstellung vorgenommen, ist der Bereit-Status von Anfang an **AN** und muss nicht erst zurück zählen.

## PAUSE

Wenn du während des Spielens das Blickfeld des Sensors verlässt, wird das Spiel automatisch angehalten. Bei einem Zweispieler-Spiel wird das Spiel pausiert, wenn der KINECT Sensor einen der beiden Spieler aus dem Blick verliert.

Dies kann geschehen, wenn der Spieler zu weit nach links oder rechts geht, sich zu weit vom Sensor entfernt oder ihm zu nahe kommt.

Das Spiel wird auch angehalten, wenn jemand oder etwas dem Sensor die Sicht auf den Spieler verstellt.

Außerdem wird das Spiel pausiert, wenn einer der aktiven Spieler die KINECT Guide-Geste macht.

### PAUSE MENU

Wird das Pausenmenü geöffnet, weil einer der Spieler die KINECT Guide-Geste ausgeführt hat, erhält er oder sie die Kontrolle über das Pausenmenü, solange er/sie sich im Blickfeld des Sensors befindet.

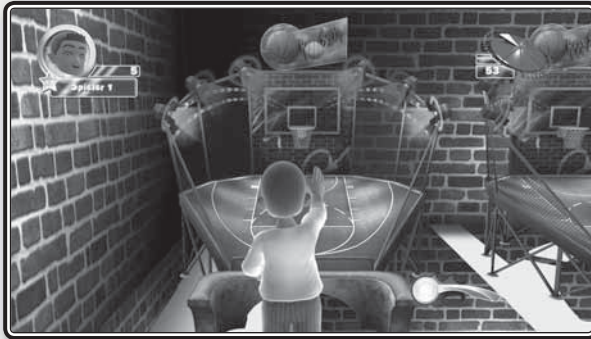
Wurde das Pausenmenü geöffnet, weil ein aktiver Spieler sich außer Sichtweite des Sensors begeben hat, erhält die nächste Person, die der KINECT Sensor findet, die Kontrolle über das Pausenmenü.

Verlässt die Person, die das Pausenmenü kontrolliert, erneut das Blickfeld des Sensors, übernimmt die nächste Person, die der Sensor findet, die Kontrolle.

Die Steuerung im Pausenmenü funktioniert auf die gleiche Weise wie im Hauptmenü, d. h. über Wischbewegungen und das Ausstrecken der Hand zum Aktivieren der OK-Schaltfläche.

# DIE SPIELE

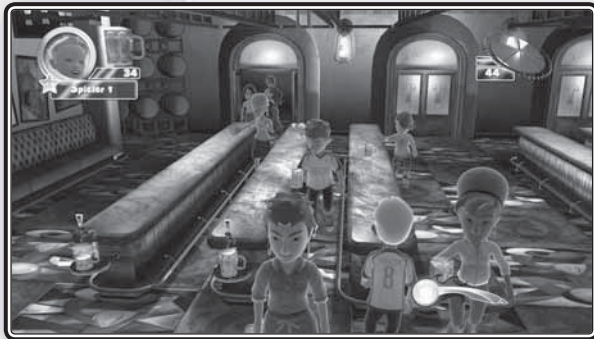
## KORBWERFEN



Du hast 60 Sekunden Zeit, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Bewege deine Hand in einer natürlichen bogenförmigen Bewegung, als würdest du einen echten Basketball werfen.

Berührt der Ball den Ring oder die Rückwand, bevor er ins Netz geht, bekommst du 2 Punkte. Geht er direkt ins Netz, wirst du mit 3 Punkten belohnt.

## KELLNERN



Du hast 60 Sekunden Zeit, um so vielen Gästen wie möglich ihr Malzbier zu zapfen. Es gibt drei lange Tische, an denen die Gäste entlanggehen können.

Mach einen Schritt nach links oder rechts, um den Tisch zu wechseln.

Wenn du ein Getränk servieren willst, musst du deine Hand gerade nach vorne bewegen, als würdest du ein Glas Root Beer einen Tisch hinunter schieben.

