



WEKKERTJES VERZAMELEN



Als je eenmaal op een bepaald vak bent, pak je een van de wekkertjes uit de gleufjes en je bekijkt wie er onder de klok staat. Is het jouw pion? Dan mag je hem houden. Je hebt de opdracht voor dit vak uitgevoerd en mag als je weer aan de beurt bent verder verplaatsen.

Als het plaatje onder de klok niet jouw pion is, laat je hem aan alle andere spelers zien en dan zet je hem terug in het gleufje waar hij vandaan kwam. Probeer te onthouden waar hij staat - als je weer aan de beurt bent, moet je namelijk een ander wekkertje pakken en proberen je opdracht uit te voeren om verder te kunnen komen. Let op: je mag een bepaald vak niet verlaten voordat je de opdracht hebt uitgevoerd of tot een andere speler de wijzers van de klok verzet.

TE LAAT

Als je jouw wekkertje niet hebt gevonden en een speler vóór je bereikt een andere kamer en verzet de klok naar de volgende tijd... dan ben je te laat. Je moet verder gaan zonder de opdracht uit te voeren, dus zonder wekkertje.



HET SPEL GAAT VERDER



Zo gaat het spel verder. Om de beurt draai je de draaiwijzer, je verplaatst je pion, je verzet de klok en je verzamelt wekkertjes tot je terug bent in de slaapkamer - het is 7 uur en bedtijd! Zodra een van de spelers een wekkertje voor de slaapkamer heeft, is het spel afgelopen.



DE WINNAAR



De speler die aan het eind van het spel de meeste wekkertjes heeft, is de winnaar.

GELIJK SPEL

Als twee of meer spelers evenveel wekkertjes hebben, is de speler die de slaapkamer het eerst bereikte (of daar het dichtst bij is) de winnaar.

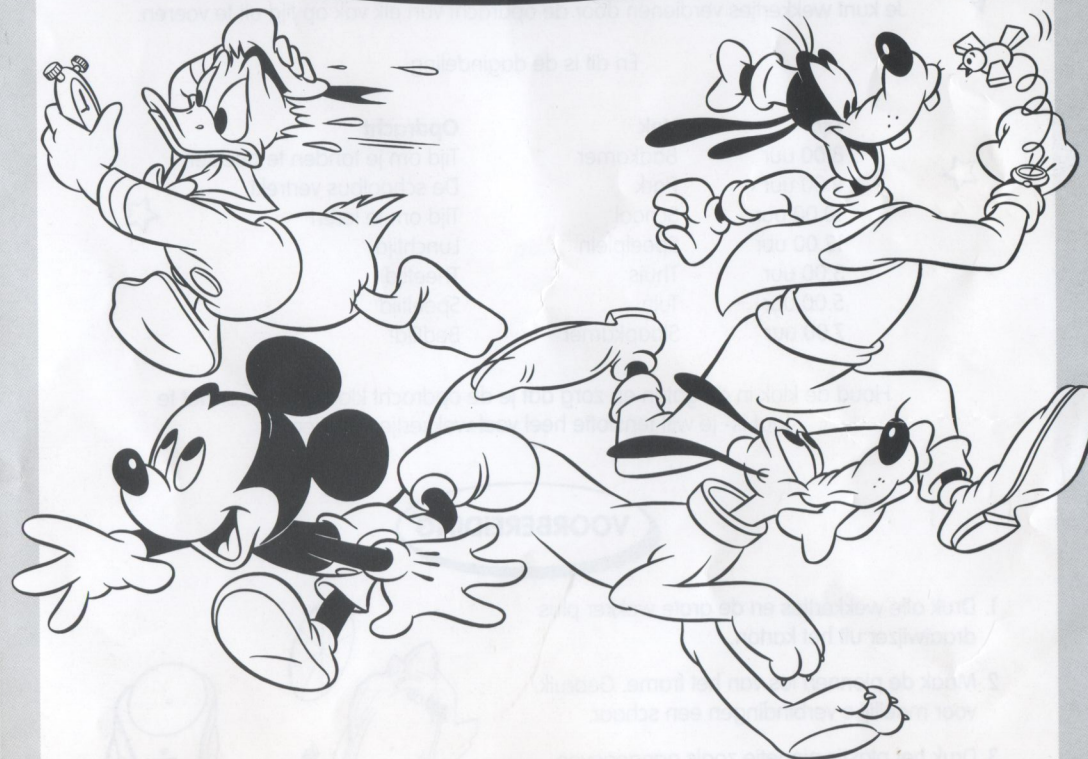
MB
SPELLEN

© Disney
Spel © 1997 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden. Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.
13231NL0797



© Disney

Mickey's Wekkerrace



Hoogste tijd voor een race tegen de klok!



