

MYSTERY DATES



BASKETBALL GAME-dejten heter Chad och han har gjort sig klar för att se en rolig match.



KARAOKE-dejten heter Troy och han har värmt upp rösten för att sjunga hela kvällen.



SALSA DANCING-dejten heter Ryan och han vill gärna visa hur bra han är på att dansa.



DUD-dejten är läraren Ms. Darbus som ger dig kvarsittning direkt.



ROLLER SKATING-dejten heter Zeke och han är redo att sätta fart.

FEL DEJT!

Om dejten bakom dörren INTE matchar de tre kort du har visat stängs dörren och det är nästa spelares tur. Stäng dörren helt och snurra på dörrhandtaget så att nästa spelare inte vet vilken dejt som väntar bakom dörren.

ÅH NEJ, INTE HON!

Om DUD-dejten (den falska dejten: Ms. Darbus) visas när du öppnar dörren måste du slänga de tre kort som du har visat och dra tre nya kort från draghögen. Därefter är det nästa spelares tur.

RÄTT DEJT!

Om du öppnar dörren och den dejt som du har förberett dig för visas (d.v.s. om du visar kort 1, 2 och 3 i färgen för den dejt som visas) har du **VUNNIT SPELET!**

Disney

HIGH SCHOOL MUSICAL

Mystery Date



SE

MÅL

Den tjej som först gör sig klar för en av fyra Mystery Dates (hemliga dejter) och hittar rätt dejt bakom Mystery Door (den hemlighetsfulla dörren) vinner.

Gabriella, Sharpay, Taylor och Kelsi måste skynda sig att göra sig klara- det är snart dags för deras Mystery Dates! Men vem är det som väntar vid skåpet? Kanske Troy som värmer upp rösten för lite karaoke...eller Chad som är inställd på den stora basketmatchen? Eller kanske Ryan som gillar att dansa salsa, eller Zeke som satsar på en rullskridskotur?

Och vem lyckas hitta rätt kläder för den dejt hon ska gå på?

När du har samlat alla de tre kläd- och tillbehörskorten i samma färg är du klar för en av dejterna. Den första tjejen som öppnar dörren och hittar en dejt som matchar hennes kläder vinner!

INNEHÅLL:

Spelplan • Mystery Door • 5 Mystery Date-kort • 48 kläd-/tillbehörskort
• 4 spelpjäser med stativ • Etikettark • Tärning

FÖRSTA GÅNGEN DU SPELAR

Ta försiktigt loss spelets delar från kartongarken. Släng förpackningsmaterialet. Fäst etiketterna på framsidan av Mystery Door.



Sätta ihop Mystery Door

Mystery Door består av nio (9) delar som du sätter ihop.

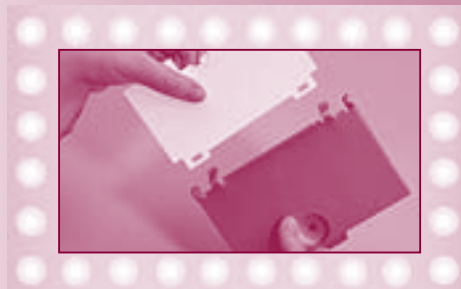
- Framsida
- Baksida
- Dörrhandtag (2 delar)
- 5 Mystery Date-kort



- 1 Lägg Mystery Date-korten i en hög i ordning från 1 till 5, så att kort 1 ligger överst och kort 5 ligger underst. Lägg korten åt sidan.



- 2 Sätt den runda dörrhandtagsdelen genom hålet i framsidan på dörren och tryck fast fästet så att det sitter tätt mot baksidan av handtaget.

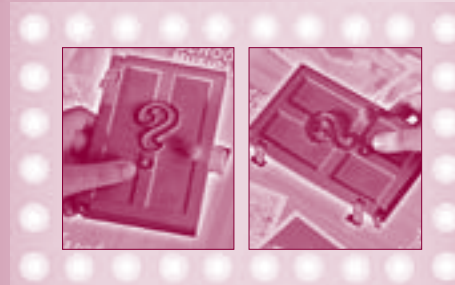


- 3 Placera dörrbaksidan framför dig så att gångjärnen är åt vänster med den rundade kanten uppåt.
- 4 Ta högen med Mystery Date-kort och fäst dem över gångjärnen så att kort 1 har framsidan uppåt.



- 5 Håll dörrframsidan lite snett och för in tappen i nederkanten på framsidan i hålet i nederkanten på dörrbaksidan. Räta sedan upp dörren och fäst den övre tappen i det övre hålet.

FÖRBEREDELSE



- 1 **Mystery Door:** Sätt fast Mystery Door i spelplanen genom att skjuta in fliken på dörrens högra sida i det stora spåret på spelplanen. Tryck sedan på de nedre gångjärnen så att de hakas fast i de två små spåren.

