



SPIELZIEL

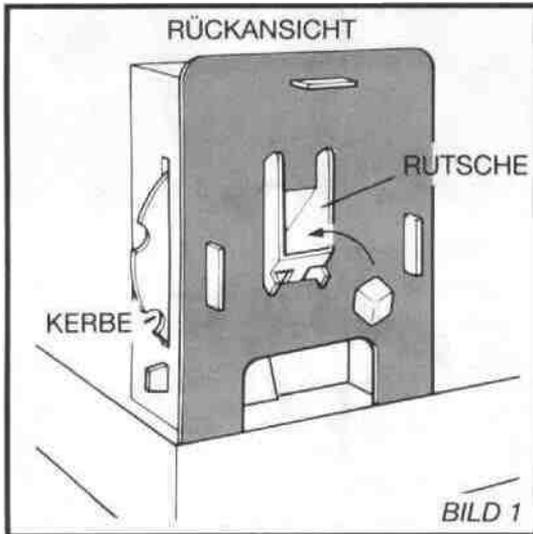
Babynahrung und Babyflaschen aus dem Kühlschrank besorgen und als erster das Baby füttern, damit es fröhlich und zufrieden ist.



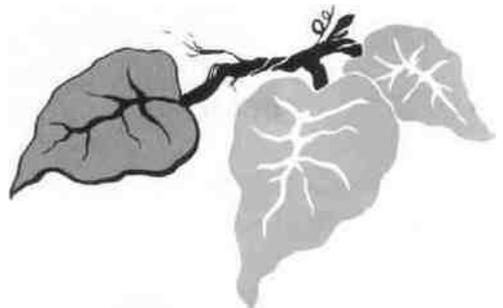
SPIELVORBEREITUNG

1. Das Spiel nach der Anleitung im Inneren des Deckels zusammensetzen.

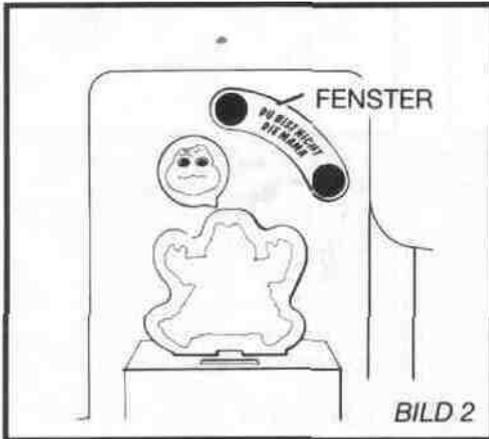
2. Kühlschrank einstellen. Rad an der Seite des Kühlschranks so einstellen, daß eine der Kerben ganz nach unten zeigt (siehe Bild 1). Dann den Würfel auf die Rutsche an der Rückseite werfen, *aber nicht ganz durchfallen lassen*.



Rad so verdrehen, daß er von der Kerbe gestoppt wird.



3. Babydrehzscheibe einstellen. Die Babydrehzscheibe wird gedreht, indem man den Finger in das obere Loch steckt und im Uhrzeigersinn bis zum Anschlag dreht. Zum Anfang die Scheibe so lange drehen, bis "DU BIST NICHT DIE MAMA" im



Fenster erscheint (siehe Bild 2).

4. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf den Teppich in der linken vorderen Ecke des Spielfeldes. Nicht benutzte Spielfiguren werden weggelegt.

5. Jeder Spieler nimmt einen Monster-Chip. Die übrigen Monster-Chips werden auf die Topfpflanze in der vorderen rechten Ecke des Spielfelds gelegt.

6. Die Chips für Babynahrung und Babyflaschen werden gemischt und mit der Zahlenseite nach unten auf die Oberfläche der Küchenanrichte in der Mitte des Spielfeldes gelegt.

SPIELAUFGABE

Zuerst gilt es, Monster-Chips zu sammeln während man sich um das Spielfeld bewegt. Dann versucht man, die Chips in den Kühlschrank zu legen und zu erreichen, daß der Kühlschrank dabei Babynahrung und Babyflaschen herausgibt. Damit wird dann das Baby gefüttert und man versucht, es fröhlich zu machen.

