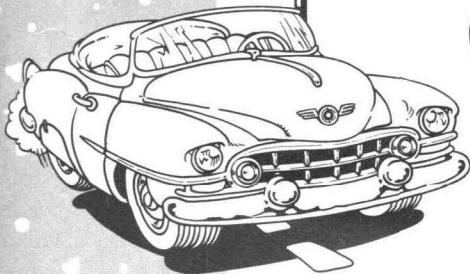
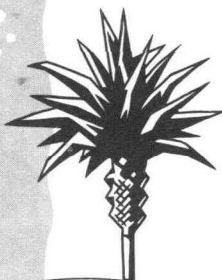


Die tolle Unterhaltung für 2 – 6 Mädchen ab 10 Jahren

GIRLTALK[®]



Spielzubehör:

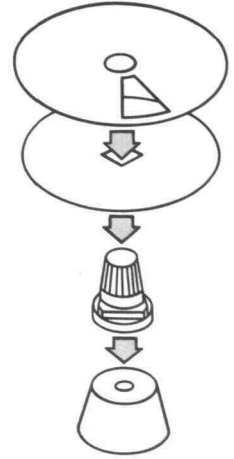
1 Spielfläche in der Schachtel,
1 Deckscheibe, 2 Drehscheiben,
1 Drehknopf, 64 Schicksals-
karten, 6 Zukunftstafeln,
50 Punktechips, 6 Verschluss-
clips, 1 Angstnasenstempel.

Was wird gemacht und wie wird gewonnen?

Gewinne einen Blick in die Zukunft, indem Du lustige und verrückte Aufgaben ausrührst oder Deine tiefsten Geheimnisse verrätst. Mit Glück, Mut und Köpfchen sammelst Du im Tausch gegen Punkte Schicksalskarten aus den vier Bereichen HIGHLIGHTS, TRAUMBOY, KARRIERE und PANNEN. Wenn es Dir als erste gelingt, Deine Zukunftstafel mit allen vier Schicksalskarten zu füllen, bekommst Du die großartige Chance, in die geheimnisvolle Zukunft zu schauen.

Auf die Plätze, fertig...

Stecke eine Drehscheibe und die Deckscheibe so auf den Drehknopf, wie es hier abgebildet ist. Alles zusammen setzt Du dann in die Spielfläche der Schachtel.

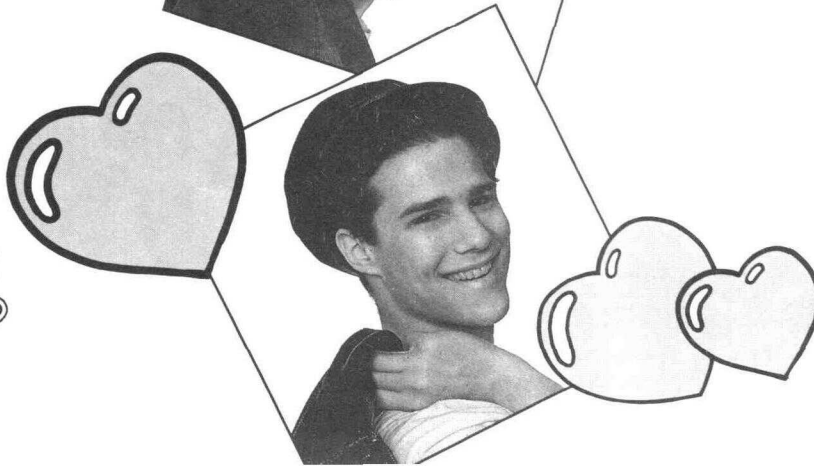


Wenn Du kein Spielverderber sein willst, dann lies die Aufgaben auf den Drehscheiben bitte nicht vor dem Spiel! Dies gilt insbesondere auch für die Schicksalskarten, die Du mit den bunten Bildseiten nach oben in den vier Fächern bereitlegst - hübsch nach den vier Bereichen sortiert. Die bleiben top secret!

Alle Mädchen dürfen sich nun eine Zukunftstafel aus der Schachtel nehmen und gleich mit einem der pinkfarbenen Clips auf der offenen Seite verschließen. So bleibt der Blick in die Zukunft bis zum Ende ein Geheimnis.

Da ist noch der Angsthasenstempel ... ein kleiner Gag, der Deinem Mut auf die Sprünge helfen soll. Diesen Stempel und die Punktechips solltest Du noch griffbereit zurechtlegen.

Wer jetzt anfangen darf, überlassen wir Eurer Phantasie: das Mädchen mit dem längsten Haar *oder* mit dem jüngsten Freund *oder* mit den meisten Sommerrosen?



...los!

1 Zu allererst darfst Du die Drehscheibe mit dem Drehknopf in Schwung setzen. Wenn sie stehenbleibt, erscheint in dem Fenster der Deckscheibe eine Aufgabe. Versuche nun diese Aufgabe zu lösen. Trau Dich ruhig! Mach's aber nicht zu lang - ca. 2 Minuten sind das Maximuni, sonst wird's für Deine Freundinnen zu langweilig.