- 2 **Spelpjäser:** Sätt spelpjäserna i var sitt plaststativ. Varje spelare väljer en spelpjäsa och sätter den i någon av "Open The Door"-rutorna ("Öppna dörren"-rutorna). De spelpjäser som inte används läggs åt sidan.



- 3 **Kort:** En av spelarna blandar korten och delar ut två kort till varje spelare. Placera resten av korten med framsidan nedåt på ena sidan av Mystery Door. Det här är draghögen. Ta det översta kortet i draghögen och lägg det med framsidan uppåt på andra sidan av Mystery Door. Detta är början på kashögen.

SÅ HÄR SPELAR DU

Varje spelare kastar tärningen. Den som får högst börjar. Turen går åt vänster.

När det är din tur ska du: Slå tärningen och gå det antal steg som tärningarna visar. Spelet går medsols runt planen. (Flera spelare får stå på samma ruta.) Följ instruktionerna på den ruta du hamnar på.

OBS! Du får inte ha mer än sex (6) kort kvar när din tur är slut. Om du får mer än sex kort på hand under din tur på grund av att instruktionerna på rutan säger att du ska TAKE (TA) eller SWAP (BYTA) kort, ska du först följa instruktionerna, och sedan välja vilka kort du vill lägga i kashögen så att du kommer ned till sex kort igen.

• **TAKE-rutor:** Om du hamnar på en TAKE-ruta följer du instruktionerna på rutan och tar kort från draghögen, kashögen eller en annan spelare.

• **SWAP-rutor:** Om du hamnar på en SWAP-ruta med instruktioner om att byta kort med en annan spelare, ska båda spelarna välja ett av sina kort som de vill byta bort och placera det med framsidan nedåt på bordet. Därefter byter spelarna kort och tar upp de nya korten till sin respektive händer.

• **OPEN THE DOOR-rutor:** Om du hamnar på en OPEN THE DOOR-ruta och har rätt kort för att skapa en hel klädsel för en dejt (d.v.s. kort 1, 2 och 3 i SAMMA FÄRG – vilken som helst av färgerna) är du redo för dejten och kan öppna dörren för att se om din matchande dejt är på plats. Om du INTE har alla de tre kort som krävs för att skapa en hel klädsel kan du inte göra något på rutan, och det är nästa spelares tur.

För att få öppna dörren måste du visa dina medspelare att du har de tre kort som krävs. Kontrollera att dörren är helt stängd och snurra på dörrhandtaget. Öppna sedan dörren helt för att visa vilken Mystery Date som är på plats.

OBS! Det kan hända att du blir klar för två möjliga dejter samtidigt. Du kanske t.ex. har korten 1, 2 och 3 i ROSA och dessutom korten 1, 2 och 3 i LILA. I så fall måste du välja vilken av dejterna du vill chansa på, och placera dessa tre kort med framsidan uppåt på bordet. Behåll de andra tre korten på handen så att du kan spela ut dem senare.

MYSTERY DATES



BASKETBALL GAME-daten hedder Chad, og han er klar til trepoint-scoringer.



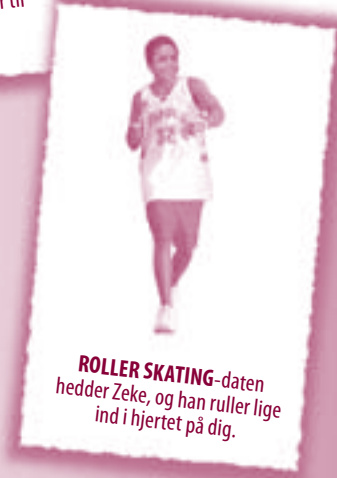
KARAOKE-daten hedder Troy, og han er klar til at synge.



SALSA DANCING-daten hedder Ryan, og han kan virkelig få dig rundt på gulvet.



DUD-daten er Ms. Darbus, og en date med hende minder mest af alt om en eftersidning.



ROLLER SKATING-daten hedder Zeke, og han ruller lige ind i hjertet på dig.

ET UMAGE PAR!

Hvis daten bag døren **IKKE** passer til dit sæt, slutter din tur, og du må lukke døren igen. Sørg for at lukke døren helt og dreje på håndtaget, så den næste spiller ikke ved, hvem der venter bag døren.

ÅH NEJ, IKKE HENDE!

Hvis du åbner døren og møder DUD-daten, Ms. Darbus, mister du hele det sæt, du har vist: Læg de tre kort i bunken med brugte kort, og træk med det samme tre nye fra den anden bunke. Din tur er slut.

I MATCHER!

Hvis du åbner døren og møder den date, du er klædt på til (dvs. han passer til de tre kort, du har vist), har du **VUNDET SPILLET!**



DK

SPILLET'S FORMÅL

Vær den første pige til at blive klar til én ud af fire Mystery Dates (hjemmelige dates), og find den matchende date bag Mystery Door (den hemmelighedsfulde dør).