SPIELABLAUF

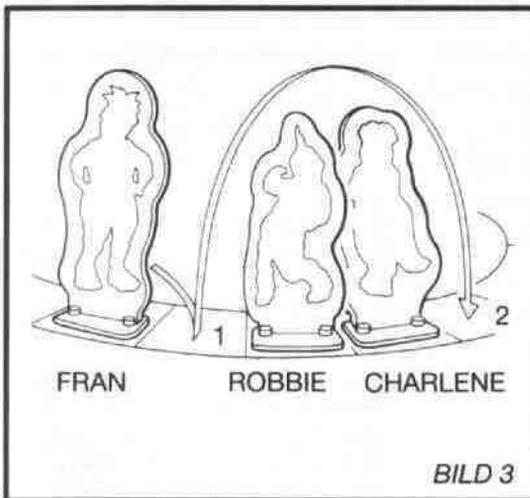
Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird gegen den Uhrzeigersinn weitergespielt (rechts herum).

Wer an der Reihe ist, dreht den Plastikpfeil auf der Oberseite des Kühlschranks und setzt seine Spielfigur auf das "Start" - Feld (dies zählt als "Eins")

Wie man seinen Dinosaurier bewegt

Die Spielrichtung ist ausschließlich gegen den Uhrzeigersinn.

Die Spielfigur wird jeweils entsprechend der vom Zeiger angezeigten Zahl bewegt. Felder, auf denen schon eine andere Spielfigur steht, werden nicht mitgezählt, sie werden einfach übersprungen.



Beispiel in Bild 3: Fran hat eine "Zwei" gedreht, bewegt sich ein Feld vorwärts und überspringt dann Robbie und Charlene, um auf das nächste freie Feld zu gelangen.

FREI - Jedesmal, wenn man auf diesem Feld landet oder darüber kommt, erhält man einen Monster-Chip von der Topfpflanze auf dem Spielfeld.

NEHMEN (1 Monster-Chip) - Landet man genau auf diesem Feld, erhält man einen Monster-Chip von der Topfpflanze auf dem Spielfeld.

NEHMEN (2 Monster-Chips) - Landet man genau auf diesem Feld, erhält man zwei Monster-Chips von der Topfpflanze auf dem Spielfeld.

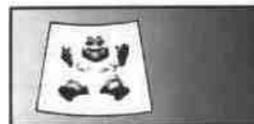
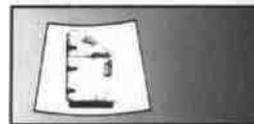
STEHLEN - Landet man genau auf diesem Feld, kann man einem beliebigen Mitspieler einen Monster-Chip wegnehmen. Hat kein Mitspieler einen Chip, passiert nichts.

VERLIEREN - Landet man genau auf diesem Feld, muß man einen Monster-Chip an die Topfpflanze zurückgeben. Hat man keinen, passiert nichts.

ZURÜCK ZUM START - Landet man genau auf diesem Feld, wird man von Oma auf das "START" -Feld zurückgeschickt. Falls es besetzt ist, rückt man auf das nächste freie Feld vor.

KÜHLSCHRANK - Landet man genau auf einem dieser Felder, kann man, wenn man will, versuchen Babynahrung und Babyflaschen zu bekommen, wenn man Monster-Chips hat. Das heißt "Den Kühlschrank plündern" (auf Seite 6 steht genau, wie man's macht). Hat man keine Monster-Chips, passiert nichts.

BABY - Landet man genau auf einem dieser Felder, muß man das Baby füttern und versuchen, es zum Lächeln zu bringen. Dazu muß man Babynahrung oder Babyflaschen - Chips haben. Hat man keine Babynahrung oder Babyflaschen-chips, passiert nichts.



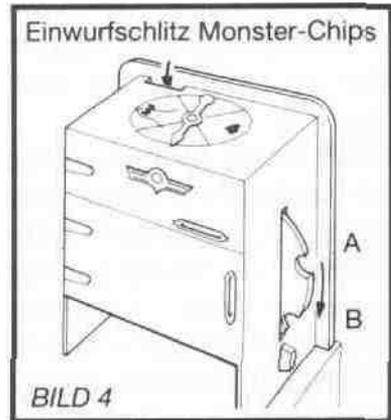
Den Kühlschrank plündern

Schritt 1. Man wirft einen Monster-Chip in den Einwurfschlitz auf der Oberseite des-Kühlschranks.

Schritt 2. Man dreht das Kühlschrankrad eine Kerbe weiter im Uhrzeigersinn von A nach B (siehe Bild 4).

Sollte der Würfel nicht aus dem Kühlschrank fallen gibt's nichts zu Essen für das Baby! Hat man noch einen Monster-Chip, kann man Schritt 1 und 2 wiederholen oder für diese Runde aufhören.

