

Traum Telefon

Das elektronische Telefonspiel um deinen Traum-Boy



INHALT

1 elektronisches Simulationstelefon mit Telefonständer, 6 Bilderrahmen mit Ständern, 36 Karten (24 Boy-Karten, 4 Lautsprecher-Karten, 4 Mithören-Karten, 4 Auflegen-Karten), 4 Adressbücher, Aufbewahrungsbox, 1 Block mit doppelseitigen Hinweisblättern

ZIEL DES SPIELS

Je nach Spiel unterschiedlich:

Dating Line

Hier gilt es, als erstes Girl zu erraten, welcher Boy auf dich steht.

(Pro Spiel handelt es sich um einen Jungen – dieser gilt für alle Spielerinnen. Aber bei jedem neuen Spiel, das ihr beginnt, handelt es sich um einen anderen Jungen).

Mystery Line

Hier gilt es, als erstes Girl den "geheimen Super Boy" herauszufinden.

Hierfür stehen 2 Themen zur Verfügung, die jeweils nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. Hier sollst du erraten

- welcher Boy zum Anführer der Jungs gewählt wurde und wie viele Stimmen er bekam *oder*
- welcher Boy den Bio-Wettbewerb gewonnen hat und wie viel Geld er dafür kassierte.

Party Line

Hier gilt es, es als erstes Girl zu schaffen, dass sechs Jungs auf deiner Party auftauchen.

VORBEREITUNG

- 1.) Nimm die Bilderrahmen-Ständer aus der Plastiktüte. Befestige jeweils einen Ständer an einem Bilderrahmen und stelle ihn auf den Tisch.
- 2.) Nimm die Karten und sortiere sie wie folgt: Trenne die Lautsprecher-, Mithören- und Auflegen-Karten von den Boy-Karten. Lege die Boy-Karten als Stapel so auf den Tisch, dass die Gesichter der Jungs nach unten zeigen,
- 3.) Stelle das Telefon in den Telefonständer.
- 4.) Dann nimmt sich jedes Girl ein Adressbuch, löst ein Hinweisblatt von dem Block und befestigt es an der Oberseite. Außerdem benötigt ihr noch Bleistifte (nicht enthalten), um eure Notizen auf die Hinweisblätter zu schreiben.
- 5.) Entscheidet euch, welches der drei Spiele ihr spielen möchtet.

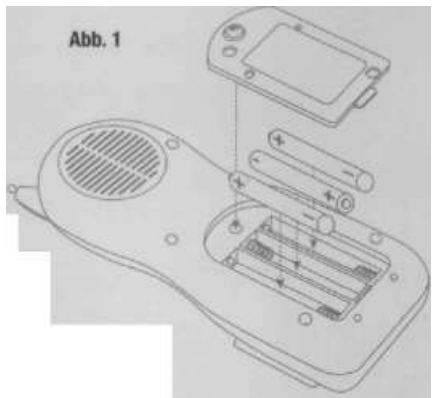
Bitte BEWAHREN SIE DIESE INFORMATION ZUR SPÄTEREN VERWENDUNG AUF.

(Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.)

Batterien einlegen: Lösen Sie zuerst die Schraube des Batteriedeckels an der Rückseite des Telefons. Dann legen Sie 3 LR03 (1,5V) Alkali-Batterien wie gezeigt ein. Achten Sie darauf, dass die + und - Polungszeichen mit den Markierungen im Batteriefach übereinstimmen. Schrauben Sie den Batteriedeckel wieder fest und überprüfen Sie die Batteriefunktion: Drücken Sie gleichzeitig die Tasten * und #. Wenn der Satz "Willkommen bei Traumtelefon" nicht erklingt, sind die Batterien entweder zu schwach oder nicht richtig eingelegt worden.

WICHTIG: BATTERIEHINWEIS
WARNHINWEIS:

1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten *und* legen Sie diese gemäß den + und - Polungszichen korrekt ein.
2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden
sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf.
7. AUFLADSBARE BATTERIEN: Bitte diese Batterien nicht gleichzeitig mit anderen Batteriearten verwenden. Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.
8. Wie bei allen kleineren Teilen, sollten rissige Batterien von Kindern ferngehalten werden. Im Falle einer Verschluckung suchen sie bitte sofort einen Arzt auf.



