

PaceMaker™

Tap to Race & Keep the Pace



6+

2-8

15'



Pelisäännöt - Spelregler - Spilleregler

FI: PaceMaker on nopeatempoinen peli, jossa pelaaja yrittää voittaa vastustajansa nokkeluuden ja nopeiden refleksien avulla. Peli alkaa hitaasti, mutta pian tahti nopeutuu laittaen keskittymiskyvyn koetukselle. Pidä pää kylmänä ja pysy mukana pelissä!

SE: PaceMaker är ett spel med snabbt tempo där spelarna försöker överträffa sina motståndare genom tanke och att reagera snabbt. Spelet startar långsamt, men tempot ökar snabbt och kräver koncentration och att man håller huvudet kallt för att hålla koll och vara kvar i spelet!

NO: PaceMaker er et spill som foregår i et raskt tempo, hvor spillerne forsøker å overliste sine motstandere ved å tenke og reagere raskt. Spillet starter sakte, men tempoet øker, og krever konsentrasjon og et kaldt hode for å følge med og forbli i spillet!

Tavoite - Målet med spelet - Målsetning

FI: Pysy rytmässä ja pudota vastapelaajat pois pelistä. Viimeinen jäljellä oleva voittaa!

SE: Öka tempot och bli den sista att trycka på spaken och vinna spelet!

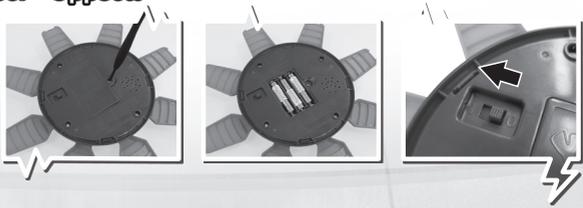
NO: Øke tempoet og bli den siste til å trykke på spaken og vinne spillet!

Alkuvalmistelut - Förberedelser - Oppsett

FI: Tuote toimii 3 x AAA-paristolla, eivät sisälly pakkaukseen.

SE: Använd 3 x AAA-batterier, ingår inte.

NO: Bruker 3 x AAA-batterier, ikke inkludert.



Pelaaminen - Spelet - Spillet

FI: Aseta peli keskelle niin, että kaikki pelaajat yltävät siihen. Aseta yksi käsi (tai sormi) yhdelle painikkeelle. Voit käyttää halutessasi kahta kättä ja pelata kahdella vierekkäisellä painikkeella.

SE: Du och dina vänner samlas runt spelet och placerar handen (eller fingret) på spaken framför dig. Du kan bara placera en hand (eller finger) på varje spak. Du kan också välja att placera båda händerna på två spakar sidan om varandra.

NO: Du og dine venner samles rundt spillet og plasserer hånden (eller fingeren) på spaken foran deg. Du kan bare plassere en hånd (eller finger) på hver spak. Imidlertid kan dere velge og plassere begge hendene på to spaker ved siden av hverandre.



FI: 8 pelaajalle - Sormi jokaisella painikkeella

SE: 8 spelare - Ett finger på varje spak

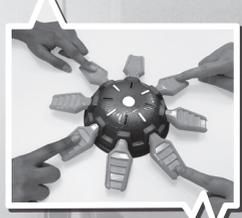
NO: 8 spillere - En finger på hver spak



FI: 4 pelaajalle - Molemmen käden sormet vierekkäisillä painikkeilla

SE: 4 spelare - Ett finger från varje hand på intilliggande spakar

NO: 4 spillere - En finger fra hver hand på spaker ved siden av hverandre



FI: 2 pelaajalle - Molemmen käden sormet millä tahansa painikkeella

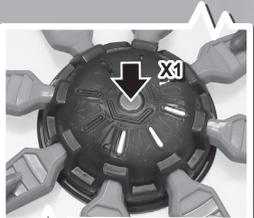
SE: 2 spelare - Ett finger från varje hand på valfria spakar

NO: 2 spillere - En finger fra hver hand på valgfrie spaker

FI: Pelivaihtoehtoja on kaksi. Aloita kytkemällä laitteen virta päälle. Paina tämän jälkeen keskellä olevaa painiketta kerran ja valitse Pudotuspeli tai kaksi kertaa ja valitse Viimeinen jäljellä -peli.

