

Disney HANNAH MONTANA

GirlTALK

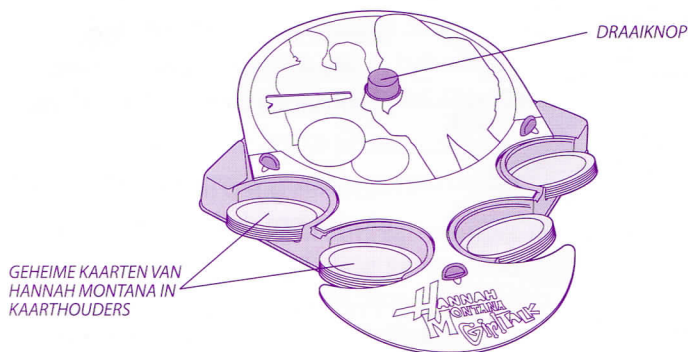
Wat je hebt

- Plastic spelbak
- Kartonnen draaischijf met draaiknop in 2 delen
- 2 (tweezijdige) Stunt/Vraagschijven
- 3 pinnetjes en 3 draaislotjes
- 96 Geheime Kaarten van Hannah Montana

Wat je doet

Laat de draaischijf draaien en scoor punten door stunts te doen en vragen te beantwoorden. Je kunt ook Geheime Kaarten van Hannah Montana pakken waar coole dingen op staan die je vriendinnen van je vinden.

De eerste speler die 25 punten heeft, is de winnaar. Zij mag ook haar Geheime Kaarten lezen! Het is hartstikke leuk om te zien dat iemand je megaslim vindt of een hele goede kapster!



De eerste keer dat je het spel speelt

Druk de kartonnen spelonderdelen voorzichtig uit de vellen karton en draai de plastic onderdelen los van het frame. Gooi al het afval weg.

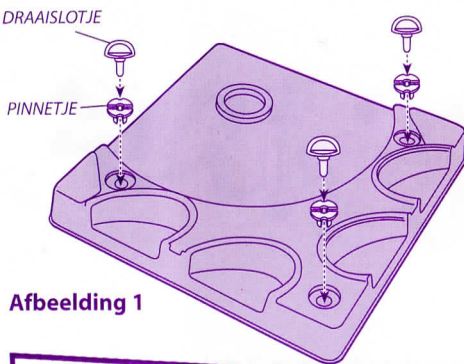
Op het plaatje hierboven kun je zien hoe het spel eruit moet zien als je gaat spelen. Bekijk het plaatje terwijl je je eigen spel in elkaar zet.

HET SPEL IN ELKAAR ZETTEN

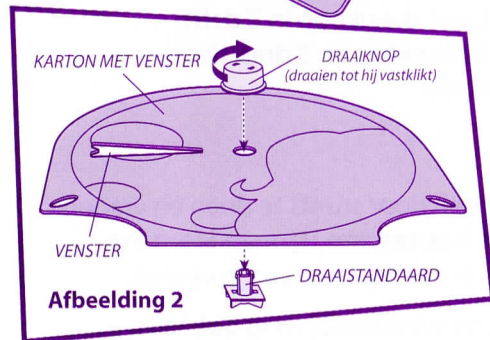
Tja, het is wel een beetje gedoe, maar je hoeft het gelukkig maar één keer te doen! Zo gaat het:

1. Steek een pinnetje in elk van de 3 gaatjes in de plastic bak. Druk vervolgens een draaislotje helemaal in elk pinnetje. Zie afbeelding 1.
2. Druk de draaiknop en de standaard door het gat in het vensterkarton in elkaar. Draai de standaard langzaam rond totdat hij vastklikt. Zie afbeelding 2.
3. Bevestig de draaischijven op de standaard (zie afbeelding 3).
4. Bevestig nu het vensterkarton met de schijven op de plastic bak (zie afbeelding 4). Draai hiervoor de draaislotjes zodanig dat ze precies in de gaatjes van het karton vallen.
5. Bevestig tot slot de logokaart (zie afbeelding 5). Draai hiervoor het onderste draaislotje zodanig dat hij in het gaatje valt.

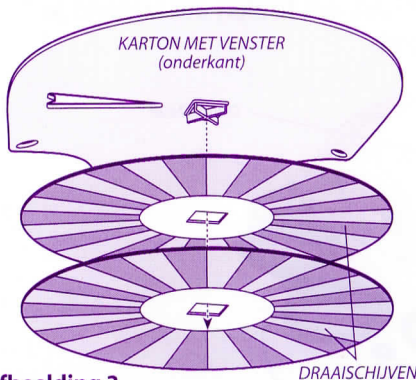
Als alles goed ligt, draai je alle drie de slotjes om de boel vast te zetten.



