

ALLES FERTIG? LOS! GEHT'S!

Jede Spielerin, die an der Reihe ist, dreht den Scheibenknopf. Was weiter geschieht, hängt davon ab, wo die Scheibe anhält! Drei verschiedene Felder stehen zur Wahl:

- Eine verrückte Mutprobe oder eine heikle Frage.
- Mitspielerinnen erfinden eine neue Frage oder Mutprobe (aufgepaßt — das muß immer Spaß sein!).
- Eine Geheimnis-Karte von jeder Ecke des Spielplans nehmen.

Die Einzelheiten - wenn Du an der Reihe bist:

Bleibt die Drehscheibe so stehen, daß ein Feld mit einer Mutprobe oder einer heiklen Frage zu sehen ist, so mußst Du die Mutprobe ausführen oder die möglicherweise heikle Frage beantworten. Erfüllst Du die Aufgabe, so gewinnst Du die Punktezahl, die mit auf dem Feld steht. Manche Mutproben haben ein Zeitlimit; überschreitest Du die Zeit, erhältst Du keine Punkte.

Kannst Du die Mutprobe nicht ausführen oder machst Du sie so schlecht, daß die Mitspielerinnen unzufrieden sind (Abstimmung!), dann gibt es eben keine Punkte für Dich. Wenn Du aber glaubst, daß diese Mutprobe nichts für Dich ist oder Du willst diese Frage wirklich nicht beantworten, dann mußst Du das nicht tun - Du kannst ablehnen ... ABER ... Du erhältst einen **großen, roten Nein-Punkt**. Diesen Punkt nimmst Du vom Bogen und klebst ihn in Dein eigenes Gesicht, **wo er bis zum Ende des Spieles bleibt**.

Wichtig: Nicht über die eigene Zurückhaltung ärgern — auch die anderen bekommen sicher noch Nein-Punkte! Für Mutproben, die an anderen Tagen erledigt werden müssen, gibt es die Punkte gleich — wenn die Spielerin die akzeptiert. Ehrensache, daß die Mutprobe dann auch erledigt wird.

Zeigt die Drehscheibe das Feld "Erfinden einer Frage oder Mutprobe", so denken sich die Mitspielerinnen eine Frage oder eine Mutprobe aus. Du mußt diese Frage beantworten oder die Mutprobe erfüllen, um die angegebenen Punkte zu gewinnen.

Nicht zu lange nachdenken und nicht vergessen, daß es ja eine Freundin ist, der ihr die Aufgabe stellt!

Kannst Du die Frage oder die Mutprobe nicht erledigen, mußt Du einen Nein-Punkt nehmen.

Zeigt die Drehscheibe das Feld "Nimm eine Geheimnis-Karte", so mußt Du eine Karte von jeder Ecke des Spielplanes aufnehmen. Du allein liest für Dich alle Karten. Danach mußt Du entscheiden, welche Karte zu welcher Mitspielerin paßt - und legst dann die Karten **verdeckt** vor den ausgewählten Mitspielerinnen ab. Wichtig:

Niemand darf die Kartentexte jetzt lesen! Sie bleiben bis zum Spielende **zugedeckt**! Die aufgenommenen vier Karten darfst Du beliebig verteilen. Wenn alle auf eine Mitspielerin passen, so darfst Du alle Karten vor ihr ablegen. Die Karten dürfen aber auch einzeln verteilt werden. Paßt eine Karte auf Dich selbst, so darfst Du diese Karte vor Dir selbst (verdeckt) ablegen.

Punkte gibt es auf diesem Feld nicht zu gewinnen.

Die Siegerin

Die Punkte der Spielerinnen werden während des ganzen Spieles notiert. Sobald eine Spielerin 25 Punkte erreicht (oder überschreitet), wird das gemeldet. Diese Spielerin gewinnt.

Die Gewinnerin darf nun alle Geheimnis-Karten, die vor ihr liegen, aufnehmen und lesen (wenn sie es will, auch vorlesen). Alle anderen Mitspielerinnen müssen ihre Geheimnis-Karten **ungelesen** wieder zurückgeben: Keine darf die Texte lesen - **nur** die Gewinnerin!

Was ein Sieg bringt

Die Gewinnerin erfährt, wie sie von ihren Mitspielerinnen eingeschätzt wird und macht überraschende Erfahrungen: "Was, ich habe tolle Haare?" oder "Ich soll wunderbar flirtieren können?" und ähnliches mehr. Was die Gewinnerin aber nicht weiß, wer von ihren Freundinnen sie so eingeschätzt hat!