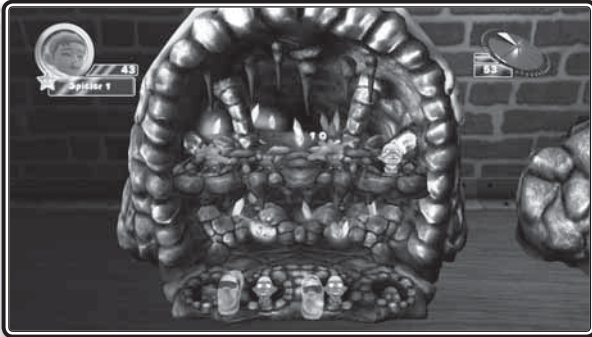
Die Punkte werden danach vergeben, wie voll das Glas ist, wenn es einen bestimmten Gast erreicht. Fällt das Glas jedoch am Ende des Tisches herunter und zerbricht, werden Punkte abgezogen. Außerdem verlierst du Punkte, wenn ein Gast das Ende des Tisches erreicht, ohne etwas zu trinken bekommen zu haben.

## BALLWERFEN



Du hast 60 Sekunden Zeit, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Mache mit der Hand eine Wurfbewegung von unten nach vorne. So bringst du einen Ball dazu, eine Bahn hinunter zu rollen, an deren Ende er auf eine Rampe trifft, die ihn in die Luft katapultiert. Je nachdem, wie der Ball gerollt wurde, landet er in einem der Punkte-Ringe. Wird einer der Ringe getroffen, erhältst du die entsprechende Punktzahl. Solange die Zeit läuft, kannst du so viele Bälle werfen, wie du willst.

## HAU-DEN-TROLL

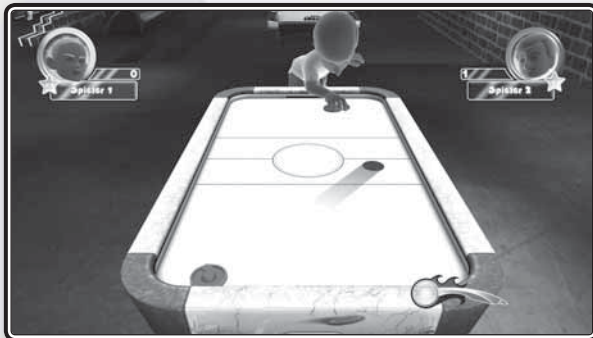


Du hast 60 Sekunden Zeit, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Vor dir befinden sich zwei Reihen mit Trollen. Eine Reihe befindet sich unten bei deinen Füßen, die andere auf Höhe deiner Hände.

Auf dem Bildschirm siehst du virtuelle Hände und Füße, die der Bewegung deiner eigenen Hände und Füße folgen. Wann immer ein Troll auftaucht, verwende deine Hände und Füße, um ihn zu schlagen. Es tauchen immer mehrere Trolle gleichzeitig auf. Um die maximale Punktzahl zu erreichen, musst du also beide Hände und Füße verwenden.

Die Punkte richten sich danach, wann du den Troll erwischst. Die meisten Punkte gibt es, wenn du ihn am höchsten Punkt erwischst. Danach oder davor gibt es weniger Punkte. Gelegentlich erscheint ein Königstroll, der den doppelten Punktwert einbringt.

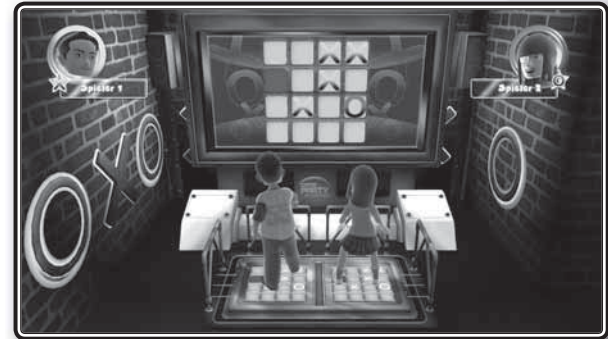
## TISCHHOCKEY



In der Mitte des Tisches erscheint ein Puck. Jeder Spieler erhält einen Schläger, mit dem er den Puck treffen muss. Versuche den Puck in das Tor deines Gegners zu schießen, und verhindere gleichzeitig, dass er in deines trifft.