SE: PaceMaker har två spelläge. Efter att ha satt spelet på ON, tryck på knappen i mitten en gång för att välja spelläge 1, Eliminering och två gånger för att välja spelläge 2, Sista spelaren.

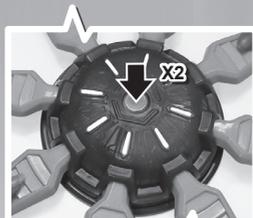
NO: Det er 2 måter å spille på. Etter at spillet er påslått, trykk på knappen i midten en gang for å spille i Mode 1 - Eliminasjon og to ganger for å spille Mode 2 - Sistemann.



FI: Vaihtoehto 1 - Pudotuspeli

SE: Spelläge 1 - Eliminering

NO: Mode 1 - Eliminasjon



FI: Vaihtoehto 2 - Viimeinen jäljellä

SE: Spelläge 2 - Sista spelaren

NO: Mode 2 - Sistemann

FI: Säännöt ovat samat, mutta pelitapa on erilainen.

Valitse peli ja aloita painamalla laitteen keskellä olevaa painiketta kerran tai kaksi kertaa (riippuen pelistä) ja odota laitteen punaisten valojen vilkkumista.

Pelaajat rekisteröivät itsensä mukaan peliin painamalla painiketta. Painikkeen punainen valo syttyy ja kuulet "Boing"-äänimerkin, kun rekisteröinti on onnistunut.

Painikkeiden punaiset valot palavat osoittaen käytössä olevat painikkeet.

Valot lakkaavat vilkkumasta ja kuulet "TRING"-äänimerkin, kun pelaajien rekisteröinti on valmis.

Nuorin pelaaja aloittaa. Pelaaja painaa painiketta yhden kerran ja peli alkaa. Kuulet "PING"-äänimerkin, kun painallus on rekisteröity.

Peli kulkee myötöpäivään. Seuraava pelaaja painaa painikettaan, kun hän kuulee edellisen pelaajan "PING"-äänimerkin.

HUOM! Pelaajan on painettava painiketta nopeasti edellisen pelaajan "PING"-äänimerkin jälkeen ennen kuin kuuluu häviämistä osoittava "boom"-äänimerkki.

SE: Även om spelreglerna är samma för båda spellägen, är sättet att vinna olika. Efter att du har valt ett spelläge, starta genom att trycka på knappen i mitten 1 eller 2 gånger (beroende på vilket spelläge du vill välja) och vänta tills det röda ljuset blinkar. Efter detta ska alla spelarna trycka ner sina spakar för att registrera sig i spelet. När du har blivit registrerad kommer det röda ljuset vid din spak lysa och du kommer att höra ett «Boing» ljud.

Ljuset vid varje spak förblir tänd för att visa antalet spakar som är med i spelet. När du hör ett «TRING» ljud och det röda ljuset slutar att blinka betyder det att spelregstringen är klar.

Den yngsta spelaren börjar. Spelaren måste trycka på sin spak en gång för att starta spelet. Du kommer att höra ett bekräftandeljud «PING» efter att ditt tryck har blivit registrerat.

Spelet startar medurs. Nästa spelare trycker på sin spak efter att den föregående spelarens «PING» har hörts.

OBSERVERA: Ditt tryck på spaken måste tajmas bra efter «PING» ljudet från föregående spelare, men snabbt nog innan förlorarljudet «boom» hörs.

NO: Selv om reglene er de samme for begge modes er måten man spiller på forskjellig for begge.

Efter att du har valt din spelmodus, starta ved å trykke på knappen i midten 1 eller 2 ganger (avhengig av ditt modus) og vent til det røde lyset blinker.

På dette tidspunktet må alle spillerne trykke ned på sine spaker for å registrere seg i spillet. Når du har blitt registrert vil det røde lyset ved din spak lyse og du vil høre en «Boing» lyd.

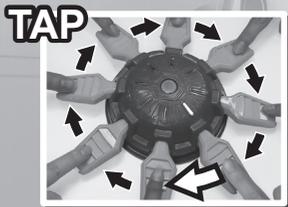
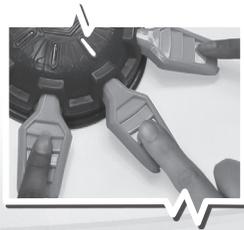
Ljuset ved hver spak forblir på for å vise antall spaker med i spillet.

Når du hører en «TRING» lyd, og det røde lyset slutter å blinke, betyr det at spillerregistreringen er ferdig.