Fällt der Würfel aus dem Kühlschrank, ist das Bild auf der Oberseite des Würfels maßgebend:



Zeigt es Babynahrung, kann man sich einen Babynahrungs-Chip von der Anrichte nehmen. Dann wird der Kühlschrank wieder so eingestellt, wie zu Spielbeginn (siehe: "Einstellung des Kühlschranks").



Zeigt es Babyflaschen, kann man sich zwei Babyflaschen-Chips von der Anrichte nehmen. Dann wird der Kühlschrank wieder so eingestellt wie zu Spielbeginn.

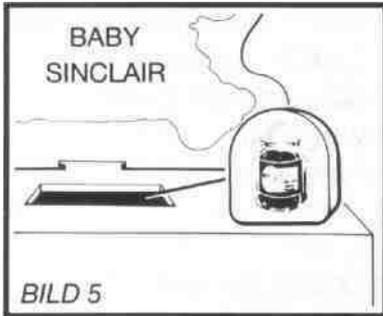


Zeigt es Tiefkühlkost igitt! Das ist nichts für das Baby. Der Kühlschrank wird wieder so eingestellt wie zu Spielbeginn.

In jedem Fall gilt: hat man noch einen Monster-Chip, kann man Schritt 1 oder 2 wiederholen oder für diese Runde aufhören.

Das Baby füttern

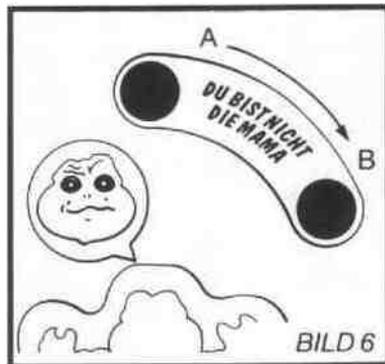
Landet man auf einem Baby-Feld, muß man das Baby füttern, wenn man Babynahrungs-Chips oder Babyflaschen-Chips hat. Und das geht so:



Schritt 1. Zuerst wählt man einen Nahrungs- oder Flaschen-Chip, sieht sich die Zahl auf der Rückseite an und zeigt sie seinen Mitspielern.

Schritt 2. Dann wird der Chip in den Einwurfschlitz auf der Oberseite des Babykorbs eingeworfen (siehe Bild 5).

Schritt 3. Jetzt wird die Babydrehzscheibe entsprechend der Augenzahl auf der Rückseite des Chips im Uhrzeigersinn gedreht (siehe Bild 6). Eine Bewegung von A nach B entspricht einer Drehung. **WICHTIG:** Immer die der Zahl auf der Rückseite des Chips entsprechenden Drehungen ausführen.



Zum Beispiel: wenn die Zahl auf der Rückseite des Chips eine 2 ist, muß man zweimal von A nach B drehen.



Erscheint nach dem Drehvorgang ein strahlendes Gesicht mit dem Satz "LOS, SEI LIEB ZU MIR" im Fenster, hat man gewonnen.



Erscheint nach dem Drehvorgang ein trauriges Gesicht mit irgendeinem beliebigen Satz, ist das Baby nicht fröhlich. Man muß weiterfüttern bis alle Chips aufgebraucht sind. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sind die Monster-, Babynahrungs- oder Babyflaschen-chips ausgegangen?

Werden im Laufe des Spiels alle Monster-Chips von der Topfpflanze aufgebraucht, nimmt man die Chips, die im Kühlschrank liegen, durch die Rückseite wieder heraus.

Sind keine Babynahrungs- oder Babyflaschen-Chips mehr auf der Anrichte, nimmt man sie durch die Öffnung in der Rückseite des Babykorbs. Daran denken, daß Babynahrungs- und Babyflaschen-Chips mit der Zahl nach unten auf die Anrichte gelegt werden. Mischen nicht vergessen!

Es kann sein, daß Du und Deine Freunde mehrere Runden um das Spielfeld brauchen, um Monster-Chips und dann Babynahrungs- und Babyflaschen-Chips zu sammeln damit das Baby gefüttert werden kann.

GEWINNER DES SPIELS

Der Spieler, bei dem als erster Babys strahlendes Gesicht mit dem Satz "LOS, SEI LIEB ZU MIR", auf der Drehscheibe erscheint, hat das Spiel gewonnen.

© Disney. Spiel © 1993 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in **Deutschland** durch den MB Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH, Lange Wende 2, 59494 **Soest**. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien, Vertrieb in der **Schweiz** durch MB (Switzerland) AG, Alte **Bremgartenstrasse** 2, CH-8968 Mutschellen.