Gabriella, Sharpay, Taylor og Kelsi skal skynde sig at gøre sig klar – de skal snart mødes med deres Mystery Dates! Men hvem står mon og venter på dem ved deres skabe? Er det Troy, der elsker at synge karaoke, eller Chad, der vil hen og se en basketballkamp? Eller er det Ryan, der er god til at danse salsa, eller er det mon Zeke, der inviterer på en

rulleskøjtetur? Og hvem har fået det rigtige tøj på til den rigtige date?

Du skal samle alle tre tøj- og tilbehørskort i samme farve for at være klar til en bestemt date. Den pige, der først åbner døren og møder den date, hun er klædt på til, vinder spillet!

INDHOLD:

Spillebræt • Mystery Door • 5 Mystery Dates • 48 tøj- og tilbehørskort
• 4 spillebrikker og holdere • Klistermærker • Terving

FØRSTE GANG DU SPILLER

Tryk forsigtigt spildelene ud af kartonarket. Smid affaldet væk. Sæt klistermærkerne fast på forsiden af Mystery Door.



2 Put den runde del af dørhåndtaget gennem hullet i forsiden af døren, og sæt lukkeren på, så den sidder fast på bagerste del af dørhåndtaget.



3 Stil bagsiden af døren foran dig, så hængslerne er på venstre side med den rundede kant opad.

4 Tag bunken med Mystery Date-kort, og hæng dem på hængslerne, så kort 1 er forrest.



5 Hold forsiden af døren på skrå, og skub den nederste tap ind i det nederste hul på bagsiden af døren. Ret døren op, og skub den øverste tap ind i øverste hul.

Sådan samler du Mystery Door

Mystery Door består af ni (9) dele.

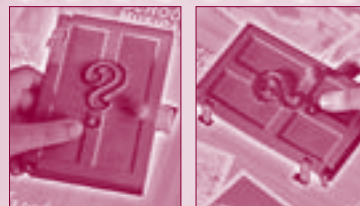
- Forside
- Bagside
- Dørhåndtag (2 dele)
- 5 Mystery Date-kort



1 Læg Mystery Date-kortene i rækkefølge i en bunke, så kort 1 ligger øverst og kort 5 ligger nederst. Læg dem til side.



FORBEREDELSE



1 Mystery Door: Sådan sætter du Mystery Door fast på spillebrættet: Skub skyderen i højre side af døren ind i det store hul på spillebrættet, og skub derefter til bunden af dørhængslerne, så de klikker fast i de to små huller.

2 Spillebrikker: Sæt hver spillebrik ned i en plastikholder. Hver spiller vælger en spillebrik og stiller den på "Open The Door" (åbn døren)-feltet nærmest sig selv. Tag evt. spillebrikker, der ikke er i brug, ud af spillet.

3 Kort: En spiller blander kortene og giver to til hver spiller. Læg resten af kortene med forsiden nedad ved siden af Mystery Door. Dette er bunken, I skal trække kort fra. Tag det øverste kort fra bunken, og læg det med forsiden opad på den anden side af Mystery Door – det er bunken med brugte kort.

SÅDAN SPILLER DU

Hver spiller kaster terningen. Den, der slår højest, starter. Spillet fortsætter mod venstre.

Når det er din tur: Kast terningen, og flyt din spillebrik det antal felter i urets retning (der kan godt stå mere end én spillebrik på et felt ad gangen). Følg instruktionerne for det felt, du lander på.

BEMÆRK: Du må aldrig have mere end seks (6) kort på hånden i slutningen af din tur. Du kan have mere end seks kort efter en tur, fordi det felt, du lander på, instruerer dig i at TAKE (tage) eller SWAP (bytte) kort. Hvis det sker, skal du følge instruktionerne på feltet og derefter vælge, hvilke kort du vil placere i bunken med brugte kort for igen kun at have seks kort på hånden.

• **TAKE-felter:** Hvis du lander på et TAKE-felt, skal du tage kort fra en af bunkerne eller fra en spiller alt efter feltets instruktioner.

• **SWAP-felter:** Hvis du lander på et SWAP-felt, skal du bytte kort med en anden spiller. Først vælger I begge det kort fra jeres egen hånd, I vil bytte, og lægger det med

forsiden nedad på bordet. Derefter bytter I kortene og tager det nye kort op på hånden.

• **OPEN THE DOOR-feltet:** Hvis du lander på et OPEN THE DOOR-felt og er klar til at gå på date (dvs. du har et helt sæt tøj, kort 1, 2 og 3, i SAMME FARVE), må du åbne døren og se, om din matchende date er ankommet. Men hvis du IKKE har et helt sæt tøj i samme farve, sker der ikke andet, end at din tur slutter.

Du skal vise dit sæt til dine modspillere, før du åbner døren. Sørg for, at døren er helt lukket, og drej dørhåndtaget. Åbn langsomt døren for at afsløre, om din Mystery Date er ankommet.

