

Spielanleitung für das Spiel auf Seite 23:

Die Spielfiguren (*counters* – sprich: *kauntas*) werden an den Start gestellt. Nun dürfen die Mitspieler abwechselnd würfeln und entsprechend der Augenzahl ziehen.

Ziel des Spieles ist es, das vorgezeichnete Strichmännchen fertig anzuziehen. Man zieht so lange im Uhrzeigersinn über die Spielfelder, bis das Strichmännchen fertig angezogen ist.

Sobald ein Mitspieler auf einem Feld mit einem Kleidungsstück landet, darf er dieses seinem Strichmännchen „anziehen“ (aufmalen). Sollte man zum Beispiel zuerst auf der *jeans* landen und beim nächsten Zug auf dem *skirt*, wird nur die *jeans* aufgemalt.

Hinweis: Sollte man zum Beispiel seinem Strichmännchen schon eine *blue jeans* „angezogen“ haben und landet beim nächsten Zug auf dem *red skirt*, hat man Pech gehabt, denn die *blue jeans* darf nicht übermalt werden!

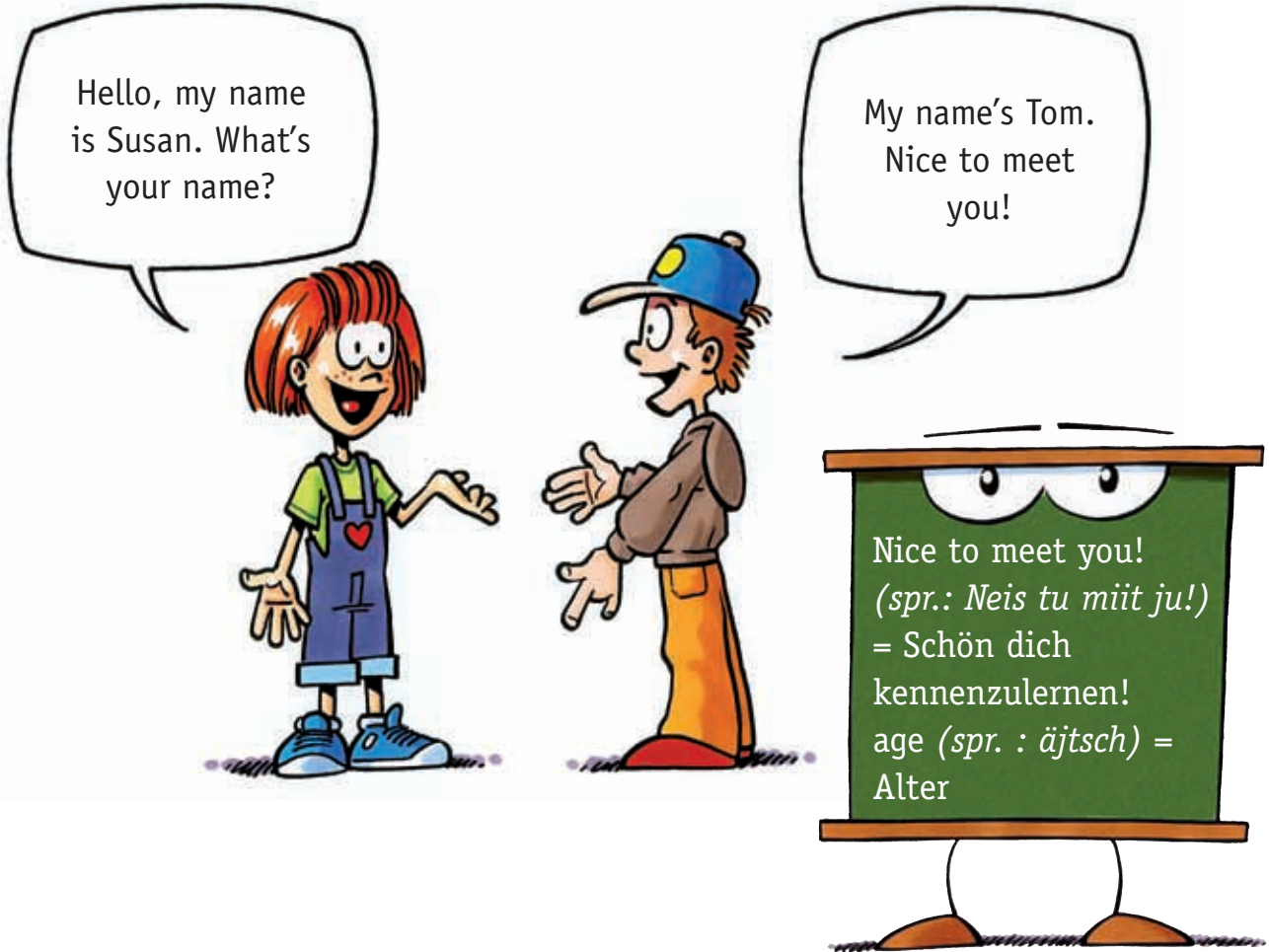


Miss a turn. (spr.: *miss ä törn*) = 1x aussetzen.
 Go back to start. (spr.: *go bäk tu start*) =
 Gehe zurück zum Start.
 2x = Noch einmal würfeln.
 3 ↑ = 3 Felder vor.



YOU AND YOUR FRIENDS

INTRODUCING YOURSELF



Your Photo

Name: _____

Age: _____

Hobby: _____

(skiing, reading books, swimming, skating, playing football, playing computer ...)

Favourite colour: _____

Favourite food: _____

My name is _____ and I'm _____ years old.

I like _____.

The colour I like the most is _____.

My favourite food is _____.