• Hast Du die Aufgabe geschafft, bekommst Du einen Punktechip in der jeweiligen Farbe:

10 Punkte - GOLDGELB
5 Punkte = GRÜN
3 Punkte - PINK

• Schaffst Du die Aufgabe nicht, hast du diesmal Pech gehabt und bekommst keine Punkte.

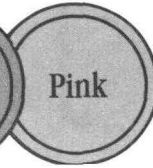
Ein gelbes Feld auf der Drehscheibe bedeutet Glück: ohne irgendwas zu tun, darfst Du Dir eine Schicksalskarte nehmen und in Deine Zukunftstafel stecken.

Erscheint im Fenster der Deckscheibe für die gleiche Spielerin noch einmal die gleiche Aufgabe, darf sie neu drehen oder einfach die Drehscheibe wechseln. So kommt iioth mein Abwechslung ins Spiel.

• Wenn Du es aber gar nicht versuchst, Dich genieerst oder so, dann geht es Dir an den Kragen. Vielleicht hast Du Angst, Dich lächerlich zu machen oder willst ein tiefes Gheimnis nicht preisgeben? Nun - so wirst Du kaum gewinnen. Du bekommst null Punkte und von Deinen Mitspielerinnen zusätzlich den Angsthasenstempel auf Wange oder Stirn gedrückt.

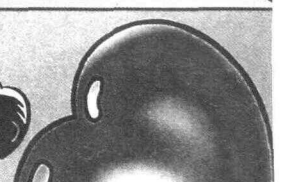
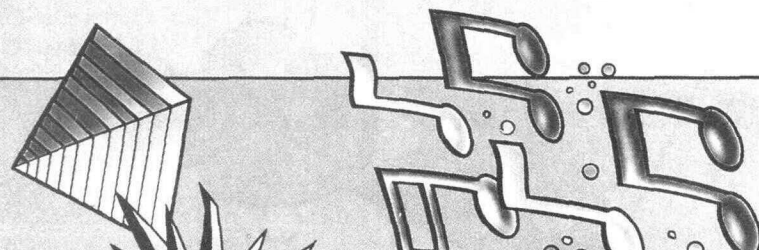
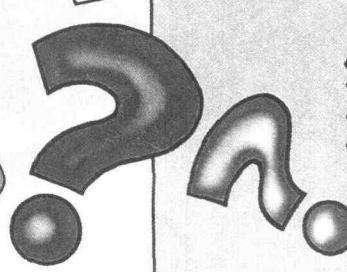
2 Ab einer von Euch festgelegten Punktezahl ~~kannst~~ Du Chips gegen eine Schicksalskarte eintauschen. Wenn Ihr nur zu zweit spielt, sollten es schon 20 Punkte sein, die Ihr für eine Schicksalskarte braucht. Spielt Ihr zu dritt oder viert, reichen 15 Punkte. Zu fünft oder sechst sind lockere 12 Punkte genug.

Sobald Du Punktechips mit der ausreichenden Punktezahl hast, tauschst Du sie sofort gegen eine Schicksalskarte. Überzählige Punkte muß Du leider mit abgeben und dann wieder bei Null weitermachen.



Lüfte das Geheimnis:
Für welchen Jungen schwärmst Du?

5



3 Jede gewonnene Schicksalskarte wird sofort in den passenden Schlitz auf der Zukunftstafel gesteckt. Einfach hinter die Pyramide klemmen... Highlights zu Highlights usw. Klar, daß Du von jeder Sorte nur eine Schicksalskarte sammeln kannst. Zwei Traumboys z.B. würden Dich sowieso nur unnötig nervös machen. Und wie gesagt: der Text auf der Rückseite ist vorerst top secret - ganz cool bleiben!

Und nun zum Finale - bitte umblättern!



4 Bist Du nun die Glückliche, die als erste alle vier Schicksalskarten beisammen hat, darfst Du laut jubeln oder eine tolle Platte zur Unterma- lung auflegen.

Jetzt schließe Deine niedlichen Kulleraugen und konzentriere Dich: es ist Zeit, Deine Zukunfts- tafel zu öffnen: lies **laut** vor, was darin steht - Deine Freund- innen dürfen nur zuhören und staunen. Ihre Schicksalskarten kommen leider ungelesen (1) zurück in den Stapel. Das ist zwar echt hart, aber gerecht - schließlich kann hier nur eine gewinnen. Und beim nächsten Mal haben ja wieder alle die gleiche Chance!

In den Sternen steht's geschrie- ben...

Wir würden dir ja gerne sagen, daß die Sterne niemals lügen und Dein „Schicksal“ sich so erfüllt. Aber... Spaß muß schließlich sein - und ein wenig von der Zukunft zu träumen, hat noch nie geschadet! Das Schönste sind letztlich doch die vielen Überraschungen die Du noch erleben wirst! Oder?

DEINE ZUKUNFT

HIGHLIGHTS

TRAUMBOY

© 1991 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany
© 1990/1988 Western Publi-
shing Company, Inc.

No. 70600.8