BEMÆRK: Det kan godt lade sig gøre at være klar til to dates på én gang. Du kan f.eks. have kort 1, 2 og 3 i LYSERØD og kort 1, 2 og 3 i LILLA. Hvis det er tilfældet, skal du vælge, hvilken date du satser på at møde, og lægge disse tre kort på bordet med forsiden opad. Behold det andet sæt tøj på hånden til senere brug.

MYSTERY DATES



BASKETBALL GAME-daten er Chad, og han er klar for å se på noen skåringer.



KARAOKE-daten er Troy, og han er klar for å synge noen sanger.



SALSA DANCING-daten er Ryan, og han er klar til å vise deg de beste dansetrinnene sine.



DUD-daten er Ms. Darbus, læreren, og hun er klar for å la deg sitte igjen.



ROLLER SKATING-daten er Zeke, som er klar for å rulle.

STEMMER IKKE!

Hvis daten bak døren IKKE er den riktige i forhold til de tre antrekkskortene som er vist, må du lukke døren, og turen din er over. Pass på å lukke døren helt, og snurr så dørhåndtaket så den neste spilleren ikke kan vite hvilken date som kommer neste gang.

Å, NEI! IKKE HENNE!

Hvis DUD-en (FIASKOEN – Ms. Darbus) viser seg når du åpner døren, må du kaste de antrekkskortene du har vist og straks trekke tre nye kort fra trekkebunken. Turen din er så over.

STEMMER!

Hvis du åpner døren og finner daten du er klar for (viser kort 1, 2 og 3 av samme farge som stemmer for denne daten), **VINNER DU SPILLET!**

© 2008 Hasbro. Med enerett.
Distribueres i Norden av Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.

www.hasbro.no

DisneyChannel.com



NO

MÅL

Å være den første jenta som er klar for én av fire Mystery Dates (hemmelige dater) og finner den matchende daten bak Mystery Door (hemmelighetsfull dør).

Gabriella, Sharpay, Taylor og Kelsi må skynde seg og gjøre seg klare, for deres Mystery Dates kommer for å møte dem snart! Men hvilken date kommer til å vente ved garderobeskapene? Kommer det til å være Troy som er klar for å synge karaoke, Chad som er klar for en basketballkamp, Ryan som er klar for å danse salsa eller Zeke som er klar

for å gå på rullskøyter. Og hvem vil ha på seg de riktige klærne og være klar til å dra?

Skaff deg alle tre kles-/tilbehørskortene av samme farge for å gjøre deg klar for en bestemt date. Den første jenta som åpner døren og finner daten hun er kledd for å møte, er vinneren!

INNHold:

Spillebrett • Mystery Door • 5 Mystery Dates • 48 kles-/tilbehørskort
• 4 brikker med føtter • Ark med klistermerker • Terning

FØRSTE GANG DU SPILLER

Løsne delene av spillet forsiktig fra kartongarkene. Kast avfallet. Fest klistremerkene foran på Mystery Door.



- 2 Sett den runde dørhåndtakbiten gjennom hullet i forsiden av døren, og sett så på festet så det flukter med baksiden av dørhåndtaket.



- 3 Plasser baksiden av døren foran deg slik at hengslene er til venstre med den runde kanten opp.
- 4 Ta bunken med Mystery Date-kort, og skyv dem over hengslene slik at kort 1 vender opp.



- 5 Med en liten vinkel setter du tappen nederst på forsiden av døren inn i hullet nederst på baksiden av døren. Rett så opp døren og sett den øverste tappen inn i det øverste hullet.

Sett sammen Mystery Door

Det er ni biter som til sammen danner Mystery Door.

- Forsiden av døren
- Baksiden av døren
- Dørhåndtak (2 biter)
- 5 Mystery Date-kort



- 1 Legg Mystery Date-kortene i en haug i rekkefølge fra 1 til 5 slik at kort 1 er øverst og 5 nederst. Legg bunken til side.



KLARGJØRING



- 1 **Mystery Door:** Når du skal sette Mystery Door inn i spillebrettet, skyver du høyre side av døren inn i det store sporet på brettet, og deretter trykker du nederst på dørhengslene så de festes i de to små sporene.

- 2 **Brikker:** Sett hver brikke på en plastfot. Hver spiller velger en brikke og plasserer den på hjørnefeltet "Open the door" (åpne døren) nærmest seg. Legg eventuelle brikker som ikke brukes, til side.

- 3 **Kort:** Én spiller blander kortene og gir to kort til hver spiller. Plasser resten av kortene med forsiden ned på den ene siden av Mystery Door. Dette er trekkebunken. Ta det øverste kortet fra trekkebunken, og plasser det med forsiden opp på den andre siden av Mystery Door. Dette er kastebunken.

SLIK SPILLER DERE

Hver spiller kaster terningen. Den som får høyest tall, starter. Spillet går så videre mot venstre.

Når det er din tur: Kast terningen, og flytt rundt på brettet med klokken det antallet felt terningen viser. (Det er greit om flere brikker er på samme felt.) Følg eventuelle instruksjoner på feltet du landet på.

