

DROOM HUWELIJK®

WIE WINT DE MOOISTE BRUILOFT?

Leeftijd : 8 - 12 jaar
Voor 2 - 4 spelers.

INHOUD

- Speelbord
- 4 speelstukken: een rose, paarse, blauwe en groene ring
- 1 trouwring
- 1 gewone dobbelsteen, waarde 1 tot en met 6
- 1 speciale dobbelsteen met geldwaarden
- 48 Hartewens-kaarten met een foto van een: Bruidsjurk, Bruidsboeket, Bruidegom, Ring, Receptie, Bruidstaart, Muziek en Huwelijksreis.
- 24 Plaatskaarten, te herkennen aan het symbool 
- 24 Kanskaarten, te herkennen aan het symbool 
- 12 illustraties met cadeautjes
- 90 Geldbiljetten: 30 van 5000 en 60 van 1000

HOE WORD JIJ DE BRUID ?

Tijdens het spel verzamel je 8 hartewensen en 2 cadeaus. Hiermee ben je klaar voor jouw bruiloft en mag je naar het startvak, waar ook het gangpad begint. De speelster die als eerste via dit gangpad het rose kussen bereikt, mag de gouden ring aan haar vinger schuiven en is de bruid!

VOORDAT JE GAAT SPELEN :

Leg de stapel Plaats-kaarten op het daarvoor bestemde vak op het speelbord. Doe hetzelfde met de stapel Kans-kaarten.

Maak 8 stapels van 6 fotokaarten. Eén voor elke categorie. Op elke foto staat de prijs, die je ervoor moet betalen aan de bank. (Bedenk dat het hier om een "DROOM" huwelijk gaat, deze prijzen bestaan alleen in de droomwereld van dit spel.) Leg deze 8 stapeltjes naast het speelbord.

Maak de rose en blauwe cadeautjes voorzichtig los. Leg ze op de hoek van het speelbord naast het blauwe cadeauvak. (tekening)

Bepaal wie de bank beheert. Zij geeft aan elke speelster 40.000: 6 biljetten van 5000 en 10 van 1000.

Leg de gouden trouwring op het rose kussen op het speelbord.

Elke speelster kiest als speelstuk een ring en legt deze op het startvak. Dit is het donkerblauwe ronde vak met de witte pijl.

EINDELIJK KUNNEN JULLIE GAAN SPELEN...

De speelster die het laagste gooit mag beginnen. Je speelt om de beurt, met de klok mee, in de richting van de pijl van het startvak. Je gooit met de ogen-dobbelsteen om te zien hoeveel plaatsen je vooruit mag.

De speelvelden op het bord betekenen het volgende:

Een speelveld met een  of een 

Pak een kaart van de stapel met hetzelfde symbool. Draai hem om en lees hardop voor wat je moet doen. Als je de opdracht hebt uitgevoerd en je mag de kaart niet houden, stop je hem onderop de stapel.

Sommige kaarten mag je gebruiken in plaats van een worp met de dobbelsteen. Hiervan mag je er slechts één per beurt inzetten. Je mag ook maar één geldgift per beurt ontvangen.

Sommige kaarten geven je een korting van 1000. Dit bedrag mag je optellen bij het bedrag dat de gelddobbelsteen aangeeft, als je een hartewens koopt.

Een hartvormig speelveld met een tekening van een hartewens.

Op deze velden mag je een Hartewens-kaart kopen. Pak de stapel foto's die bij deze hartewens hoort. Gooi met de geld-dobbelsteen. Je worp geeft je het maximum bedrag dat je mag besteden. Voor dit bedrag of minder koop je een fotokaart uit de aangegeven categorie. Je betaalt aan de bank. Kom je op een hartewens die je al hebt, dan gooi je toch met de geld-dobbelsteen om te zien of je jouw kaart kunt ruilen voor een duurdere fotokaart in dezelfde categorie. Met de bank verreken je het verschil. (Als je te veel hebt betaald krijg je geld terug. Maar ruil je een kaart voor een duurdere, dan moet je bijbetalen.)

Je legt de fotokaarten duidelijk zichtbaar voor je neer, zodat iedereen kan zien wat je al hebt.

De cadeautafel

Dit is het speelveld met de 2 cadeautjes en de dobbelsteen. Hier liggen ook de cadeautjes.

Om te winnen moet je naast de 8 hartewensen ook 1 rose en 1 blauw cadeautje hebben.

Als je onderweg dit speelveld passeert, mag je ook hier stoppen en een cadeautje proberen te winnen. Hoe doe je dat? Je gooit met de ogen-dobbelsteen. Je pakt het cadeautje, waarop het juiste cijfer staat, uitsluitend in de kleur die je nodig hebt. Licht dit er niet meer, omdat een andere speelster je voor was...dan heb je pech. Als je de volgende keer langskomt, heb je misschien meer succes.

Het spel gaat verder totdat één van jullie de 8 verschillende hartewensen en de 2 cadeautjes heeft. Kom je daarmee op of langs het startvak (je hoeft met je worp daar niet precies uit te komen), dan wacht je daar tot je volgende beurt.

Als je op het gangpad staat op weg naar het rose kussen, mag je geen enkele kaart kwijtraken. Gebeurt dit wel, dan moet je terug en opnieuw aan een speelronde beginnen om je kaarten weer compleet te maken. Kans- en Plaatskaarten mag je op het gangpad niet gebruiken.

Het gangpad telt 4 vakjes en je moet met je worp precies op het rose kussen uitkomen.

WIE WINT ?

Jij... als je als eerste aankomt bij het rose kussen aan het eind van het gangpad. Pak de gouden ring, schuif hem aan je ringvinger en geniet van jouw "DROOM" HUWELIJK!