BEHANDLE DAS TELEFON IMMER GUT

- Gehe mit dem Telefon immer vorsichtig und sorgfältig um.
- Lege das Telefon nach dem Spielen wieder zurück in die Aufbewahrungsbox, Achte darauf, dass kein Schmutz oder Staub an das Telefon gelangen kann.
- Bewahre das Telefon nicht an feuchten Orten oder an Orten mit extremen Temperaturunterschieden auf.
- Nimm das Telefon nicht auseinander! Wenn ein Problem auftaucht, versuchst du zuerst, das Spiel zurückzusetzen, indem du gleichzeitig die Tasten * und # drückst (hierdurch wird jedes Spiel beendet) oder neue Batterien einlegst.


SO FUNKTIONIERT DAS TELEFON

Lautsprecher

Dein Telefon verfügt über 2 Lautsprecher 

Der "**Geheimsprecher**", d.h. die Hörmuschel auf der Vorderseite ist nur für die Person bestimmt, die gerade telefoniert. Der "**Lautsprecher**" auf der Rückseite funktioniert wie ein normaler Lautsprecher - jeder kann zuhören! (Da er sehr laut ist, hältst du ihn bitte nicht zu nah an dein Ohr.)

Tasten

Zusätzlich zu den normalen Telefontasten 0-9 verfügt das Traumtelefon noch über andere, wichtige Tasten . Damit du die Funktionen dieser Tasten kennen lernst, probierst du das Telefon am besten einmal aus - und zwar so, als ob du mit den Spielen Dating Line oder Mystery Line starten würdest.

NEUES SPIEL

Immer, wenn du ein neues Spiel beginnen möchtest, drückst du gleichzeitig die Tasten * und #. Versuche es einmal! Und höre dir die Anweisungen gut an, die dir erklären, wie du das Spiel, das du dir ausgesucht hast, auswählst. Du hörst z.B. die Ansage "Möchtest du zur Dating Line, drücke die 1". Versuche jetzt einmal, die 1 zu drücken und noch einmal zu bestätigen. Wenn du dann den Freiton hörst, kannst du mit dem Telefonieren loslegen. Ruf doch einmal Daniel an! Suche seine Telefonnummer aus deiner Telefonliste heraus. Um ihn anzurufen, wählst du jetzt einfach seine Telefonnummer, indem du die entsprechenden Telefontasten drückst - so, wie du es auch bei einem richtigen Telefon tun würdest. Jetzt höre dir gut an, was Daniel sagt. Jedes Girl hört den ersten Teil seiner Message - aber nur **du** hörst den wichtigen Hinweis am Ende seiner Nachricht! (Denke daran, das Telefon an dein Ohr zu halten - nur so kannst du den Hinweis richtig verstehen.)

Achtung: Drücke die Tasten * und # niemals während eines Spiels gleichzeitig. Denn wenn du das tust, wird der Telefonspeicher gelöscht und du musst das Spiel noch einmal starten!

Wahlwiederholung

Wenn du einen Hinweis nicht richtig verstanden hast, kannst du ihn mit der Taste "**Wahlwiederholung**" noch einmal anhören. Das Telefon wählt nun automatisch die zuletzt gewählte Nummer.

Versuche es jetzt einmal! Daniel sagt so etwas wie "Hast du nicht eben schon 'mal angerufen?" und wird dann seinen Hinweis wiederholen. Jedes Girl hört den ersten Teil seiner Message, aber wieder hörst nur **du** den wichtigen Hinweis am Ende.

Lautsprecher

Während des Spiels kann es vorkommen, dass alle Girls denselben Hinweis hören sollen. Wenn dies passiert, drückst du die Taste "**Lautsprecher**", bevor du die Telefonnummer

eines Jungen wählst. Denn dann hören alle Girls den Hinweis dieses Boys.
Versuche es jetzt - drücke diese Taste und wähle Daniels Nummer. Stelle das Telefon zurück auf den Ständer und höre gut zu, wenn Daniel seinen Tipp allen Spielerinnen erzählt.