MERK: Du skal aldri ha mer enn seks kort ved slutten av noen tur. Hvis du kommer til å sitte med mer enn seks kort under en tur fordi feltet du er på, instruerer deg til å TAKE (TA) eller SWAP (BYTTE) kort, følger du instruksjonene på feltet som normalt. Så velger du hvilket kort du vil putte i kastebunken for å få bare seks kort på hånden igjen.

• **TAKE-felt:** Hvis du lander på et TAKE-felt, følger du instruksjonene på feltet om å ta kort fra trekkebunken eller en annen spiller.

• **SWAP-felt:** Hvis du lander på et SWAP-felt og får beskjed om å bytte kort med en annen spiller, velger begge spillerne et kort de selv har, og som de ønsker å bytte, og legger det med forsiden ned på bordet. Så bytter spillerne kort, og hver spiller legger til kortet blant dem hun har på hånden.

• **OPEN THE DOOR-felt:** Hvis du lander på et OPEN THE DOOR-felt og har de riktige kortene for et ferdig antrekk for en date (det vil si kortene 1, 2 og 3 for ÉN AV FARGENE), er du klar for en date og kan åpne døren for å se om din matchende date har kommet. Men hvis du IKKE har et komplett antrekk med tre kort av én farge, gjør du ingenting, og turen din er over.

Når du skal åpne døren, må du vise antrekket ditt med tre kort til motstanderne. Pass på at døren er helt lukket. Så snurrer du dørhåndtaket og åpner døren langsomt helt opp for å se om din Mystery Date har kommet.

MERK: Det kan hende du er klar for to dater på samme tid. Du kan for eksempel ha kort 1, 2 og 3 i ROSA og kort 1, 2, 3 i LILLA. Da må du velge hvilken av datene du prøver å finne og plassere disse tre kortene med forsiden opp på bordet. Hold de andre tre kortene i hånden, så du kan spille med dem senere.

MYSTERY DATES



KORIPALLOPELIIN lähtevä seuralainen (**BASKETBALL GAME date**) on Chad. Hän odottaa jännittävää peliä.



KARAOKEA laulava seuralainen (**KARAOKE date**) on Troy. Hän on valmis esittämään muutaman laulun.



SALSATUNNILLE tanssahteleva seuralainen (**SALSA DANCING date**) on Ryan. Hän on valmis näyttämään parhaat tanssiliikkeensä.



VIKATIKKI (DUD) on opettaja neiti Darbus, joka on valmis antamaan sinulle jälki-istuntoa.



RULLALUISTELEVA treffikumppani (**ROLLER SKATING date**) on Zeke. Hän on valmis baanalle.

KATASTROFI!

Jos oven takana odottava seuralainen **EI** ole sama kuin kolmessa asukortissa, sulje ovi. Pelivuoro siirtyy seuraavalle. Sulje ovi huolellisesti ja pyöräytä nuppia, jotta seuraava pelaaja ei tiedä, kuka seuralainen oven takana odottaa seuraavaksi.

VOI EI, SE ON HÄN!

Jos avaat oven ja sen takana odottaa DUD (VIKATIKKI) (Neiti Darbus), joudut luopumaan kolmesta näyttämästäsi asukortista ja ottamaan heti kolme uutta korttia nostopakasta. Vuoro siirtyy seuraavalle.

NAPAKYMPPI!

Jos avaat oven ja sen takana on seuralainen, jonka kanssa olet valmis lähtemään treffeille (sinulla on samanväriset kortit 1, 2 ja 3, jotka vastaavat seuralaistasi), olet **VOITTANUT PELIN!**



FI

PELIN TARKOITUS

Pelin tarkoitus on olla ensimmäinen tyttö, joka on valmis joillekin salaperäisistä Mystery Date -treffeistä, ja löytää mieluisa treffikumppani salaperäisen Mystery Door -oven takaa.

Gabriellan, Sharpayn, Taylorin ja Kelsin täytyy kiirehtiä ja laittautua valmiiksi, sillä pian he tapaavat salaperäiset Mystery Date -treffikumppaninsa! Kuka heitä oikein odottaa lokerikkojen luona? Onko kyseessä karaokea laulava Troy, koripallopelein jännityksestä nauttiva Chad, salsatunnille suuntaava Ryan vai rullaluisteluseuraa kaipaava Zeke?

Entä kuka on pukeutunut treffejä varten sopivalla tavalla ja on valmis lähtemään?

Valmistaudu treffeihin keräämällä kaikki kolme samanväristä vaate- ja asustekorttia. Ensimmäinen tyttö, joka avaa oven ja löytää seuralaisen, jonka kanssa treffeille lähtöä varten hän on pukeutunut sopivasti, voittaa pelin!

© 2008 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.