INHOUD



- 1 vel karton met een grote wekker plus draaiwijzer
- 28 wekkertjes
- 2 plastic pinnetje
- 4 pionnen - Mickey, Donald, Goofy en Pluto



DOEL VAN HET SPEL



Zorgen dat je aan het eind van het spel de meeste wekkertjes verzameld hebt. Je kunt wekkertjes verdienen door de opdracht van elk vak op tijd uit te voeren.

En dit is de dagindeling:

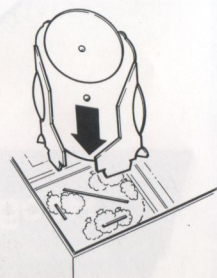
Tijd	Vak	Opdracht
8.00 uur	Badkamer	Tijd om je tanden te poetsen
9.00 uur	Park	De schoolbus vertrekt
10.00 uur	School	Tijd om te leren
12.00 uur	Speelplein	Lunchtijd
3.00 uur	Thuis	Theetijd
5.00 uur	Tuin	Speeltijd
7.00 uur	Slaapkamer	Bedtijd!



Houd de klok in de gaten en zorg dat je de opdracht klaar hebt voor het te laat is- je wilt tenslotte heel veel wekkertjes verdienen!

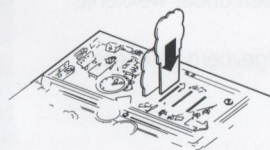
VOORBEREIDING

1. Druk alle wekkertjes en de grote wekker plus draaiwijzer uit het karton.
2. Maak de pionnen los van het frame. Gebruik voor moeilijke verbindingen een schaar.
3. Druk het plastic pinnetje zoals aangegeven door de draaiwijzer en de wijzer van de wekker.



VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

1. Zoek de wekkertjes met dezelfde tijd en kleur bij elkaar en leg ze op stapeltjes van vier. Nu vraag je iemand die niet meespeelt om de stapeltjes in willekeurige volgorde te verdelen over de gleufjes van de betreffende vakken op het speelbord. Er staan dan op elk vak vier wekkertjes.



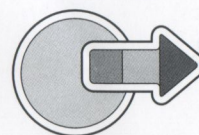
2. Alle spelers kiezen een pion en zetten hem op het startvakje in de slaapkamer.
3. Zet de wijzers van de wekker op 7 uur. Dat is de tijd van de slaapkamer en de tijd dat het spel begint!
4. Nu mogen de spelers om de beurt de draaiwijzer achter de grote wekker laten draaien. De speler die als eerste rood draait, mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.



HET SPEL



Als je aan de beurt bent, laat je de draaiwijzer draaien. Als je een kleur draait, mag je je pion verplaatsen naar het eerstvolgende lege plekje van die kleur. Bijvoorbeeld: je draait geel. Verplaats je pion nu naar het eerstvolgende plekje waar geel op staat - dat kan ook een vakje met een gekleurde pijl zijn.



PIJLEN

De gekleurde pijl vormt de ingang van ieder vak. Als de pijl het eerstvolgende lege plekje is met de kleur die jij gedraaid hebt, dat zet je je pion op de pijl en je stapt het vak binnen.



IN SLAAP VALLEN

Als je dit draait... wakker worden! - je pion is in slaap gevallen. Je mag hem niet verplaatsen en moet wachten tot je volgende beurt.



HARDLOPER!

Als jij als eerste een bepaald vak binnenstapt, zet je de wijzers van de klok op de tijd van dat vak. Voorbeeld: je komt de badkamer binnen, dus je zet de klok op 8 uur. Als je de klok verzet, zeg je de nieuwe tijd hardop zodat iedereen weet wat hij of zij moet doen!