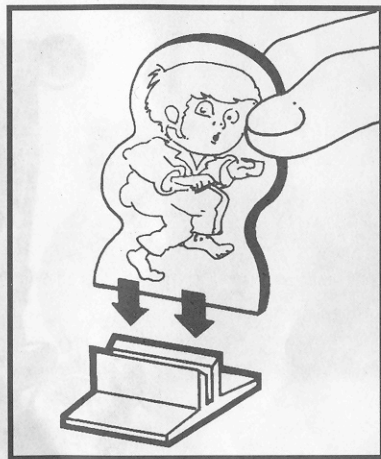


SST Papa Slaapt!

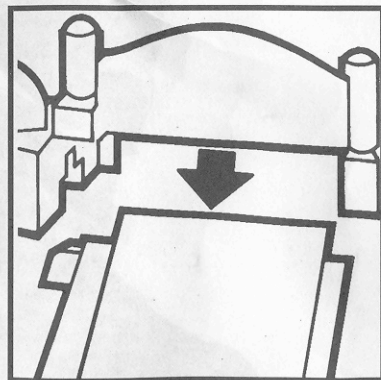
Inhoud

Papa, 1 bed met een wekker,
1 speelbord, 1 draaiwijzer, 4 pionnen,
16 kaarten, 1 stickerverl.



Montage van het spel

Plaats de spelers in de houders.

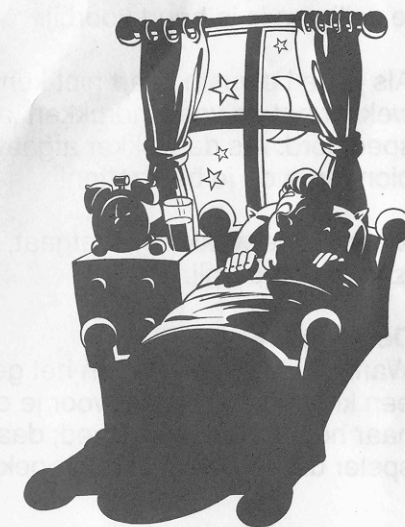


Bevestig, wanneer je Papa's bed monteert, het bijgeleverde rubber stootkussentje onder het nachtkastje. (Het is mogelijk dat dit al voor je gedaan is) Schuif het hoofdeinde aan het bed. Het hoofdeinde past alleen als het de goede kant uit wijst. Plak nu de stickers op de juiste plaatsen. Plak de wekker-sticker bovenop, en de twee kleine stickers onder het nachtkastje. Plak de laken-en kussensticker op het ledikant, onder Papa en de deken-sticker op het iets gebogen oppervlakte van het bed.

Stop Papa in zijn bed door hem in de opening in het midden van zijn bed vast te klikken. Leg zijn armen op de deken, want zo ligt hij het liefst. Zet tenslotte zijn slaapmuts op en duw hem voorzichtig naar achteren totdat zijn hoofd op het kussen ligt.



Papa slaapt nu, dus wees voorzichtig dat je hem niet wakker maakt...



Doel van het spel

De eerste speler zijn die de koelkast bereikt!

Vorbereidingen voor het spel

De oudste speler schudt de kaarten en geeft aan iedere speler evenveel kaarten. (Als er drie spelers meespelen, krijgt iedere speler vijf kaarten en wordt de laatste kaart niet gebruikt). Iedere speler zet zijn pion op het bed op het speelbord met dezelfde kleur als de pion.

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder in de richting van de wijzers van de klok.

Het spel

Als je aan de beurt bent, draai je de draaiwijzer. Als de pijl stopt op een bepaalde kleur, verplaats je je pion naar het eerstvolgende lege vakje met de overeenkomstige kleur.

Let op: Als je je pion verplaatst en je komt terecht op een vakje dat al door een ander is bezet, dan verplaats je je pion naar het eerstvolgende lege vakje (zelfs als dit betekent dat je het spel dan wint).

Wanneer de pijl stopt op het vakje met de ster, mag je je pion één vakje voor de voorste speler zetten (zelfs als dit betekent dat je het spel wint).

Als je pion terechtkomt op een gekleurd vakje met een afbeelding (bijvoorbeeld rolschaatsen, een kat of een hond), dan controleer je je kaarten. Als je eenzelfde afbeelding vindt op een kaart in je hand, ben je veilig en is je beurt voorbij.

Als je de bewuste kaart niet kunt vinden, moet je de knop van de wekker net zo vaak indrukken, als afgebeeld staat op het vakje op het speelbord. Als de wekker afgaat, zal Papa wakker worden en moet jij je pion terug op je bed zetten!

Maar als de wekker niet afgaat, "pfff", dan blijf je staan waar je staat en is je beurt voorbij.

De winnaar

Wanneer je het einde van het gekleurde pad hebt bereikt en je draait een kleur die niet meer voor je op het speelbord voorkomt, dan ga je naar het regenboog-gebied; daar staan alle kleuren op! De eerste speler die op de regenboog-gekleurde koelkast komt, heeft gewonnen.

© 1993 Tonka Corporation.

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 van 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.