Yngste spiller starter. Spilleren må trykke på sin spak en gang for å starte spillet. Du vil høre en bekräftelselyd «PING» etter at ditt trykk har blitt registrert.

Spillet starter i klokkerretningen. Neste spiller på trykker på sin spak etter at forrige spillers «PING» har blitt hørt.

MERK: Trykking på spaken må times godt etter at bekräftelses «PING» fra forrige spiller men raskt nok til at ikke tapelyden «boom» høres.



FI: Paina painiketta yhden kerran – vuoro siirtyy pelaajalta toiselle samaan suuntaan.

SE: Tryck på spaken en gång – då fortsätter spelet i samma riktning

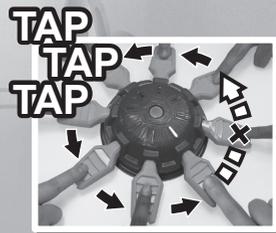
NO: Trykk på spaken en gang – da fortsetter spillet i same retning.



FI: Paina painiketta kaksi kertaa – vuoro siirtyy pelaajalta toiselle päinvastaiseen suuntaan.

SE: Tryck på spaken två gånger – då vänder spelriktningen.

NO: Trykk på spaken to ganger – da snus spillerretningen.



FI: Paina painiketta kolme kertaa – seuraavan pelaajan vuoro jää väliin ja painiketta painaa tästä seuraava pelaaja.

SE: Tryck på spaken tre gånger – då hoppar man över nästa spelare.

NO: Trykk på spaken tre ganger – da hopper man over neste spiller.

FI: HUOM! Jos painat painiketta kaksi tai kolme kertaa, kaikkien painallusten on tapahduttava edellisen pelaajan "PING"-äänimerkin jälkeen ja ennen omaa "PING"-äänimerkkiäsi. Muuten painalluksia ei rekisteröidä.

SE: OBSERVERA! Om du väljer att trycka på spaken två eller tre gånger måste alla trycken registreras inom tiden från förra spelarens «PING» ljud och före ditt bekräftande «PING» ljud för din tur. Annars registreras de inte.

NO: MERKI! Om du velger å trykke på spaken to eller tre ganger må alle trykkene registreres før «PING» lyden fra den forrige spilleren og bekräftelses «PING» for din tur kommer. Ellers vi de ikke bli registrert.

FI: Peli alkaa hitaasti. Pienen harjoittelun jälkeen, pelaajat saavat ideasta kiinni. Peli vaikeutuu ja tahti kiihtyy asteittain. Äänen muutos ilmoittaa tahdin kiihtymisestä.

SE: Spelet startar sakta, och efter en stund förstår spelarna spelet bättre. Efter hand blir spelet mer utmanande när tempo gradvis ökar vilket kommer att märkas genom en ändring i ljudet.

NO: Spillet starter sakte, og etter en liten stund får spillerne bedre forståelse. Etter hvert blir spillet mere utfordrende når tempoet gradvis øker og dere blir varslet med en endring i lyden.

FI: Teet virheen kun:

Painat painiketta liian aikaisin
Painat painiketta liian myöhään
Painat painiketta, kun ei ole sinun vuorosi

SE: Det är ditt fel om:

Du trycker för tidigt på spaken
Du trycker för sent på spaken
Du trycker på spaken när det inte är din tur

NO: Det er din feil hvis:

Du trykker for tidlig på spaken
Du trekker for sent på spaken
Du trykker på spaken utenfor tur

Voittaminen - Hur man vinner - Hvordan vinne

FI: Vaihtoehto 1 – Pudotuspelel

Pelissä on pudotuskierroksia. Pelikierros päättyy, kun yksi pelaajista tekee virheen ja putoaa pois pelistä. Pelaajat käynnistävät laitteen uudestaan ja pelaavat uuden kierroksen. Näin jatketaan, kunnes jäljellä on vain yksi pelaaja, joka voittaa pelin!

Vaihtoehto 2 – Viimeinen jäljellä

Pelikierroksia on vain yksi ja peli jatkuu niin kauan, että pelaajat putoavat pois pelistä tehtyään virheen. Viimeinen jäljellä oleva pelaaja voittaa pelin!

SE: Spelläge 1 – Eliminering

Det första spelläget innebär elimineringsrunder. Var runda slutar när en spelare gör ett fel och blir eliminerad från nästa runda. Spelarna måste manuellt starta om spelet tills det är en spelare kvar som vinner!