Jakelija Pohjoismaissa: Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

www.hasbro.fi

DisneyChannel.com

SISÄLTÖ:

Pelilauta • Mystery Door -ovi • 5 salaperäistä Mystery Date -seuralaista
• 48 vaate-/asustekorttia • 4 pelimerkkiä ja niiden tukea • Merkkiarkki • Noppa

ENSIMMÄINEN PELIKERTA

Irrota pelin osat varovasti pahviarkeista. Hävitä ylimääräiset osat. Kiinnitä merkit salaperäisen Mystery Door -oven etupuolelle.



Salaperäisen Mystery Door -oven kokoaminen

Salaperäinen Mystery Door -ovi muodostuu yhdeksästä (9) osasta:

- oven etupuoli
- oven takapuoli
- oven nuppi (2 osaa)



1 Pinoa salaperäisten Mystery Date -treffiseuralaisten kortit järjestyksessä yhdestä viiteen niin, että kortti numero 1 on päällimmäinen ja 5 alimmainen. Pane kortit syrjään.



2 Työnnä oven nupin pyöreä osa oven etupuolella olevasta reiästä ja napsauta kiinnikettä niin, että se kiinnittyy nupin vastakappaleeseen.



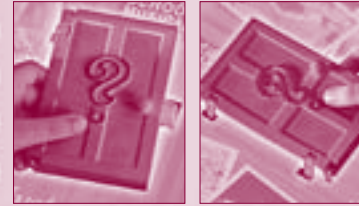
3 Aseta oven takapuoli eteesi niin, että sen saranat ovat vasemmalla puolella ja pyörästetty reuna ylöspäin.

4 Ota Mystery Date -korttipino ja liu'uta kortit oven saranoihin niin, että kortti numero 1 on kuvapuoli ylöspäin.



5 Pane oven etupuolen alaosan tappi lievässä kulmassa oven takaosan alaosaan koloon. Suorista sitten ovi ja napsauta ylempi tappi ylempään koloon.

PELIIN VALMISTAUTUMINEN



1 Salaperäinen Mystery Door -ovi: Pane salaperäinen Mystery Door -ovi pelilaudalle liu'uttamalla oven oikealla puolella oleva kieleke laudassa olevaan suureen aukkoon ja työnnä oven alasaranoita niin, että ne kiinnittyvät kahteen pieneen aukkoon.

2 Pelimerkit: Pane jokainen pelimerkki muovitukeen. Jokainen pelaaja valitsee itselleen merkin ja panee sen itseään lähimpänä olevaan Open the Door (Avaa ovi) -ruutuun. Ylimääräiset pelimerkit voi siirtää syrjään.



3 Kortit: Yksi pelaaja sekoittaa kortit ja jakaa jokaiselle pelaajalle kaksi korttia. Jäljelle jääneet kortit pannaan nurinpäin salaperäisen Mystery Door -oven viereen. Tämä on nostopakka. Pelaaja nostaa ylimmän kortin ja panee sen kuvapuoli ylöspäin salaperäisen Mystery Door -oven toiselle puolelle. Tästä muodostuu käytettyjen korttien pakka.

PELIN KULKU

Jokainen pelaaja heittää nopaa. Korkeimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa pelin. Pelivuoro siirtyy aina vasemmalle.

Omalla vuorolla: Heitä nopaa ja siirrä pelimerkkiäsi laudalla myötöpäivään heitetyn silmäluvun verran. (Samassa ruudussa voi olla samaan aikaan useampi pelaaja.) Noudata ruudun ohjeita.

HUOMAUTUS: Vuoron lopussa pelaajalla ei saa koskaan olla yli kuutta (6) korttia kädessään. Jos sinulla on vuoron aikana enemmän kuin kuusi korttia, koska pelilaudan ruudussa on neuvottu OTTAMAAN tai VAIHTAMAAN kortteja, noudata ohjeita kuten tavallisesti, ja valitse sitten kortit, jotka haluat panna käytettyjen korttien pakkaan, jotta käteesi jää kuusi korttia.

• TAKE-ruudut: Jos päädyit TAKE-ruutuun, noudata ohjeita ja ota kortti nostopakasta, käytettyjen korttien pakasta tai toiselta pelaajalta.

• SWAP-ruudut: Jos päädyit SWAP-ruutuun ja sinua kehoitetaan vaihtamaan kortteja toisen pelaajan kanssa, molemmat pelaajat valitsevat ensin jonkin kädessään olevista korteista, jonka he haluavat vaihtaa, ja panevat

sen kuvapuoli alaspäin pöydälle. Tämän jälkeen pelaajat vaihtavat kortteja ja jokainen

pelaaja ottaa vaihdossa saadun kortin käteensä.

• OPEN THE DOOR -ruutu: Jos päädyit OPEN THE DOOR -tilaan ja sinulla on oikeat kortit, jotta saat asun valmiiksi treffeille (eli JONKIN VÄRIN kortit 1, 2 ja 3), olet valmis ja voit avata oven ja katsoa, onko seuralaisesi saapunut. Jos sinulla EI OLE minkään värin valmista kolmen kortin muodostamaa asua, et tee mitään, ja vuoro siirtyy seuraavalle.

