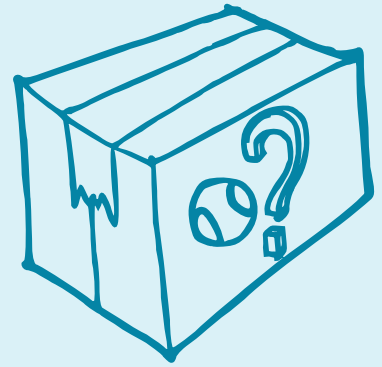


# In-Game-Purchases

## Indeholdet



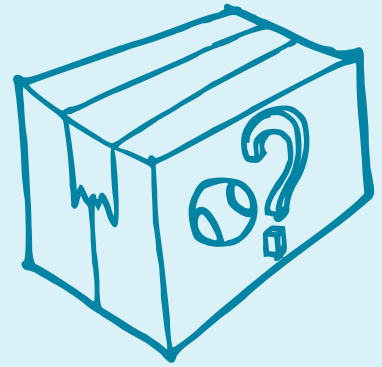
Hvad skulle det være?

### Køb indehold:

- **10 coins** - **Bytte, bytte i køen:** Indeholdet må bytte rundt på deres pladser i køen 1 gang i løbet af runden.
- **10 Coins** - **Bytte, bytte på banen:** Udvælg en spiller. Spilleren kan bytte plads med en medspiller ved en anden kegle. Kan bruges 1 gang i runden.
- **10 coins** - **1 point, tak:** Køb 1 sejrpoint.
- **15 coins** - **Kom hjem:** Holdet må hente 1 spiller hjem fra banen uden at miste et liv.
- **15 coins** - **Kast eller spark:** En udvalgt spiller må kaste eller sparke til bolden i stedet for at batte. Kan bruges 1 gang i løbet af runden.
- **20 coins** - **Du kan bare prøve igen:** udvælg en spiller. Spilleren har uendelige forsøg til at ramme bolden. Gælder runden ud.
- **25 coins** - **Velsignet spiller:** Udvælg en spiller. Hver gang spilleren kommer i mål, så giver det holdet 3 point. Gælder runden ud.
- **35 coins** - **Hit med battet:** Holdet må låne 1 bat af det andet hold. Gælder runden ud.
- **40 coins** - **Endnu et stop** - Placer en **hulahopring eller et reb** (cirkel) på ruten mellem to kegler. Stedet tæller nu som et ekstra stoppested. Gælder runden ud.
- **40 coins** - **Ekstra liv:** Holdet får et ekstra liv.
- **50 coins** - **Lille bane:** Holdet må gøre banen mindre i en runde (udmåles ved at dommeren stiller sig ved keglen. Tager et langt skråt skridt ind i banen. Genplacerer keglen. Gentages med alle fire kegler).
- **50 coins** - **Bare prøv igen x3:** Holdet må vælge 3 spillere, der har uendelige forsøg til at ramme bolden, når de batter. Gælder runden ud.
- **60 coins** - **Skæve skud, ja tak:** Holdet må skyde bolden ud over sidelinjen uden nogle konsekvenser. Gælder runden ud.

# In-Game-Purchases

## Udeholdet



Hvad skulle det være?

### Køb udehold:

- **10 coins - Usportslig optræden:** Udvælg en spiller, som må råbe højt, når indeholdets spillere skal skyde. Spilleren må råbe tre gange i løbet af runden.
- **15 coins - Store hænder:** Køb et sæt større hænder til at gribe bolden (Fx [net/kurv/baseballhandske](#)). Kan bruges runden ud.
- **15 coins - Vi bytter lige:** Vælg en spiller som én gang i runden kan tage indespillerens plads og skyde. Indespilleren går ud til første kegle uden at skyde.
- **25 coins - Vend spillet:** Udvælg en spiller. Spilleren kan vælge at vende banen 1 gang i løbet af runden. Startkeglen er nu slutlinjen og slutlinjen er startkeglen. Skal kaldes mellem to slag.
- **35 coins - Fanger:** Udvælg en spiller som er fanger (ræv). Indeholdet skal nu vælge en "kylling". Ræven må forsøge at fange kyllingen, når kyllingen løber mellem keglerne. Gælder indtil personen er fanget eller har gennemført runden. Fanger må ikke holde grisefange.
- **45 coins - Magic hands:** Udvælg en spiller på udeholdet. Hvis personen griber bolden fra batteren, så har indeholdet tabt runden, uanset hvor mange liv de har tilbage.
- **50 coins - Super stopper:** Så snart stopperen har grebet bolden, må hun/han sige stop uanset, hvor stopperen befinder sig med bolden. Gælder runden ud.
- **60 coins - Bold i lommen:** Udvælg en spiller på udeholdet. Personen må have en tennisbold i lommen, som han/hun må tage op af lommen, når som helst i runden. Når den tages op råbes: "ny kampbold". Den tæller nu som kampbold.
- **60 coins - Større bane:** Holdet må gøre banen større i en runde. (Dommeren stiller sig ved keglen. Tager keglen i hånden. Tager et langt skridt skråt ud i banen. Genplacerer keglen. Gentages med alle fire kegler).