

## **JEU D'HABILLAGE DE DORA** (Dora's aankleedspel – UNIVERSITY GAMES 2007)

Traduction du néerlandais au français par Josée Keppers avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

Jeu avec roulette pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

### **Contenu**

Plateau de jeu avec roulette

Feuille avec 20 autocollants repositionnables

4 cartons individuels montrant Dora en maillot et au verso en costume traditionnel

Règle de jeu

*Dora part en voyage autour du monde, dans divers pays, et elle y rencontre toutes sortes de gens dans de magnifiques costumes traditionnels.*

*Elle décide d'en acheter certains comme souvenirs et garde ceux-ci dans son coffre à déguisements.*

*Elle en a ainsi pour une soirée de style français, tanzanien, chinois ou russe.*

*Dans ce jeu d'habillement, les joueurs habillent Dora, chacun dans l'un de ces styles.*

### **But du jeu**

Il s'agit d'habiller Dora le plus rapidement possible, y compris les chaussures et accessoires.

### **Préparation du jeu**

Chaque joueur choisit un carton d'habillement de Dora.

Il regarde la face montrant Dora habillée pour voir les pièces dont il aura besoin.

Il dépose ensuite devant lui son carton, face de Dora en maillot visible.

### **Le jeu**

Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la flèche.

Celle-ci indique une des 4 zones d'habillement de Dora (haut du corps, bas du corps, chaussures, accessoires).

Le joueur choisit sur la feuille d'autocollants celui qui convient à son carton, en se référant éventuellement au modèle du verso ou, comme suggéré plus loin, d'un coin du plateau de jeu.

C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Si la flèche s'arrête sur une zone dont le joueur a déjà l'autocollant, il passe son tour.

NB. Le jeu peut se jouer dans un temps défini d'avance.

### **Le gagnant**

C'est le premier à avoir habillé Dora comme sur son carton.

### **Attention**

Ne superposez pas les autocollants.

Remettez-les toujours sur la feuille de base.

Essuyez-les de temps en temps avec un chiffon à peine humide : ils colleront alors de nouveau comme des neufs.

### **Note de l'adaptatrice**

Pour éviter à l'enfant de retourner constamment son carton pour s'assurer qu'il a bien choisi le costume de son personnage, il est conseillé de plutôt lui suggérer de regarder l'image de son personnage sur le plan de jeu. Pour ce faire, il est également conseillé de placer le plateau de jeu de manière à ce que chaque joueur soit en face de la Dora à habiller.





Voor  
2-4 spelers  
Vanaf  
3 jaar

# Dora's Aankleedspel

## Inhoud

- Spelbord
- Draaiwijzer
- 4 speelfiguren
- Vel met 20 herbruikbare plakplaatjes
- Spelregels



Dora gaat op wereldreis en ontmoet in verschillende landen allerlei mensen in de meest prachtige, traditionele kledij. Ze besluit een aantal kledingstukken te kopen als souvenir en bewaart deze in haar verkleedkist. Zo heeft ze een outfit voor een verkleedavond in de Franse, Tanzaniaanse, Chinese en Russische stijl. In dit aankleedspel kleden de spelers Dora elk in één van deze stijlen.

## Doel van het spel

Doel van het spel is om Dora als eerste in haar compleet nieuwe outfit aan te kleden, inclusief schoenen en een accessoire.

## Vorbereiding

- Druk de speelfiguren uit het karton.
- Trek bij 'PEEL HERE' de bovenste laag van het vel met herbruikbare plakplaatjes af.
- Monteer de wijzer (tweedelig) op het spelbord; duw het voetje via de onderkant door het gaatje en klik de wijzer er via de bovenkant op vast.
- Iedere speler kiest een speelfiguur en legt dit voor zich op tafel. De kant waarop Dora in badpak staat, moet zichtbaar zijn. Op de achterzijde van ieder speelfiguur kun je zien welke kledingstukken je nodig hebt om jouw Dora op de juiste manier aan te kleden.

## Het spel

- De jongste speler begint en draait aan de draaiwijzer.
- De draaiwijzer eindigt op één van de 4 velden (kleding voor het bovenlijf, kleding voor het onderlijf, schoeisel of accessoires). De speler kijkt welke kleding, schoeisel of accessoire hij moet nemen

aan de hand van het voorbeeld op het speelfiguur. Hij neemt dit plakplaatje van het vel en plakt het op zijn speelfiguur. Zijn beurt is nu voorbij; de volgende speler is aan de beurt.

- Het spel wordt klokgewijs gespeeld.
- Eindigt de draaiwijzer op een veld waarvan de speler het plakplaatje al heeft, dan gebeurt er niets. De volgende speler is aan de beurt.

## Winnaar

De speler die als eerste Dora heeft aangekleed zoals het voorbeeld op de achterzijde van de speelkaart, is de winnaar!

### Let op:

Laat de herbruikbare plakplaatjes niet op elkaar zitten en plak ze steeds terug op het basisvel. Neem de plaatjes af en toe af met een vochtige doek, ze plakken dan weer als nieuw.

Kijk voor meer leuke Dora producten op  
[www.universitygames.nl](http://www.universitygames.nl)

© 2007 Vivacom International Inc.

© 2007 University Games Corporation.  
University Games Europe B.V., Wath, Sangoerstraat 23, 6191 NA EEEK (S.), Nederland.  
info@ug.nl [www.universitygames.nl](http://www.universitygames.nl)

Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.