Das nächste Spiel

Natürlich werden alle weiterspielen wollen - besonders diejenigen, die nicht gewonnen haben. Die Geheimnis-Karten werden in vier gleichen Stapeln verdeckt auf die Ecken des Spielplanes gesetzt - und weiter geht's.

Nach etwa vier Spielen solltest Du die Mutproben-Scheibe wechseln: entweder drehst Du die Scheibe um oder Du verwendest die zweite Scheibe, die dem Spiel beiliegt.

**MB
SPIELE**

04507D1295

© 1995 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Spielanleitung

Spils PARTY

Mit Freundinnen

durch **DICK** und **DÜNN**

Dinge, die in der Nähe
sein sollten ...

Spielausstattung

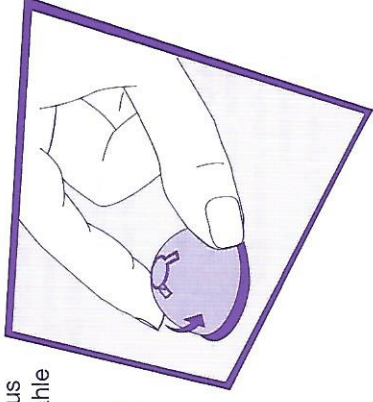
Spielfeld mit Einsatz; Drehknopf; 2 (zweiseitige) Scheiben "Mutprobe"; Abdeck-Scheibe; 96 Geheimnis-Karten; Aufkleberbogen.

Radio, Haarbürste, Make up, Stoppuhr oder Uhr, Telefon (hole Dir vorher die Erlaubnis zum Telefonieren).

Die kurze Vorbereitung [vor dem ersten Spiel]

1.

Entferne die rechteckigen Kartenteile aus der Mitte der Mutproben-Scheiben. Wähle eine Scheibe aus und setze sie in die Drehbasis. Lege die Abdeck-Scheibe obenauf; dann setzt Du den Drehknopf oben auf die Basis, drückst ihn nach unten und drehst ihn dann rückwärts, um ihn zu arretieren.



Manche Leute behaupten, daß jeder ein Gewinner ist! In diesem Spiel stimmt das allerdings nicht! Es gibt nur **eine** Siegerin, dafür aber ist es ein wirklich großer Sieg - wenn Du gewinnst!

Mit jedem Dreh an der coolen Scheibe hast Du die Chance, auf einem Mutproben-Feld zu landen (keine Sorge — über die anderen Felder reden wir später). Für jede Mutprobe gibt es Punkte. Nimm die Herausforderung an, bestehe die Mutprobe und Du gewinnst diese Punkte. Wenn Du zuerst 25 Punkte erreichst, bist Du der offizielle Sieger von Girls Party! Leider gewinnst Du dabei weder einen Sportwagen noch lebenslange Ferien; was Du gewinnst, ist viel besser — INFORMATIONEN!

Während des Spiels sammeln alle Mädchen Geheimnis-Karten. Diese Karten enthalten Aussagen wie "Sprudelnde Persönlichkeit", "Liebt Plaudereien" oder gar "Wackelt beim Gehen". Die Spielerinnen verteilen diese Karten - natürlich *verdeckt* an diejenigen Mädchen, die der Aussage am ehesten entsprechen. Aber, nun kommt der Punkt: Die einzige Spielerin, die ihre Karten am Ende des Spieles umdrehen und lesen darf, ist die **Siegerin!** Nun, wie wär's: Willst Du nicht herausfinden, ob jemand von Dir denkt, daß DU superintelligent bist, oder sehr beliebt oder eine wunderbare Haut hast — vielleicht sogar alle drei Vorteile zusammen?

Drehknopf

Abdeck-Scheibe

2.

Setze das fertige Drehteil in das Fach des Spielfeldes, wobei die drei Aussparungen richtig passen müssen.

3.

Löse die Geheimnis-Karten aus ihren Rahmen und gib die Reste zum Altpapier. Teile die Karten in vier gleichhohe Stapel und setze jeweils einen in die Ecken des Spielfeldes - verdeckt (Text nach unten) natürlich. Niemand darf jetzt diese Texte lesen! Sie enthalten die geheimen Informationen: Nur die Gewinnerin darf ihre Karten am Spielende lesen!

Mutproben-Scheibe

Drehbasis

4.

Lege den Aufkleeerbogen mit den roten Nein-Punkten bereit.

5.

Hol Dir ein Blatt und einen Stift. Eine der Mitspielerinnen muß damit die erreichten Punkte notieren.

6.

Eine beliebige Spielerin beginnt. Danach setzt die linke Nachbarin das Spiel fort.