Raten



Wenn du dir ganz sicher bist, um welchen Jungen es sich - entweder bei der Mystery Line oder bei der Dating Line - handelt, kannst du die Taste "Raten" drücken, um deinen Tipp abzugeben. Dann wählst du die Telefonnummer des Jungen, um den es sich deiner Meinung nach handelt. Er wird dir (**und allen anderen Girls**) sagen, ob du Recht hast oder nicht. Also los geht's! Nehmen wir einmal an, du glaubst, dass es sich bei dem gesuchten Boy um Daniel handelt. Um deinen Tipp abzugeben, drückst du die Taste "**Raten**" und wählst Daniels Nummer. Hastest du richtig geraten?

ÜBERRASCHUNGSANRUF

R-R-R-Ring! R-R-Ring! Oh, hier ist ein Überraschungsanruf! Während des Spiels klingelt das Telefon, obwohl niemand bei einem Jungen angerufen hat. Am anderen Ende der Leitung spricht ein Mädchen und gibt allen Spielerinnen einen Super-Tipp! Z.B. sagt sie:

"Hey! Ich habe gerade gehört... es ist nicht David!"

Dies ist ein toller Hinweis. Vergiss nicht, ihn auf deinem Hinweisblatt zu notieren!

Denke daran: Du kannst die Überraschungsanruferin nicht zurückrufen, um ihren Tipp noch einmal zu hören - also höre genau zu!

Wenn du einen Überraschungsanruf erhältst und trotzdem noch den Hinweis des letzten Jungen hören möchtest, drückst du nach dem Tipp der Anruferin einfach die Taste "**Wahlwiederholung**". Das Telefon wählt dann automatisch die Nummer des zuletzt angerufenen Boys und er wiederholt seine Nachricht für dich.

Wenn das Telefon gerade dann klingelt, wenn du mit einem Anruf beginnst, hörst du einfach auf zu wählen und hörst der Anruferin zu. Dann wählst du die gewünschte Nummer einfach noch einmal von vorne.

OH, FALSCHER NUMMER

Hast du dich verwählt? Macht nichts, die Telefonzentrale schreitet ein und bittet dich darum, noch einmal zu wählen.

Hinweis: Du kannst die Dame in der Telefonzentrale nicht anrufen - aber sie kann mit dir sprechen.

UPPS!

Deine Finger haben eine andere, falsche Taste erwischt? Wolltest du die Taste "**Wahlwiederholung**" drücken, aber hast versehentlich die Taste "**Lautsprecher**" oder "**Raten**" gedrückt, kannst du dir den Hinweis trotzdem noch einmal anhören. Drücke einfach noch einmal die Taste "**Wahlwiederholung**".

Wenn du entweder die Taste "**Lautsprecher**" oder "**Raten**" und dann eine Zahlentaste gedrückt hast, gibst du einfach weiterhin falsche Zahlen ein (z.B. 000), bis du die Stimme der Telefonzentrale hörst. Dann musst du die vollständige Telefonnummer wählen, um den Hinweis noch einmal zu hören.

AUTOMATISCHE ABSCHALTFUNKTION

Wenn innerhalb von ca. 5 Minuten keine Tasten gedrückt wurden, schaltet sich das Telefon automatisch aus. Um weiterzuspielen, musst du dann ein neues Spiel beginnen. Also denk daran: Wenn jemand für ein paar Minuten mit dem Spielen aufhören muss, spielen die anderen Girls am besten einfach so lange alleine weiter, bis das Girl wieder einsteigen kann.



WAS STEHT AUF DEM HINWEISBLATT?

Die Hinweisblätter sind in drei Abschnitte unterteilt (siehe unten stehende Abb. 3).

- Auf der linken Seite findest du die Namen und Telefonnummern der Jungs, die du anrufen kannst - hake einen Jungen ab, wenn du seinen Hinweis gehört hast. Info: In ein und demselben Spiel (sowohl bei der Mystery Line als auch bei der Oating Line) gibt ein Junge jedes Mal denselben Hinweis.
- Die untere Hälfte auf der rechten Seite des Blatts gilt nur für die Mystery Line. Wenn der Sprecher das Ziel des Spiels ansagt, versiehst du es entsprechend auf deinem Hinweisblatt mit einem Haken. Wenn dir einige Jungs Hinweise zur geheimen Telefonnummer des besten Freundes geben, schreibst du sie in den freien Feldern auf, bis du schließlich die ganze Nummer weißt. Gib dir dann der beste Freund die Zahlen-Antwort auf die Frage (z.B. wie viele Stimmen er bekam), schreibst du sie ebenfalls in die freien Felder neben das entsprechende Thema.

