

Nu är det dags att läsa om framtiden

Spelaren till höger om vinnaren tar fram det svarta Framtidshäftet och läser upp ödena allt eftersom vinnaren snurrar och slår med tärningen. Vinnaren skall få reda på 4 framtida öden. Snurra på 0-1-2-snurran och sedan 0-9 snurran för att avgöra på vilken sida din kompis ska läsa. Slå därefter med tärning för att se vilket stycke på sidan som ska läsas upp. Läs högt så att alla får veta vad som ska hända. Gör detta sammanlagt 4 gånger och skriv gärna ner spådomarna så att du kan kontrollera om de stämmer.

Det är bara den som har vunnit som får nöjet att få reda på framtiden.

Om igen

Det är klart att ni vill spela en gång till! Lägg tillbaka alla sakerna och tvätta bort alla finnar.

Ta det inte för allvarligt

TJEJSNACK är en lek och man kan inte förutspå framtiden i ett spel. Men ibland kan det vara roligt att fantisera, eller hur?

Tjej Snack™

Design/Illustrationer: Anders Jeppsson, Bildgården AB

© 1991, Western Publishing Company, Inc.
All rights reserved throughout the world.



Det här är ett spel som bara får spelas av tjejer som vågar avslöja sina innersta hemligheter eller vågar anta de spännande utmaningarna.

Klarar du frågorna och utmaningarna, samlar du på dig Lyckomarker som sedan ger dig ledtrådar om dina framtida öden.

Ett spel där du, precis som i verkliga livet, måste våga för att vinna.

Ett spel för 2 - 4 tjejer som verkligen litar på varandra, från 8 år och uppåt.

Spelet i sammanfattning

Låt de tre ödessnurrorna avgöra vad du ska göra eller vilken fråga du skall svara på.

Klarar du uppgiften eller vågar svara på frågan vinner du poängen.

Vågar du inte, måste du rita en finne i ansiktet.

När du har gått upp för en stege och fått ihop 15 poäng, får du ta en Lyckomarker.

När du har fått 4 olika Lyckomarker har du vunnit. Då får du läsa i Framtidsboken om dina kommande öden.

Snurra och tärning avgör vad som ska hända dig.

Innehåll

Spelplan

4 häften med frågor, utmaningar och framtidsspådomar.

3 snurror

1 tärning

4 spelpjäser

1 ark (20 st) Lyckomarker

1 sminkpenna

Egna tillbehör

Ögonbindel, iskuber, mynt, radio, bok, papper och penna, vanliga telefonkatalogen, skolans telefonkatalog, dagstidning, citron, skål med vatten, make-up.

Spelförberedelser

Sätt ihop snurrorna: Lossa pilen försiktigt. Tryck den runda plastdelen underifrån genom hålet på spelplanen och tryck sedan ned pilen i hålet på den runda plastdelen.

Lägg sminkpennan vid tuben på spelplanen.

Lägg upp de fyra häftena på spelplanen, men läs inte i dem!

Var och en placerar sin spelpjäs nederst på valfri stege.

Lägg 4 Lyckomarker på plats ovanför varje "stege".

Bestäm vem som ska börja.

Spelet kan börja!

Varje gång det är din tur skall du:

1 Snurra på den första 1-2-3-snurran som avgör i vilket häfte du skall läsa. Häfte 3 har de svåraste uppgifterna och frågorna vilka ger högre poäng.

2 Snurra sedan med de två andra snurrorna för att avgöra på vilken sida du skall läsa. Först 0-1-2-snurran sedan 0-9-snurran. Slår du 1 och 4, läser du på sidan 14.

3 Kan du svara på frågan eller klarar av att utföra uppgiften, får du så många poäng som står angivet efter uppgiften i häftet.

Flytta din spelpjäs lika många steg som det antal poäng du får.

På en del frågor/uppgifter står det hur lång tid du har på dig, på övriga frågor och uppgifter har du max 2 minuter till ditt förfogande.

Klarar du inte uppgiften får du 0 poäng.

Vill du inte svara på frågan eller om du vägrar att utföra uppgiften, då ligger du illa till. Då måste du, med hjälp av sminkpennan, rita en finne i ansiktet. Så att alla kan se den! Dessutom får du inga poäng.

Sen är det nästa tjejs tur.

Lyckomarker

När du har kommit längst upp på stegen d.v.s. fått minst 15 poäng, får du ta en Lyckomarker.

Extrapoäng får inte flyttas över till nästa stege. Har du fått 20 poäng och tagit en marker, börjar du om från 0 på en annan stege.

Den som har fått ihop 4 olika Lyckomarker (stjärna, hjärta, hästsko och måne), har vunnit.