Spelläge 2 – Sista spelaren

Det spelas en runda som fortsätter efterhand som spelare elimineras när de gör ett fel tills det bara är en spelare kvar som vinner!

NO: Mode 1 – Eliminasjon

Det første moduset innebærer eliminasjonsrunder. Hver runde slutter når en spiller gjør en feil og blir eliminert fra neste runde. Spillerne på manuelt restarte spillet til det er igjen en vinner!

Mode 2 – Sistemann

Det spilles en runde som fortsetter etter hvert som spillerne elimineres når de gjør en feil helt til bare en spiller er igjen som skal vinne!

Erilaisia pelitapoja - Alternativa spelsätt - Alternativt spill



FI: Kädet ristissä
SE: Händerna i kors
NO: Hendene i kryss



FI: Monta painiketta
SE: Flera spakar
NO: Flere spaker

FI VAIKOTUS! Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. Siirtyä tiedot mahdollista myöhempää tarvetta varten. Vain aikuiset saavat asentaa ja vaihtaa paristot. Älä laata uudelleen kertaikäyttöisiä ei-ladattavia paristoja. Ladattavat paristot on poistettava laturen lataamisen ajaksi. Ladattavat paristot saa ladata vain oikein. Älä sekoita erityyppisiä tai uusia ja vanhoja paristoja keskenään. Käytä vain suositeltuja tai vastaavalaajaisia paristoja. Aseta paristojen navat oikeinpäin. Paristojen napoja ei saa sivoskuke. Poista tyhjiä paristoja laturen viittä. Poista paristot laturesta, jos sitä ei käytetä pitkään aikaan. Vältä tuettujen alustamistokäsitteiden tai nesteiden.

SE VARNING! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar. Kvävningssrisk. Spara informationen för senare bruk. Bara vuxna får sätta i och byta batterier. Ladda inte upp ej uppladdningsbara batterier. Laddningsbara batterier ska placeras i lekens föreskrivna laddningsbara batterier för endast laddas under uppsyn av vuxna. Blanda aldrig olika batterityper. Blanda inte heller nya batterier med gamla. Endast rekommenderade batterier av samma eller likvärdig batterityp får användas. Installera batterierna med korrekt polaritet. Polerna får inte karaktäriseras. Utladdade batterier ska tas ut av lekaren. Ta alltid ur batterierna om lekaren inte används under en längre tid. Undvik att utsätta lekaren för fukt eller väta. Förbrukade batterier och kasserade el- och elektronikprodukter ska lämnas på godkända insamlingsställen. Dessa produkter får inte kastas i hushållsavfall.

NO ADMARSEL! Ikke egnet for barn under 3 år. Inneholder små deler. Kvelningsfare. Oppbevar denne informasjonen for senere bruk. Batterier må settes inn og skiftes av en voksen. Ikke lad opp batterier som ikke er oppladbare. Oppladbare batterier må tas ut av spillenheten før de lades. Oppladbare batterier skal kun lades under oppsyn av voksne. Forskjellige typer batterier, eller nye og brukte batterier må ikke blandes. Bruk kun batterier av samme eller tilsvarende type som er anbefalt. Batteriene må settes inn med polene riktig vei. Batterikontaktene må ikke karaktäriseres. Utladde batterier skal tas ut av lekaren. Ta alltid ut batteriene dersom leketøy ikke skal brukes på en stund. Beskytt leketøyet mot vann eller fuktighet. Brukte batterier og addelegte elektriske eller elektroniske produkter må avhendes ved et godkjent oppsamlingssted. Slike produkter må ikke kastes i husholdningsavfall.

Made in China.

YULU

Pace Maker™ is a trademark of YULU®. © 2018 YULU®. All Rights Reserved. Trademarks pending. The products and color may vary inside this package from the illustrations. Products and colors may vary from package to package. Please retain package for future reference. MADE IN CHINA. Manufactured by: YULU International Ltd. | Room 2104, 21/F, K. Wah Centre, 191 Java Road, North Point, Hong Kong. www.YULUtoys.com

Toyrock Oy
Lemminkäisenkatu 46
20520 Turku, Finland

Lekin AB
Tammilgatan 110
Vellinge, 235 39, Sweden

EU TR.YL20030 IM 01