(Achtung: Die Telefonnummer des besten Freundes ist eine ganz neue Nummer – du findest sie NICHT auf der Telefonliste!)

- Die obere Hälfte auf der rechten Seite des Blatts gilt nur für die Mystery Line und für die Dating Line. Sie sagt dir, wo sich die Jungs am liebsten herumtreiben. Hier streichst du einen Jungen durch, wenn du festgestellt hast, dass er nicht der gesuchte, geheime Junge ist.

Abb. 3



DIE DREI SPIELE

SPIEL I

DATING LINE

Teile an jede Mitspielerin eine Lautsprecher-, eine Mithören- und eine Auflegen-Karte aus und lege die restlichen dieser Karten wieder zurück in die Schachtel. Dann mische die 24 Boy-Karten und gib jeder Mitspielerin 3 Stück. Die restlichen Boy-Karten legst du als Ziehstapel in die Tischmitte. Dann stellst du den Telefonständer mit dem Telefon vor die jüngste Spielerin. Stelle noch alle 6 Bilderrahmen in die Tischmitte. Jedes Girl legt dann ihre sechs Karten vor sich.

Beginne das Spiel, indem du auf dem Telefon gleichzeitig die Tasten * und # (für ein neues Spiel) drückst und den Anweisungen des Sprechers genau zuhörst. Nachdem du die Dating Line gewählt hast, sagt der Sprecher das Ziel des Spiels an: Hier geht es darum, zu erraten, welcher Boy auf dich steht. Die jüngste Spielerin beginnt. Danach gibt sie den Telefonständer mit Telefon an das nächste Girl (im Uhrzeigersinn) weiter.

WENN DU AN DER REIHE BIST

1. Suche dir einen Jungen aus: Sieh dir deine 3 Boy-Karten an und entscheide, welchen von ihnen du anrufen möchtest. Hast du dich entschieden, teilst du den anderen Spielerinnen den Namen des Boys mit. Schlage seine Telefonnummer in der Telefonliste nach.
2. Wähle die Nummer und hör dir den Hinweis an: Nimm das Telefon und wähle die Nummer des Jungen, den du anrufen möchtest. Dann höre genau zu! Denn er gibt dir einen wichtigen Hinweis. Denke daran: Während dieses Spiels gibt dir dieser Junge immer denselben Hinweis. Wenn du ihn angehört hast, streichst du seinen Namen auf deinem Hinweisblatt durch - so weißt du später, dass du ihn schon einmal angerufen hast und nicht noch einmal anrufen musst. Nachdem du den Hinweis gehört hast, stellst du das Telefon wieder in den Ständer.

Wichtig: Halte dein Hinweisblatt von den neugierigen Augen deiner Mitspielerinnen fern! Du willst ihnen doch nicht einen Tipp geben, oder?

3. Durchsuche die Bilder: Nachdem du einen Hinweis gehört hast, siehst du dir alle Bilder genau an. Finde die Jungs heraus, die NICHT der geheime Junge sein können und streiche sie von der Liste.

Beispiel: Du hörst den Hinweis von Julian, dass der geheime Junge KEINEN Hut trägt. Sieh dir alle Bilder genau an und stelle fest, welche Jungs Hüte tragen. Der geheime Junge kann also nicht Tom, Mark, Chris oder Marcel sein, denn sie alle tragen Hüte - der geheime Junge aber trägt keinen! Also streichst du alle diese Jungs in der oberen, rechten Hälfte deines Hinweisblattes durch. Super! Du hast nun schon 4 Jungs herausgefunden, die es NICHT sein können!

4. Ablegen und ziehen: Lege die Boy-Karte, die du soeben benutzt hast, aufgedeckt (Gesicht nach oben) auf den Tisch und bilde so den Anfang eines Ablagestapels. Dann ziehst du eine neue Karte von dem Ziehstapel.

(Achtung: Wenn der Ziehstapel leer ist, kann jedes Girl jeden Jungen anrufen. Sieh dir dein Hinweisblatt genau an und rufe die Jungs an, die du noch nicht angerufen hast.)