Pro geschossenem Tor erhältst du einen Punkt. Der erste Spieler, der 7 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

## TIC TAC TOE

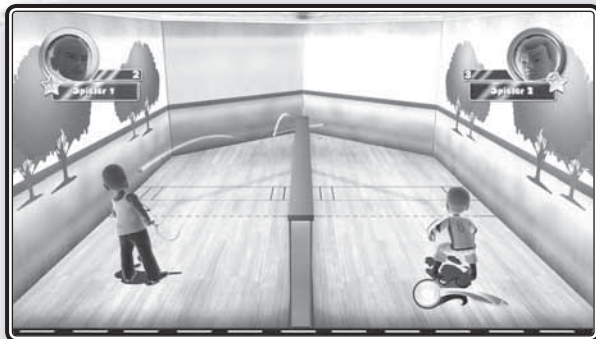


Pro Spieler erscheint eine Plattform mit 16 Feldern, die in 4 Reihen zu 4 Feldern angeordnet sind. Anschließend erklingt ein Lied, bei dem an bestimmten Stellen ein Feld rot aufleuchtet. Wenn es dir gelingt, auf dieses Feld zu treten, sobald es rot wird (aber nicht vorher), bringst du es in deinen Besitz. Spieler 1 ist X und Spieler 2 ist O. Der erste Spieler, dem es gelingt, vier Felder in einer Reihe, Spalte oder Diagonale zu erhalten, gewinnt das Spiel.

Bevor du auf ein Feld treten kannst, leuchtet es zunächst gelb und dann blau. So weißt du, dass es sich gleich rot verfärben wird. Felder können auch von der Gegenseite zurückgewonnen werden. Ist ein Feld beispielsweise mit einem X markiert, kann Spieler 2 ein O daraus machen, wenn es aufleuchtet und es ihm gelingt, vor Spieler 1 draufzutreten (und anders herum).



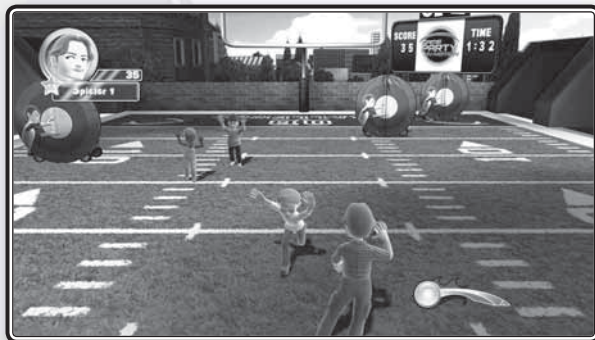
## RACQUETBALL



Beide Spieler stehen einer V-förmigen Wand gegenüber. Zwischen ihnen befindet sich eine Trennmur. Du hast in jeder Hand einen Schläger und kannst dich in deinem Spielfeld nach links und rechts bewegen. Zwei Bälle werden gleichzeitig ins Spiel geworfen. Weil du zwei Schläger hast, kannst du jede Hand verwenden, um den Ball zurückzuschlagen.

Du erzielst Punkte, indem du einen der Bälle an deinem Gegner vorbeischießt. Schlägst du den Ball jedoch zu schwach und er hüpft dreimal am Boden auf, bevor er bei deinem Gegner ankommt, erhält er oder sie einen Punkt. Der erste Spieler, der 15 Punkte erzielt, gewinnt.