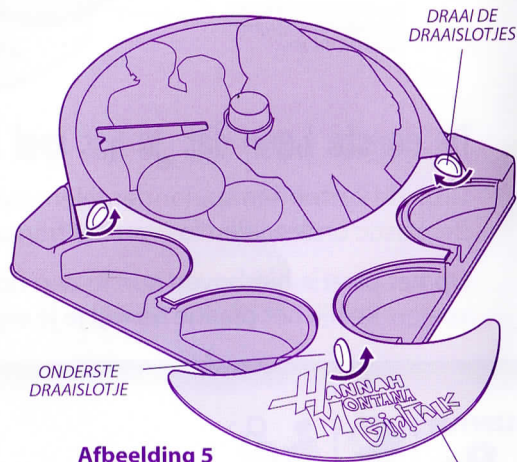
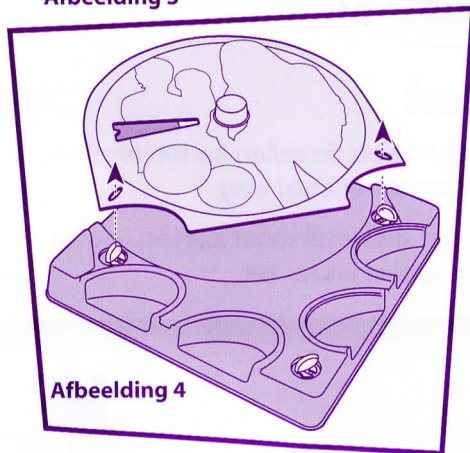
Afbeelding 1



Afbeelding 2



Afbeelding 3



Afbeelding 5

De laatste voorbereidingen!

De puntenteller: geef één speler (die een beetje rekenen kan) pen en papier (niet inbegrepen). Zij wordt de puntenteller.

De Geheime Kaarten van Hannah Montana: verdeel de kaarten in vier gelijke stapeltjes en leg deze met de goede kant omlaag in de kaarthouders (bekijk de afbeelding op de voorkant om te zien hoe ze liggen).

Het spel!

De puntenteller mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder.

ALS JE AAN DE BEURT BENT

Pak de draaiknop en laat de draaischijf draaien. Als hij stopt, zie je een van de drie soorten vakjes in het venster. Doe wat het vakje je opdraagt en dan is je beurt voorbij. Hieronder staat wat de verschillende vakjes van de draaischijf betekenen.

- een vraag- of stuntvakje;
- een “verzin een eigen vraag of stunt” vakje;
- een vakje met “pak van elk stapeltje een Hannah Montana geheime kaart”!

Vragen en stunts: als je een van deze vakjes draait, moet je de vraag beantwoorden of de stunt doen. Als iedereen vindt dat je het goed hebt gedaan, verdien je de punten die in het vakje staan aangegeven. (De puntenteller houdt een lijst bij van alle scores.)

Als je medespelers vinden dat je er niets van gebakken hebt – nou jammer dan, dan heb je het verprutst en je krijgt nul punten.

Sommige van de vragen en stunts zijn een beetje maf of raar. Als een stunt echt niet je sterkste kant is of als je liever doodgaat dan een bepaalde vraag te beantwoorden, dan is dat oké. Je past gewoon en scoort die beurt niks. Het gaat erom dat het leuk blijft. Bovendien ben je vast niet de enige die tijdens dit spel iets niet durft!

Nadat je de vraag hebt beantwoord of de stunt hebt gedaan (of NIET), is je beurt voorbij.

Een eigen vraag of stunt verzinnen: als je een van deze vakjes draait, dan kan je wel eens in de problemen komen! Nu mogen de andere spelers samen stiekem een vraag verzinnen die jij moet beantwoorden, of een stunt die jij moet doen. (Laat het slachtoffer niet te lang wachten, meiden, en hou het veilig! Ze is natuurlijk wel een vriendin, hè?). Voor de verzonden vraag of stunt gelden dezelfde regels als hierboven: om de punten te krijgen, moet iedereen je antwoord of je stunt goed vinden. Dan is je beurt voorbij.

Pak een geheime kaart van elk stapeltje: als je een van deze vakjes draait, pak je een kaart van elk stapeltje en je leest ze stiekem. Kies bij welke speler (jezelf inbegrepen) elke kaart het beste past en leg hem met de goede kant omlaag voor haar neer. De kaarten blijven geheim tot het eind van het spel. Nu is je beurt voorbij.

De winnaar

Zodra een speler 25 punten heeft, roept de puntenteller haar uit tot winnaar. De winnaar mag niet alleen trots zijn en opscheppen, maar ook als enige de geheime kaarten lezen die ze tijdens het spel gekregen heeft. Alle andere spelers moeten hun kaarten meteen met de goede kant omlaag terugdoen in de kaarthouders.

Wil je nog een keer spelen? Schud de Geheime Kaarten, verdeel ze in vier gelijke stapeltjes en leg ze weer in de kaarthouders.

Een andere schijf gebruiken: als je de draaischijf wilt omdraaien of een nieuwe wilt gebruiken, gaat dat zo:

1. Draai de draaislotjes zodat ze door de gleufjes in het karton passen en haal alles er voorzichtig af.
2. Haal de draaischijven van de standaard. Draai een schijf om of pak een andere. Bevestig de schijven en de kartonnen weer op de spelbak (zie stap 4 van de instructies op blz. 2).

Je spel opbergen

Uitgespeeld? Om het spel weer in de doos te doen haal je de kartonnen en schijven van de spelbak en je legt ze erop.

© Disney.

© 2008 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.

E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D,
1702 Groot-Bijgaarden.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be