5. Das nächste Girl ist an der Reihe! Gib das Telefon mit Telefonständer an deine linke Nachbarin weiter. Nun ist sie an der Reihe und ruft einen der drei Jungs an, die auf ihren eigenen Boy-Karten abgebildet sind.

WELCHE HINWEISE HÖRST DU?

Es gibt vier verschiedene Hinweisarten. Alle Hinweise sagen etwas über die Kleidung, Sportarten, Speisen oder Orte des geheimen Boys aus. Aber die Hinweise sagen nicht, was er gerne mag, sondern, was er NICHT mag - z.B. was er NICHT trägt, welche Sportart er NICHT mag, was er NICHT gerne isst oder wo er sich NICHT gerne aufhält.

Einige der Boys geben dir vielleicht überhaupt keinen richtigen Hinweis, Stattdessen sagen sie z.B. "Klar weiß ich, wer es ist! Aber ich verrät's dir nicht!"

Nachdem du einen solchen Hinweis gehört hast, ist dein Zug vorbei und das nächste Girl ist an der Reihe.

WER KÖNNT DER "GEHEIME JUNGE" SEIN?

Indem du dir die Hinweise genau anhörst und sorgfältig die Bilder nach den Hinweisen durchsuchst, kannst du diejenigen Jungs herausfinden, die der geheime Junge NICHT sein können, Schließlich ist einer der Jungs, die noch übrig bleiben, der geheime Junge.

Wichtig: Jeder Junge, den du anrufst, kann selbst der geheime Boy sein. Wenn dir z.B. Dominik einen Hinweis über den geheimen Jungen gibt, kann auch er selbst dieser Junge sein!

SPEZIAL-KARTEN

Es gibt drei verschiedene "Spezial-Karten". Diese können gegen das Girl ausgespielt werden, das gerade das Telefon in der Hand hält. Und so funktioniert's: **Nachdem** eine Spielerin mitgeteilt hat, dass sie einen bestimmten Jungen anrufen möchte - aber noch **bevor** sie eine Taste gedrückt hat - kann jede der anderen Mitspielerinnen schnell eine Spezial-Karte vor sie werfen! Die erste Spezial-Karte, die vor ihr landet, gilt. (Alle anderen geworfenen Karten werden ihren Besitzerinnen zurückgegeben und können ein anderes Mal ausgespielt werden.)

Lautsprecher

Wenn diese Karte ausgespielt wird, muss das Girl mit dem Telefon die Taste **"Lautsprecher"** drücken, bevor sie den Jungen anruft, den sie sich ausgesucht hat. Denn dann sagt der Junge seinen Hinweis laut, so dass alle anderen Girls ihn ebenfalls hören können!

Wenn jemand ihn verpasst, drückt das Girl einfach die Taste **"Wahlwiederholung"**, um den Hinweis noch einmal anzuhören. Wenn du vergisst, vorher die Taste **"Lautsprecher"** zu drücken und der Hinweis nur dir gegeben wird, drückst du einfach noch einmal die Taste **"Lautsprecher"** und wählst dann die Telefonnummer dieses Jungen noch einmal.

Wurde eine solche Lautsprecher-Karte erst einmal ausgespielt, wird sie zur Seite gelegt und ist für den Rest des Spiels raus aus dem Spiel - auch, wenn der Junge gar keinen richtigen Hinweis gegeben hat.

Mithören

Wenn diese Karte ausgespielt wird, muss das Girl mit dem Telefon die Spielerin, die diese Karte ausgespielt hat, bei ihrem Anruf mithören lassen! Sie ruft den Jungen an, den sie sich ausgesucht hat und hält dann das Telefon zwischen sich und ihre Mitspielerin.

Achtung: Haltet das Telefon so, dass nur ihr 2 den Hinweis hören könnt - alle anderen Girls sollen ihn nicht hören! Wenn eine von euch den Hinweis nicht richtig verstanden hat, drückst du einfach die Taste **"Wahlwiederholung"**, damit ihr ihn noch einmal anhören könnt.

Wurde eine Mithören-Karte erst einmal ausgespielt, darf das Girl mit dem Telefon sie danach behalten - selbst, wenn der Junge gar keinen richtigen Hinweis gegeben hat. Dieses Girl kann diese Karte später einsetzen und bei einer anderen Mitspielerin mithören!