Voit avata oven vain, jos sinulla on näyttää kolmen kortin asu pelikumppaneillesi. Varmista, että ovi on suljettu huolellisesti, pyöräytä sitten oven nuppia ja avaa ovi hitaasti kokonaan ja paljasta, kuka salaperäisistä Mystery Date -treffikumppaneista on saapunut.

HUOMAUTUS: On mahdollista, että olet valmis kaksille treffeille samaan aikaan. Sinulla voi olla esimerkiksi VAALEANPUNAISET kortit 1, 2, ja 3 sekä VIOLETIT kortit 1, 2 ja 3. Tällöin sinun täytyy valita, mille treffeille haluat, ja panna kyseiset kortit kuvapuoli ylöspäin pöydälle. Pidä toinen kolmen kortin sarja kädessäsi pelin jatkoa ajatellen.

MYSTERY DATES



BASKETBALL GAME
stefnumótið er með Chad og hann er tilbúinn til að horfa á körfubolta.



KARAOKE-stefnumótið er með Troy og hann er tilbúinn til að syngja nokkur lög.



SALSA DANCING
stefnumótið er með Ryan og hann er tilbúinn til að sýna þér bestu danssporin sín.



DUD er kennarinn, Ms. Darbus, og hún er tilbúin til að láta þig sitja eftir.



ROLLER SKATING
stefnumótið er með Zeke, sem er tilbúinn til að fara á hjólaskauta.

ÓSAMRÆMI!

Ef stefnumótið á bak við hurðina er **EKKI** rétta stefnumótið sem passar við fataspjöldin þrjú sem sýnd eru verðurðu að loka dyrunum og þar með er umferðinni þinni lokið. Gættu þess að loka dyrunum alveg og snúðu svo hurðarhúningnum svo að næsti spilari viti ekki hvaða stefnumót birtist næst.

Ó, NEI, EKKI HÚN!

Ef þú opnar dyrnar og DUD (fröken Darbus) birtist verðurðu að henda fataspjöldunum þremur sem þú sýndir og draga strax þrjú spjöld í viðbót úr bunkanum sem dregið er úr til að ljúka umferðinni.

SAMRÆMI!

Ef þú opnar dyrnar og finnur stefnumótið sem þú ert tilbúin fyrir (sýnir spjöld 1, 2 og 3 af sama lit sem passa við þetta stefnumót) hefur þú **UNNIÐ SPILIÐ!**



IS

MARKMIÐ

Vertu fyrsta stúlkan til að hafa sig til fyrir eitt af fjórum Mystery Dates (leynistefnumótum) og finndu stefnumót sem passar á bak við Mystery Door (leynihurðina).

Gabriella, Sharpay, Taylor og Kelsi verða að flýta sér að hafa sig til, því að það styttist óðfluga í Mystery Dates! En hver mun bíða við skápana þeirra? Verður það Troy sem er tilbúinn til að syngja í karóki, eða Chad sem er tilbúinn til að fara á körfuboltaleik, verður það Ryan sem er tilbúinn til að dansa salsa eða verður það Zeke sem er tilbúinn til að fara á hjólaskauta?

Og hver verður í réttu fötunum og tilbúin til að fara?

Kræktu í öll þrjú fata- og fylgihlutaspjöldin í sama lit til að búa þig undir ákveðið stefnumót. Fyrsta stúlkan sem opnar dyrnar og finnur stefnumótið sem hún er klædd fyrir er sigurvegarinn!

INNIHALD:

Spilaborð • Mystery Door • 5 Mystery Dates • 48 fata-/fylgihlutaspjöld
• 4 leikpeð með stöndum • Límmiðablað • Teningur

© 2008 Hasbro. Allur réttur áskilinn.

Dreift á Norðurlöndum af Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmörku.

DisneyChannel.com

Í FYRSTA SKIPTI SEM SPILAÐ ER

Losið spilahlutina gætilega úr pappaspjöldunum. Fleygið ruslinu. Setjið límmiðana framan á Mystery Door.



Setjið Mystery Door saman

Það þarf að setja saman níu (9) hluti til að búa til Mystery Door.

Framhlið hurðar

• Bakhlið hurðar

• Hurðarhúnn (2 stykki)

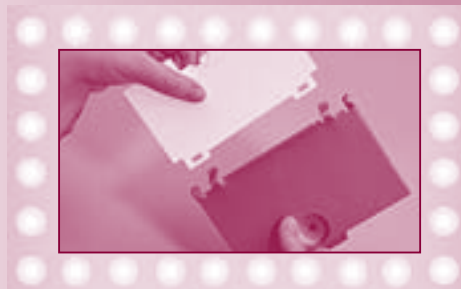
• 5 Mystery Date-spjöld



1 Setjið Mystery Date- spjöldin í bunka í rétttri röð, frá 1 upp í 5, þannig að spjald 1 sé efst og 5 sé neðst. Setjið til hliðar.