## QUARTERBACK



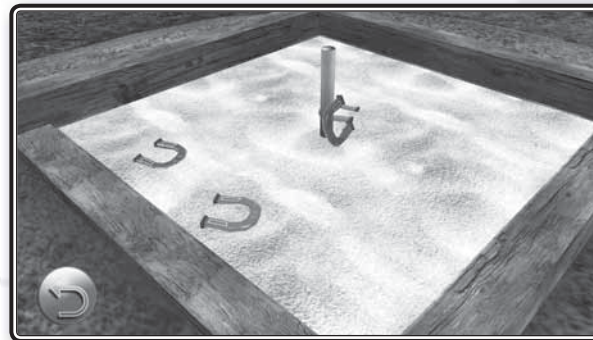
Du hast 2 Minuten Zeit, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Um den Ball zu werfen, musst du deinen Arm bewegen, als würdest du einen echten Football werfen.

Über das Feld fahren in verschiedenen Abständen Golfwagen, auf denen Zielscheiben montiert sind. Wirf den Football, um diese Ziele zu treffen und Punkte zu sammeln.

Weiter entfernte Ziele bringen mehr Punkte. Außerdem erhältst du zusätzliche Punkte, wenn du eine Zielscheibe in der Nähe des Bullseye triffst.

Drei Verteidiger versuchen zu verhindern, dass du Punkte machst. Sie können deinen Football blocken. Außerdem greifen sie dich in regelmäßigen Abständen an und versuchen dich aufzuhalten. Weiche nach links und rechts aus, um eine Lücke zwischen den Verteidigern zu finden und ihren Angriffen zu entgehen.

## HUFEISENWERFEN



Bei diesem Spiel werden alle geworfenen Hufeisen gezählt. Wirf deine beiden Hufeisen in die gegenüberliegende Sandgrube. Dazu musst du eine Wurfbewegung von unten nach vorne ausführen, als würdest du ein echtes Hufeisen werfen.

Für ein Hufeisen, das nicht mehr als eine Hufeisenbreite vom Stab entfernt liegt, erhältst du 1 Punkt. Ein Hufeisen, das am Stab lehnt, bringt 2 Punkte. Ein Hufeisen, das den Stab umringt, bringt 3 Punkte.

Erst wirft Spieler 1 seine beiden Eisen, dann folgt Spieler 2. Die Punkte werden berechnet, nachdem alle Hufeisen geworfen wurden. Der erste Spieler, der 15 Punkte erzielt, gewinnt. Stehen beide Spieler am Ende einer Runde bei 15 oder mehr Punkten, werden so viele Extrarunden gespielt, bis einer der Spieler als Gewinner feststeht.

## BOCCIA



Am Anfang jeder Runde haben beide Spieler vier Kugeln. Der erste Spieler wirft das Pallino in die Bahn (wobei dieser die Mittellinie überqueren muss)

und anschließend den ersten Ball. Als nächstes wirft der Gegner. Dieser wirft so lange, bis er entweder eine Kugel näher an das Pallino wirft als Spieler 1 oder bis ihm die Kugeln ausgehen. Dann ist wieder der erste Spieler an der Reihe, bis entweder eine seiner Kugeln näher am Pallino liegt als die des Gegners oder bis er keine Kugeln mehr hat. Das geht so lange weiter, bis alle Kugeln geworfen wurden.

Dann wird der Punktestand für diese Runde ermittelt.

Pro Runde kann nur ein Spieler punkten. Für jede Kugel, die näher beim Pallino liegt als die Kugel des Gegners, die diesem am nächsten kommt, gibt es einen Punkt. Alle Kugeln, die weiter vom Pallino entfernt liegen als die Kugel des Gegners, die diesem am nächsten kommt, bringen keine Punkte. Der erste Spieler, der 15 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

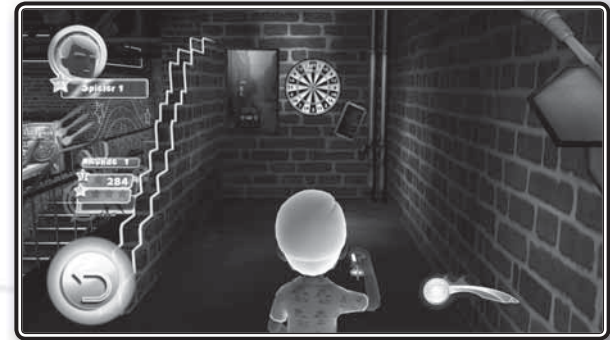
## BEANBAGS



Pro Spieler erscheint eine Plattform mit je einem Loch. Die Spieler werfen abwechselnd Beanbags auf die gegenüberliegende Plattform. Landet dein Sack auf der Plattform, erhältst du 1 Punkt. Landet dein Sack im Loch, erhältst du 3 Punkte.