Die Ausnahme: Wenn ihr nur zu zweit spielt, ist eine Mithören-Karte - wenn sie einmal ausgespielt wurde - für den Rest des Spiels raus aus dem Spiel und wird zur Seite gelegt.

Auflegen

Wenn diese Karte ausgespielt wird, darf das Girl mit dem Telefon nicht mehr weitertelefonieren. Diese Karte wird normalerweise zum Ende des Spiels ausgespielt, wenn ihr ein Mädchen daran hindern wollt, den geheimen Jungen zu erraten (siehe folgenden Abschnitt "RATEN").

Wenn eine Auflegen-Karte ausgespielt wurde, ist sie für den Rest des Spiels raus aus dem Spiel und wird zur Seite gelegt.

RATEN

Wenn du glaubst, den geheimen Jungen herausgefunden zu haben, kannst du bei deinem **nächsten** Spielzug raten, um wen es sich handelt. Um ihn zu erraten, benötigst du die Boy-Karte dieses Jungen nicht. Und so geht's:

1. Sage deinen Mitspielerinnen, dass du raten möchtest, wer der geheime Junge ist. Sage aber noch NICHT, um welchen Jungen genau es sich deiner Meinung nach handelt! Warte einen Moment ab - denn vielleicht spielt ja jemand eine Auflegen-Karte gegen dich aus (zu diesem Zeitpunkt kann keine andere Spezial-Karte ausgespielt werden.) Wird eine solche Auflegen-Karte ausgespielt, ist dein Zug hiermit beendet und das nächste Girl ist an der Reihe. Wird keine Auflegen-Karte ausgespielt, sagst du jetzt laut, um wen es sich handelt!
2. Dann schlägst du die Telefonnummer dieses Jungen in deinem Hinweisblatt nach. Drücke zuerst die Taste "**Raten**" und wähle dann erst seine Nummer.
3. Wenn er antwortet, sagt er seine Message laut, so dass alle anderen Girls ebenfalls hören können, ob du Recht hast oder nicht.
 - Wenn du richtig geraten hast und er ist der geheime Junge, antwortet er dir z.B. mit "Du hast Recht" und lädt dich vielleicht sogar zu 'ner Party oder ins Kino ein. Damit ha du das Spiel gewonnen!
 - Wenn du nicht richtig geraten hast, sagt er z.B. "Sorry, aber ich bin's nicht!" Hiermit ist dein Zug beendet und deine Nachbarin ist an der Reihe - aber du bist immer noch im Spiel! Vielleicht hast du ja beim nächsten Mal mehr Glück,

Wichtig: Wenn dieser angerufene Junge NICHT der geheime Junge war, kann jede Spielerin seinen Namen auf ihrem Hinweisblatt durchstreichen.

GEWONNEN!

Oas Girl, das den geheimen Jungen als erste richtig erraten hat, gewinnt das Spiel!

ALLEINE SPIELEN

Bist du alleine? Selbst dann kannst du **Dating Line** spielen! Vergiss einfach die Spezial-Karten und mische nur die Boy-Karten. Rufe die Boys nacheinander an - beginne dabei mit der obersten Karte des Ziehstapels - und lasse dir ihre Hinweise geben. Durchsuche die Bilder und schreibe alles auf deinem Hinweisblatt sorgfältig auf. Schreibe dir auch auf, wie viele Anrufe du tätigen musstest, bis du den geheimen Jungen herausgefunden hast. Vielleicht kannst du dich beim nächsten Mal ja selbst übertreffen!

SPIEL 2

MYSTERY LINE

Teile an alle Mitspielerinnen neue Hinweisblätter aus. Lege die Auflegen-Karten zur Seite. Dann gibst du jedem Girl eine Lautsprecher-Karte und eine Mithören-Karte und legst die restlichen dieser Karten ebenfalls zurück in die Schachtel. Mische die 24 Boy-Karten und teile an jedes Girl jeweils drei Karten aus.

Die restlichen Boy-Karten legst du als Ziehstapel in die Tischmitte, Stelle das Telefon mit dem Telefonständer vor das jüngste Mädchen und stelle alle sechs Bilderrahmen in die Tischmitte. Jedes Girl sollte dann ihre 5 Karten aufgedeckt vor sich auf den Tisch legen.

