

Spilleregler

Barbie[™] PÅ HANDELTUR

INNHOOLD

Spillebrett, 16 ulike Barbie drakter delt opp i 32 brikker, 4 spillebrikker, terning og 20 mynter.

SPILLET I KORTE TREKK

Du og vennene dine handler klær i den nye motebutikken. Det gjelder å finne fire antrekk som passer til fire ulike anledninger - skole, shopping, fest og sengetid. Det er ikke alltid like lett å finne plaggene som hører sammen, og noen ganger passer ikke plagget i det hele tatt.

Da må du legge det tilbake og lete videre. Antrekkene koster selvfølgelig penger, så du må ha litt flaks og lande på portemonéene for å få mynter til å betale med.

FORBEREDELSE

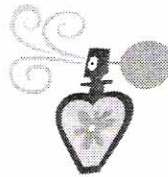
Trykk brikkene forsiktig ut av papp-rammene. Brikkene legges med baksiden opp på midten av spillebrettet og blandes. Hvert antrekk er satt sammen av 2 brikker. Hver brikke har et symbol på baksiden som viser hva slags antrekk det er:



Ryggsekk
Skole
8 ulike



Håndveske
Shopping
8 ulike



Parfymeflaske
Fest
8 ulike



Teddybjørn
Leggetid
8 ulike



Spillerne velger hver sin spillebrikke som settes på hvert sitt valgfrie portemoné-felt. Portemoné-feltene fungerer som start. Spillerne får 2 mynter hver. De øvrige myntene legges samlet utenfor spillebrettet.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin mot venstre på banen. Spilleren må bruke hele terningkastet. Hvis spilleren lander på et av de fire symbolene, får hun snu en brikke med det samme symbolet. Alle spillerne skal se hvilket antrekk brikken viser. Hvis spilleren ønsker å

kjøpe antrekket, må hun gi fra seg 1 mynt og legger så brikken med billedsiden opp foran seg.

Spilleren får bare samle på ett antrekk om gangen. Hun må nå prøve å finne den andre brikken med resten av antrekket.

Hvis spilleren lander på det samme symbolet og finner den andre brikken neste gang det er hennes tur, lar hun figuren med det komplette antrekket ligge foran seg.

Hvis spilleren lander på et annet symbol, eller på det samme symbolet om igjen, men snur feil antrekk, kan hun velge å samle på den nye antrekket istedet. Da må hun bytte brikken foran seg, og erstatte den med den nye brikken. Brikken som ble byttet legges tilbake på midten av brettet.

Hvis spilleren vil fortsette å lete etter antrekket hun allerede har foran seg, snur hun brikken tilbake.

Når spillerne lander på ett av de fire symbolene, får de alltid snu en brikke og se hvilket antrekk den viser. Hvis spilleren ikke har penger, kan hun bare se, men ikke kjøpe. Alle spillerne skal se brikkene som blir snudd før de snus tilbake.



Hvis spilleren lander på ett felt med en portemoné, får hun 1 mynt.



Hvis spilleren lander på et felt med ett speil, passer ikke antrekket og hun må legge tilbake brikken hun samler på. Komplette figurer kan ikke røres.



Hvis spilleren lander på et felt som viser alle 4 symbolene, får hun selv velge hvilken brikke hun vil snu.

VINNER AV SPILLET

Vinneren av spillet er den spilleren som først klarer å samle ett antrekk av hver type. Spillet er da over.