Die Punkte für eine Runde werden erst berechnet, wenn alle Beanbags geworfen wurden. Es ist also möglich, dass im Verlauf des Spiels Säcke von der Plattform hinunter oder ins Loch hinein befördert werden. Der erste Spieler, der 21 Punkte erzielt, gewinnt. Stehen beide Spieler am Ende einer Runde bei 21 oder mehr Punkten, werden so viele Extrarunden gespielt, bis einer der Spieler als Gewinner feststeht.

## DARTS



Es stehen zwei Darts-Varianten zur Auswahl: 301 und Darts.

Bei 301 beginnen beide Spieler mit 301 Punkten. Für jeden geworfenen Pfeil werden Punkte abgezogen. Der erste Spieler, der 0 Punkte erreicht, gewinnt. Da genau 0 Punkte erreicht werden müssen, sind alle Würfe, die zu einem negativen Wert führen würden, ungültig.

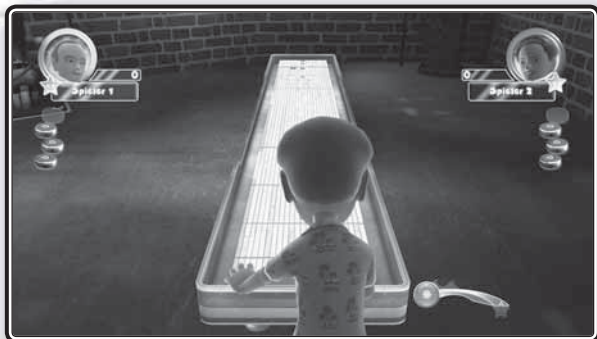
Darts besteht aus fünf Runden. Pro Runde wirft jeder Spieler drei Pfeile. Der Spieler, der nach fünf Runden die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Bei beiden Darts-Varianten musst du vor jedem Wurf deinen Zielpunkt auf der Scheibe festlegen. Bewege dich nach links/rechts, um deinen Zielpunkt nach links/rechts zu verschieben. Bewege dich nach vorn/hinten, um den Punkt nach oben/unten zu verschieben. Wenn du deinen Zielpunkt festgelegt hast, aktiviere die OK-Schaltfläche, um ihn zu fixieren.

Ist der Bereit-Status AN, führe mit der Hand eine Bewegung aus, als würdest du einen Pfeil werfen.

Wenn du mit zu viel Kraft wirfst, landet der Pfeil über dem Zielpunkt. Wirfst du mit zu wenig Kraft, landet er darunter. Auch Handbewegungen nach links oder rechts werden registriert, und können dazu führen, dass der Pfeil links oder rechts neben dem Zielpunkt landet.

## SHUFFLEBOARD



Dieses Spiel wird auf einer Tischoberfläche gespielt. Am Ende des Tisches befinden sich vier Punkte. Schieß deinen Puck ans andere Ende des Tisches, so dass er in einer der Punktezone landet. Ein Puck muss sich genau in einer Zone befinden, um Punkte zu bringen. Wenn der Puck am Ende des Tisches über den Rand hängt, gibt es einen Bonuspunkt.

Nur ein Spieler kann am Ende jeder Runde punkten. Alle Pucks, die es weiter geschafft haben als der beste Puck deines Gegners, bringen Punkte. Für Pucks, die es nicht so weit geschafft haben, wie der beste Puck des Gegners, erhältst du keine Punkte. Hat der Puck deines Gegners die größte Strecke zurückgelegt, erhält er oder sie die Punkte.