Beginne das Spiel, indem du auf dem Telefon gleichzeitig die Tasten * und # (für ein neues Spiel) drückst und den Anweisungen des Sprechers genau zuhörst. Nachdem du die Mystery Line gewählt hast, sagt der Sprecher das Ziel des Spiels an. In diesem Spiel wird automatisch eines von zwei verschiedenen Spielzielen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Mache hinter das entsprechende Thema, das im unteren rechten Teil deines Hinweisblattes aufgeführt ist, einen Haken. Die jüngste Spielerin beginnt. Danach gibt sie den Telefonständer mit Telefon an das nächste Girl (im Uhrzeigersinn) weiter.

Spiele so weiter, wie es in den folgenden Abschnitten bei "DATING LINE" erklärt ist:

WENN DU AN DER REIHE BIST (S. 8-9)

WELCHE HINWEISE HÖRST DU? (S, 9)

WER KÖNNTE DER "GEHEIME JUNGE" SEIN? (S. 9)

SPEZIAL-KARTEN (Lautsprecher- und Mithören-Karte, S. 9-10)

RUFE SEINEN BESTEN FREUND AN!

Während des Spiels geben dir vier Jungs Hinweise zur geheimen Telefonnummer des besten Freundes, der dir einen Super-Tipp zu dem gesuchten Jungen geben kann. Diese Telefonnummer steht nicht auf der Telefonliste und beginnt immer mit "555-". Die vier Hinweise sagen dir die letzten vier Nummern, die du noch benötigst, um ihn anzurufen. Wenn du dir diese Hinweise zu der geheimen Telefonnummer anhörst, schreibst du sie in die freien Felder, bis du die vollständige Telefonnummer dieses besten Freundes weißt. Denke daran, dass du auch die Reihenfolge der erhaltenen Zahl berücksichtigen musst (Achtung: die Ziffern Nr. 2 und 3 können vertauscht sein). Wenn du die vollständige Telefonnummer des besten Freundes herausgefunden hast, rufe ihn an! Er wird dir die Antwort auf die Frage geben, die der geheime Junge dann an dich stellen wird, wenn du ihn errätst. Schreibe sie auf dein Hinweisblatt neben das entsprechende Thema.

RATEN

Wenn du wieder an der Reihe bist, kannst du raten. Wenn du den richtigen Jungen anrufst, wird er dir eine Frage stellen. Um das Spiel zu gewinnen, musst du nun die Zahlen-Antwort eingeben, die dir sein bester Freund vorher verraten hat. Der geheime Junge fragt dich z.B. "weißt du auch, wie viel Geld ich gewonnen habe?". Gib dann den Betrag ein, den dir sein bester Freund verraten hatte.

GEWONNEN

Das Girl, das den geheimen Jungen erraten hat und seine Frage richtig beantworten konnte, gewinnt das Spiel!

ALLEINE SPIELEN

Du kannst Mystery Line sogar alleine spielen! Vergiss einfach die Spezial-Karten und mische nur die Boy-Karten. Rufe die Boys nacheinander an - beginne dabei mit der obersten Karte des Ziehstapels - und lasse dir ihre Hinweise geben. Durchsuche die Bilder und schreibe alles auf deinem Hinweisblatt sorgfältig auf. Schreibe dir auch auf, wie viele Anrufe du tätigen musstest, bis du den geheimen Jungen herausgefunden und seine Frage richtig beantwortet hast.

SPIEL 3

PARTY LINE

Für dieses Spiel benötigst du die Bilderrahmen, den Telefonständer und die Spezial-Karten nicht. Mische nur die 24 Boy-Karten und lege sie umgedreht (Gesichter nach unten) in die Tischmitte - und zwar so, dass sie 4 Reihen von jeweils 6 Karten bilden (siehe Abb. 4).

Dann teilst du neue Hinweisblätter an dich und deine Mitspielerinnen aus.

(In diesem Spiel benötigst du die Hinweisblätter nur, um Telefonnummern nachzuschlagen). Das jüngste Girl beginnt und nimmt das Telefon in die Hand.

