

Spelregels

GIRLS

Het spel van

DURF JE OF
NIET

Durf Je Wel?

De inhoud van GIRLS:

Speelbord, draaiknop, 2 (tweezijdige) draaischijven met uitdagende durfdingen, dekschijf, 96 *Vriendinnen*-kaarten, vel met pukkel-stickers en deze speciale spelregels.

Dingen die je misschien wel nodig hebt...

Radio, haarborstel, make-up, stopwatch of klok, telefoon (vraag wel even of je mag opbellen).



WAAR GAAT HET EIGENLIJK OVER?

Er wordt wel eens gezegd: wie niet waagt, die niet wint. Nou, daar gaat het bij dit spel eigenlijk ook om! Je moet namelijk maar durven. En als je durft.... dan kan je ontzettend LACHEN!

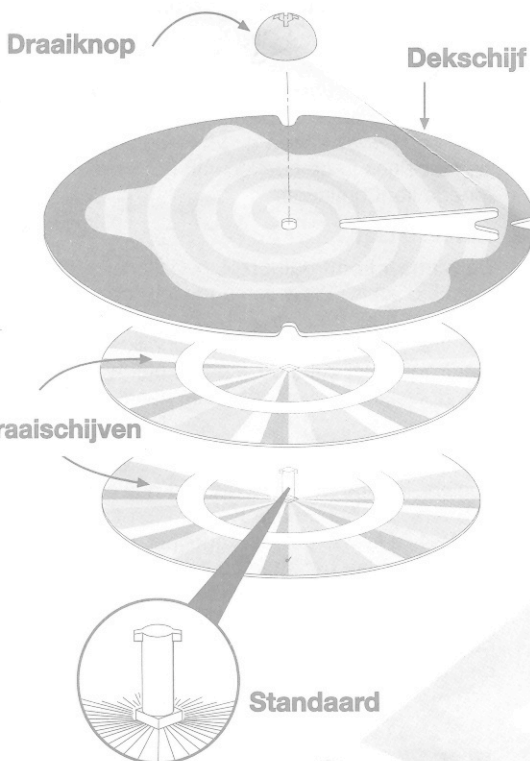
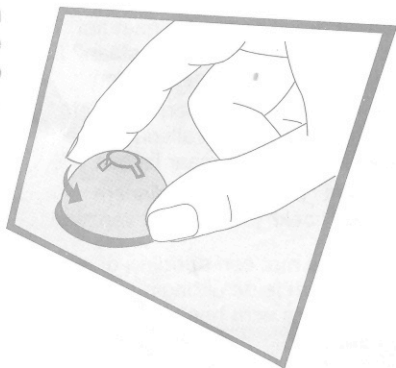
Telkens wanneer je die superbijdehante draaischijf laat draaien, bestaat de kans dat hij stopt bij een vakje met een uitdaging, een *durfding* dus. Er zijn ook andere vakjes, maar die bespreken we later. Iedere uitdaging heeft een waarde in punten. Als je de uitdaging aanneemt en goed uitvoert, krijg je het aangegeven aantal punten. De eerste speler die 25 punten heeft, wint het spel! Je wint natuurlijk geen sportwagen of zoiets, maar wat je wél wint is

eigenlijk nog veel leuker - namelijk INFORMATIE!

Gedurende het spel verzamelen alle spelers *Vriendinnen*-kaarten. Deze kleine schatjes vertellen je dingen als: "Vrolijk karakter", "Dol op roddelen", of zelfs "Wiebelt met haar billen als ze loopt". De spelers geven deze kaarten *met de goede kant omlaag* aan de speler waarvan ze denken dat de kaart bij haar past. En dat is nu juist het leuke - want de enige speler die aan het eind van het spel haar kaarten mag lezen is de **winnaar**. Lijkt het je niet dol om te ontdekken dat iemand jou super-intelligent of heel populair vindt, of zegt dat je zo'n mooie huid hebt - of alle drie?

De spatie voorbereidingen

1. Druk de vierkante gaatjes in het midden van de draaischijven uit en leg ze op de standaard. Leg de dekschijf er bovenop en druk de draaiknop op de standaard. Druk hem omlaag, draai hem een kwartslag en trek hem weer omhoog, zodat hij vastzit.



2. Leg de complete draaier in het speelbord (de drie puntjes vallen in de uitsparingen van de bovenste schijf).
3. Druk de *Vriendinnen*-kaarten uit (kartonresten bij het oud papier!). Verdeel de kaarten in vier gelijke stapeltjes en leg ze *met de goede kant omlaag* in de hoeken van het speelbord. **Lees ze niet!** Er staat belangrijke informatie op: alleen de winnaar krijgt deze informatie aan het eind van het spel te zien.
4. Leg het vel met pukkeltickers onder handbereik.
5. Bepaal wie de score bij mag houden en zorg dat zij papier en potlood heeft.
6. Kies welke speler mag beginnen. Het maakt niet uit wie het is, kies zelf maar!