## POOLBILLARD



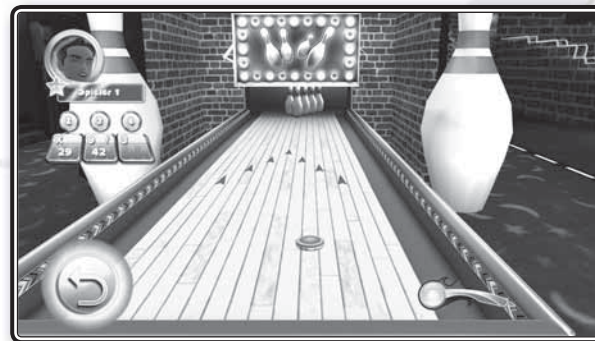
In diesem Spiel gelten die Regeln für 8-Ball. Bewege dich, um den Spielball zu platzieren (entweder weil du den Anstoß durchführst oder weil dein Gegner aus Versehen die 8 versenkt hat). Bewege dich nach links oder rechts, um den Spielball nach links oder rechts zu bewegen. Bewege dich nach vorn oder hinten, um den Ball nach vorn oder hinten zu bewegen. Aktiviere die OK-Schaltfläche, um die Position des Balles zu bestätigen.

Um zu zielen, musst du erst einen Ball auswählen, den du anvisieren möchtest. Mache dazu Wischbewegungen nach links oder rechts. Bewege dich nach links/rechts, um dein Ziel genau einzustellen. Wenn du das gewünschte Ziel fixiert hast, aktiviere die OK-Schaltfläche, um es zu bestätigen.

Um die Kugel zu schießen, musst du deinen Arm nach hinten bewegen, als würdest du einen echten Queue halten.

Bewege ihn dann schnell nach vorne, um die Spielkugel anzuspielen.

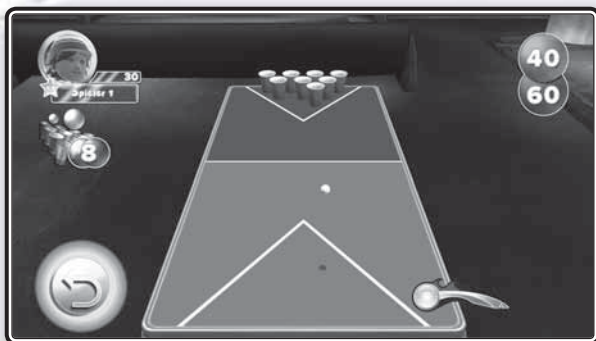
## PUCK BOWLING



Dieses Spiel folgt denselben Regeln wie normales Bowling. Jedes Spiel besteht aus 10 Durchgängen mit jeweils ein oder zwei Würfeln. Überlege dir deine Schussbahn und bewege dann schnell deine Hand nach vorne. Wenn der Puck einen Pin trifft, fällt dieser um. Je nachdem, wie der Pin getroffen wurde, kann er auch andere Pins zu Fall bringen.

Nach jedem Durchgang jedes Spielers wird ein Übersichtsbildschirm für alle 10 Durchgänge aller Spieler angezeigt. Der nächste Spieler kann die OK-Schaltfläche aktivieren, um diesen Bildschirm zu überspringen.

## BECHERWERFEN



In diesem Spiel geht es darum, 10 Becher abzuräumen, die am gegenüberliegenden Ende eines Tisches aufgestellt sind. Um diese Becher abzuräumen, wirft man einen Tischtennisball. Dieser kann entweder direkt in einen Becher geworfen werden, oder so, dass er erst vom Tisch abprallt, bevor er in einem Becher landet. Ein Direkttreffer entfernt einen Becher.

Für einen aufgeprallten Ball werden zwei Becher entfernt.

Bei einem Zweispieler Spiel gewinnt der erste Spieler, der alle 10 Becher abräumt. Bei einem Einzelspieler Spiel erfolgt die Punktvergabe basierend auf der Anzahl der hintereinander abgeräumten Becher. Außerdem wird gewertet, ob diese direkt getroffen wurden oder ob der Ball vorher aufgeprallt ist.

## MITWIRKENDE

Um eine Liste aller Mitwirkenden dieses Spiels zu sehen, besuche bitte die Website [www.gamepartyinmotion.com](http://www.gamepartyinmotion.com).