Beginne das Spiel, indem du auf dem Telefon gleichzeitig die Tasten * und # (für ein neues Spiel) drückst und den Anweisungen des Sprechers lauschst. Nachdem du die Party Line gewählt hast, sagt der Sprecher das Bei des Spiels an: In diesem Spiel sollst du es schaffen, dass 6 Jungs auf deine Party kommen (indem du als erstes Girl mindestens 6 Boy-Karten sammelst).



Abb. 4

WENN DU AN DER REIHE BIST

Ziehe einen Jungen, den du anrufen möchtest: Drehe irgendeine der 24 Boy-Karten um. Lies den Namen des Boys, der auf der Karte steht und schlage seine Telefonnummer in deinem Hinweisblatt nach. Rufe ihn an! Jetzt!

Was sagt er? Kommt er auf deine Party?

- Ja (er sagt so etwas wie "Cool, kann's gar nicht abwarten! Wir seh'n uns dann!"). Behalte diese Karte und lege sie vor dich! Super! Das ist der erste von den sechs Jungen, die auf deine Party kommen sollen.

oder

- **Nein** (er sagt so etwas wie "Ich hab total viel Hausaufgaben - ruf mich doch morgen noch mal an.") - Schade, dieser Boy kann nicht auf deine Party kommen. Du darfst die Karte nicht behalten - **lasse sie aber trotzdem aufgedeckt auf dem Tisch liegen.**

oder

- **Ja - ich komme, und zwar mit einem Freund** (er sagt so etwas wie "Ich komme, wenn ich jemanden mitbringen darf: Lars"). Cool, hierfür erhältst du sogar 2 Karten - die Karte von dem Jungen, den du angerufen hast und die von seinem Freund. Lege dann beide Karten vor dich.

Jetzt ist das nächste Girl an der Reihe! Gib deiner linken Nachbarin das Telefon, denn nun ist sie an der Reihe, darf eine Karte ziehen und einen Jungen anrufen.

"KLAUE" EINEN PARTYGAST

Diese Taktik kannst du anwenden, wenn eine deiner Mitspielerinnen schon fast sechs Jungs auf ihre Party einladen konnte. Du kannst wählen, ob du - anstatt eine unbekannte Boy-Karte aufzudecken - einen ihrer Gäste anrufen möchtest. Versuche, ihn zu überreden, auf **deine** Party zu kommen. Und so geht's:

- Suche dir einen Jungen aus, der bereits zur Party eines anderen Girls kommt. Sage laut seinen Namen, schlage seine Telefonnummer nach und rufe ihn an.

Was sagt er? Kannst du ihn überreden?

- **Ja** ("**Eigentlich hab ich schon was vor, aber deine Party hört sich besser an. Wir seh'n uns dann!**"). Klasse, du hast ihn überredet, zu deiner Party zu kommen! Du erhältst diese Boy-Karte von deiner Mitspielerin und legst sie vor dich. Aber Achtung! Vielleicht versucht sie ja, ihn "zurückzuklauen".

oder

- **Nein** ("**Deine Party hört sich wirklich toll an, aber ich hab schon was vor**")

Schade, das Girl, das diese Boy-Karte besitzt, behält diese Karte. Hiermit ist dein Zug beendet und die nächste Spielerin ist an der Reihe.

GEWONNEN

Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Girl mindestens 6 Boy-Karten gesammelt hat. Sie gewinnt das Spiel, denn ihre Gästeliste ist nun vollständig und die Party kann steigen!

ALLEINE SPIELEN

Du kannst Party Line natürlich auch alleine spielen! Rufe nacheinander verschiedene Jungs an - wie schnell kannst du 6 von ihnen zu deiner Party einladen? Finde es heraus!

NOCH EINMAL SPIELEN

Um ein neues Spiel zu beginnen, drückst du einfach gleichzeitig die Tasten * und #.

Jedes Mal, wenn du ein neues Spiel spielst, ist das Ergebnis anders!

Hinweis: Alle genannten Namen, Telefonnummern, Info-Daten und Lieblingsorte der Jungs sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit realen Personen, Rufnummern oder Plätzen sind rein zufällig.

DEIN TELEFON SPINNT?

Wenn die Stimmen undeutlich werden oder unlogische Sätze gesprochen werden, legst du einfach neue Batterien ein.

020041299100

© 2000 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343-Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2.CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70