ALLES KLAAR! DAAR GAAT-JE DAN!

Draai aan de draaiknop.... Nu gaat het gebeuren! Waar blijft de draaier staan? Er zijn drie verschillende mogelijkheden:

- een vakje met "verzin zelf een vraag of een durfding" (dat kunnen allerlei maffe durfdingen zijn - als het maar lachen is!);
- een vakje met "pak een *Vriendinnen*-kaart uit elke hoek" (dat spreekt vanzelf).

1. Als je een vakje met een durfding of een vraag krijgt, moet je de uitdaging uitvoeren of de vraag (soms écht heel erg) beantwoorden. Op die manier kun je het aangegeven aantal punten verdienen.

Sommige durfdingen moet je binnen een bepaalde tijd doen - zorg dat je je daar aan houdt, anders krijg je geen punten.

Als je het durfding niet durft te doen, of zó slécht uitvoert dat de andere spelers vinden dat je het verknald hebt... Jammer dan, geen punten!

En misschien ben je gewoon een beetje verlegen, of een beetje bang, of het beantwoorden van die vraag is gewoon té heftig.... Okee, geen probleem, moet je helemaal zelf weten. MAAR (en dat is niet gering).... je krijgt een **grote, dikke, vette pukkel-sticker. Die moet de rest van het spel op je gezicht blijven zitten.**

Belangrijk: maak er geen punt van dat je verlegen bent - je bent vast niet de enige die een pukkel-sticker krijgt!

2. Als er in het vakje staat "Verzin zelf een vraag of een durfding" dan zou je het wel eens moeilijk kunnen krijgen. De andere spelers verzinnen met elkaar een vraag of een durfding voor je.

Doe er geen uren over, girls - als iemand lang moet wachten, is er al gauw niets meer aan. Maar zorg wel dat het veilig is, ze is tenslotte je vriendin!

Als je de vraag beantwoordt of de uitdaging goed volbrengt, krijg je het aangegeven aantal punten. Zo niet? Alweer een pukkel erbij - en wel onmiddellijk!

3. Krijg je een vakje met "Pak een *Vriendinnen*-kaart", dan neem je één kaart uit elke hoek van het speelbord. Lees de kaarten voor jezelf en bekijk van elke kaart welke speler het beste bij de omschrijving past. Zorg dat **niemand** ze kan zien en leg de kaarten met de goede kant omlaag voor de spelers die jij erbij vindt passen. Je kunt ze alle vier aan 1 speler geven of ze verdelen. Je zou er zelfs één of meer zelf kunnen houden als je vindt dat ze het beste bij jou passen - wat je maar wilt, het is jouw keuze. Maar vergeet niet - deze informatie is diep geheim - houd alle kaarten **met de goede kant omlaag** tot het einde van het spel.

Het vakje met "Pak een *Vriendinnen*-kaart" is trouwens een "0"-vakje - je kunt hier geen punten mee verdienen!

De winnaar

De speler die de score bijhoudt, weet wie als eerste 25 punten heeft. Die speler is de officiële winnaar van *GIRLS*. Behalve dat zij gewoon "De Beste" was, is zij de **enige** speler die haar *Vriendinnen*-kaarten mag lezen. (Al de andere spelers moeten hun kaarten **zonder kijken** direct terugleggen op de stapeltjes in de hoeken van het speelbord (goede kant omlaag!).

Het resultaat

De winnaar komt natuurlijk met allerlei reacties, zoals "Wow, iemand vindt dat ik geweldig haar heb" of "Hé, wie vindt mij hier een vreselijke flirt?!". Het is natuurlijk soms maar goed dat zelfs de winnaar niet weet van wie zij welke kaartjes gekregen heeft...!

De volgende keer

Nu wil iedereen natuurlijk nog eens spelen - vooral degenen die niet gewonnen hebben. Dus schud alle *Vriendinnen*-kaarten, verdeel ze in vier gelijke stapeltjes, leg ze in de hoeken van het speelbord.... en daar gaat-ie weer! Als je ongeveer vier keer gespeeld hebt, draai je de draaischijf om (of je neemt de andere schijf) voor nieuwe durfdingen en diepzinnige vragen.

**MB
SPELLEN**

© 1995 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

14557NL1196 Brussel.