2 Setjið kringlóttá hurðarhúnsstykkið í gegnum gatið á framhlið hurðarinnar og smellið svo festingunni svo að hún sé beint við bakhluta hurðarhúnsins.



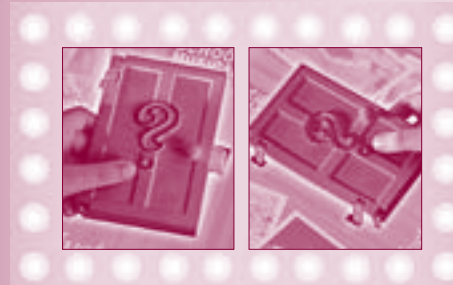
3 Setjið bakhlið hurðarinnar fyrir framan ykkur svo að hjarinnar séu vinstra megin og rúnnaða brúnnar snúi upp.

4 Takið bunkann með Mystery Date-spjöldunum og rennið þeim yfir hjarinnar þannig að spjald 1 snúi upp.



5 Hallið framhlið hurðarinnar örlítið og setjið neðri pinnann inn í neðra gatið á bakhlið hurðarinnar. Réttið svo hurðina við og smellið efri pinnanum inn í efra gatið.

UPPSETNING



1 Mystery Door: Mystery Door er sett í spilaborðið með því að renna flípanum hægra megin á hurðinni inn í löngu raufina á borðinu og ýta síðan undir hjarinnar á hurðinni til þess að þær krækist í litlu raufarnar tvær.

2 Leikpeð: Setjið hvert leikpeð í plaststand. Hver spilari velur sér leikpeð og setur það á reitinn „Open The Door“ (opna dyrnar) í horninu næst sér. Takið í burtu þau leikpeð sem ekki eru notuð.



3 Spjöld: Einn spilari stokkar spjöldin og gefur hverjum spilara tvö. Leggið afganginn af spjöldunum á hvolf við hlið Mystery Door. Þetta er bunkinn sem dregið er úr. Takið efsta spilið úr bunkanum og snúið því upp hinum megin við Mystery Door til að búa til bunkann sem hent er í.

LEIKREGLUR

Hver spilari kastar teningnum. Sá sem fær hæstu töluna byrjar. Spilið heldur áfram til vinstri, réttisælis.

Þegar þú átt leik: Kastaðu teningnum og færðu þig réttisælis kringum borðið eins marga reiti og kastið segir til um. (Fleiri en eitt leikpeð geta verið á sama reit.) Fylgdu leiðbeiningunum á reitnum sem þú lentir á.

ATHUGIÐ: Þú ættir aldrei að vera með fleiri en sex (6) spjöld í lok hverrar umferðar. Ef þú færð fleiri en sex spjöld í umferð vegna þess að reiturinn sem þú lentir á skipar þér að TAKE (taka) eða SWAP (skipta) spjöldum skaltu fylgja leiðbeiningunum á reitnum eins og venjulega og velja svo hvaða spjöldum þú vilt henda í bunkann svo að þú endir aðeins með sex spjöld á hendi.

• **TAKE-reitir:** Ef þú lendir á TAKE-reit skaltu fylgja leiðbeiningunum á reitnum um að taka spjald úr bunkanum til að draga úr, bunkanum til að henda í eða frá öðrum spilara.

• **SWAP-reitir:** Ef þú lendir á SWAP-reit og færð skipun um að skiptast á spjöldum við annan spilara velja báðir spilarar fyrst spjald af eigin hendi sem þeir vilja skipta á

og setja það á hvolf á borðið. Spilaramir skiptast síðan á spjöldum og hvor spilari bætir nýja spilinu á eigin hendi.

• **OPEN THE DOOR-reitur:** Ef þú lendir á OPEN THE DOOR-reit (opna dyrnar) og ert með réttu spjöldin fyrir heilan fatnað fyrir stefnumót (þ.e. spjöld 1, 2 og 3 í EINHVERJUM EINUM LIT) ertu tilbúin á stefnumótið og getur opnað dyrnar til að sjá hvort stefnumótið passar við fatnaðinn. Ef þú er EKKI með heilan 3 spjalda fatnað í einum lit gerirðu ekkert og umferðin þín er búin.

Til að geta opnað dyrnar verðurðu að snýa andstæðingunum 3 spjalda fatnaðinn. Gættu þess að dyrnar séu alveg lokaðar, snúðu svo hurðarhúnninum og opnaðu dyrnar hægt upp á gátt til að sjá hvaða Mystery Date er á bak við hurðina.

ATHUGIÐ: Þú getur verið tilbúin fyrir tvö stefnumót í einu. Til dæmis gætirðu verið með BLEIK spjöld 1, 2 og 3 og FJÓLUBLÁ spjöld 1, 2 og 3. Í þessu tilfalli verðurðu að velja hvort stefnumótið þú ert að reyna að finna og leggja þau þrjú spjöld á borðið þannig að þau snúi upp. Haltu hinna 3 spjalda röðinni á hendi til að spila með síðar.