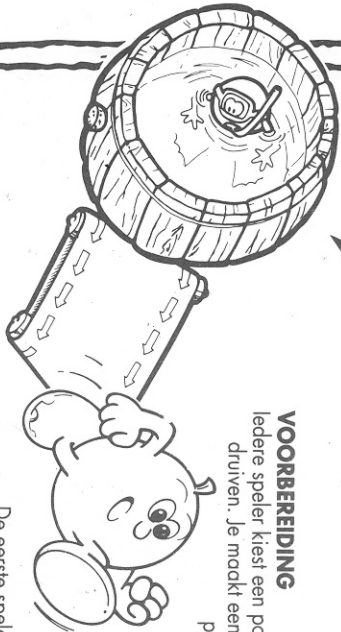


START



VOORBEREIDING

Iedere speler kiest een potje boeiseerdeeg en maakt twee druiven. Je maakt een druif door de twee helften van de pers met boeiseerdeeg te vullen en ze vervolgens tegen elkaar te duwen.

Iedere speler legt één druif op het startvakje. De andere "reserve"-druif wordt naast het speelbord gelegd.

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler zijn die zijn druif veilig van START naar FINISH krijgt.

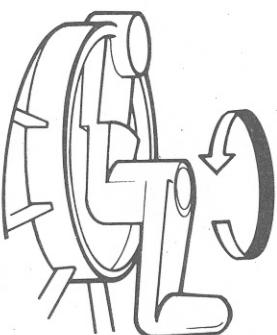
HET SPEL

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen.

Als je een nummer gooi verplaats je je druif het aantal vakjes dat de dobbelsteen aangeeft. Vergeet niet de vakjes op de Druivenval!

Als je een pijl gooi moet je de hengel van de druivenval draaien. Maar voordat je dat doet, kijk je eerst of er een druif op de druivenval staat. Als er geen druif op de val staat, mag je een druif van één van de tegenstanders pakken en die op één van de vakjes zetten. Vervolgens draai je de hengel en de delen van de druivenval zullen gaan bewegen en elke willekeurige druif op de val vermorzelen. Hierna is de volgende speler aan de beurt.



Als je het "druivensprong" symbool gooi moet je je druif één vakje vóór de voorste druif zetten, of, als jouw druif zelf de voorste druif is, één vakje verder zetten-zelfs als dit betekent dat je dan op de druivenval moet gaan staan!

PIL

DUIVENSPRONG

SPELREGELS

Als je terecht komt op een druivenval-vakje, moet je daar blijven tot je volgende beurt. Dus als iemand anders dan een "pil" gooi, loop je het risico vermorzeld te worden!

Wanneer een druif in de druivenval terecht komt en wordt geplet, gerold, doorgesneden of doorgezaagd, dan moet deze terug naar het startvakje. De speler van wie de druif was,

moet dan opnieuw beginnen met zijn of haar "reserve"-druif. De vermorzelde druif kan dan opnieuw worden gemaakt in de druivenpers; je weet tenslotte maar nooit...



Als jouw druif terecht komt op een vakje op de druivenval dat al is bezet door een andere druif, dan moet je je druif op het eerstvolgende lege vakje leggen (in de richting van de wijzers van de klok).

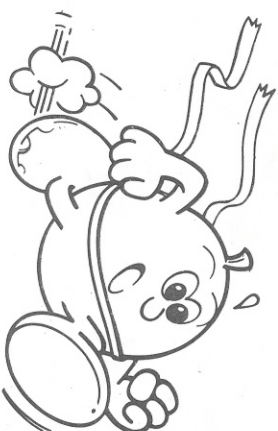
Let op: Je mag maar met één druif tegelijk spelen.

DE WINNAAR

De speler die met zijn druif als eerste de Finish-lijn bereikt, is de winnaar. Je hoeft niet precies op de Finish-lijn uit te komen.

HET OPBERGEN VAN HET SPEL:

Om de Druivenval weer op te bergen, schuif je de boom met de laars en het zaagblad uit het onderstel. Verwijder ook de hengel. De druivenval past nu netjes in de doos.



Play-Doh is gemaakt uit voedselingredienten en volkomen veilig. Niet bedoeld om te eten. Gemorste Play-Doh op laten drogen en afschrapen. Bewaar het boeiseerdeeg in het potje om uitdaging te voorkomen.

Belangrijk! Bewaar deze informatie zorgvuldig.
Consumentenservice!

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding met uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland:
Hasbro B.V.
Postbus 3010
3502 GA Utrecht.

Voor België:
S.A. Hasbro N.V.
Internationale Laan 55/4
1070 Brussel.

