



Hatchimals Mystery Egg

PHASE 5: KIND

1. Es gibt ein Muster vor. Wenn es fertig ist, musst du dasselbe MUSTER NACHKLATSCHEN. Gelingt dir das zehn Mal, hast du gewonnen. Machst du es drei Mal falsch, hast du verloren.

ALBERNES ECHO: GRÜN BLINKEND



2. Es rennt hin und her und die Augen leuchten ROT oder IN EINER ANDEREN FARBE. TIPPE auf den KOPF, wenn das ROTE Licht leuchtet. Leuchtet eine ANDERE FARBE, darfst du NICHT auf meinen KOPF TIPPEN – das ist ein TÄUSCHUNGSMANÖVER. Um zu gewinnen, musst du es 15 Mal richtig machen. Machst du es drei Mal falsch, hast du verloren.

FANGEN SPIELEN: ROT BLINKEND



3. Je nach Farbe, in der es leuchtet, musst du etwas Bestimmtes tun.

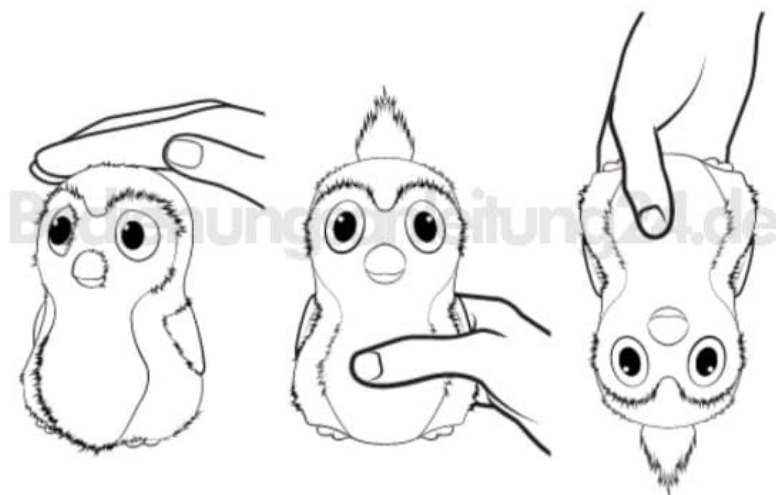
ROT: BERÜHRE den KOPF.

PINK: DRÜCKE auf den BAUCH.

BLAU: HALTE es mit dem KOPF NACH UNTEN.

Je länger du spielst, desto schneller wird das Spiel. Um zu gewinnen, musst du es 15 Mal richtig machen. Machst du es drei Mal falsch, hast du verloren.

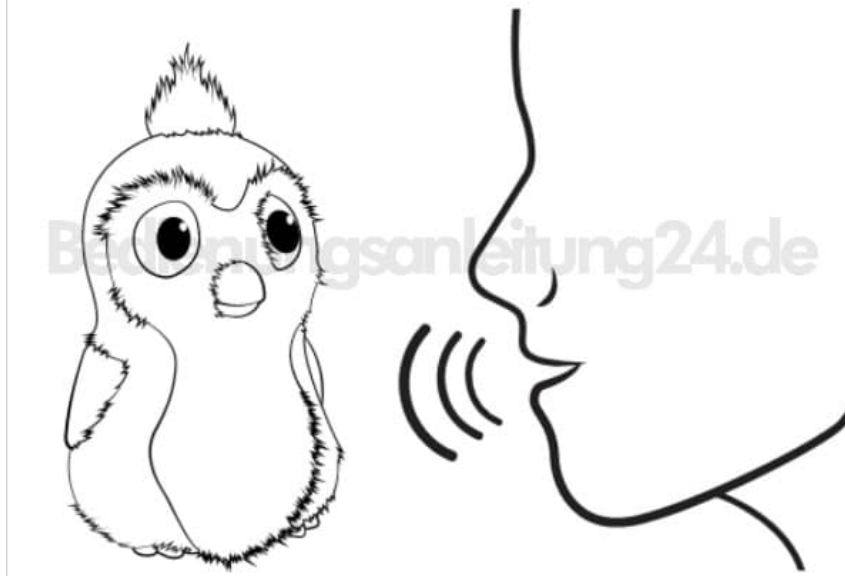
HATCHIMAL-KOMMANDOS: BLAU BLINKEND



4. STELLE ihm eine Frage, die mit „JA“ oder „NEIN“ beantwortet werden kann, während es ORANGE LEUCHTET. Es BEJAHT oder VERNEINT deine Frage. VIELLEICHT macht es auch ein

Geräusch.

WAHSAGER-HATCHIMAL: ORANGE BLINKEND



5. Was die Augenfarben jetzt bedeuten:

Alle SPIELE aus PHASE 3 und 4 sind auch hier verfügbar.

| LICHTFARBE | SPIELE | WAS DU TUN MUSST |
|-----------------|---------------------|--|
| Blau-grün | SPRECHEN LERNEN | In PHASE 4 und 5 DRÜCKE und HALTE meinen BAUCH, um deine Stimme AUFZUNEHMEN. Ich WIEDERHOLE, was du sagst. |
| Weiß blinkend | LAUFEN LERNEN | In PHASE 4 und 5 KLATSCH ERMAL, wenn ich mich VORWÄRTS bewegen soll. KLATSCH ZWEIFAL oder öfter, damit ich mich IM RIEG DREHE. |
| Lila blinkend | TANZEN | In PHASE 4 und 5: Ich spiele MUSIK und tanze. Berühre meinen Kopf, um den Takt zu schlagen. |
| Rot blinkend | FANGEN | In PHASE 5: Berühre meinen Kopf, wenn das Licht rot aufleuchtet. |
| Blau blinkend | HATCHIMAL-KOMMANDOS | In PHASE 5: ROT - Kopf Berühren, ROSA - Auf den Bauch DRÜCKEN, BLAU - AUF DEN KOPF stellen |
| Grün blinkend | ALBERNES ECHO | In PHASE 5: Ich gebe ein Muster vor, du musst es WIEDERHOLEN. |
| Orange blinkend | WAHSAGER-HATCHIMAL | In PHASE 5: Stelle eine FRAGE, die ich mit JA oder NEIN beantworten kann. |
| Gelb blinkend | UNABHÄNGIGER MODUS | Spiele beenden |