

Polly Pocket 4L Instructions



5+
2-4

Conteúdo:

- 2 Bonecas Polly Pocket
- 2 Sapatos (Base da Figura de Jogo)
- 12 Peças de Roupa: 4 Calças/Saias, 4 Camisas, 4 Acessórios
- 12 Listas de Compras: 3 grupos de 4 cartas com a mesma cor
- 20 Cartas de Acessórios: 12 de Peças de Roupa e 8 de Comando
- 1 Dado
- 1 Tabuleiro
- 1 Folha de Instruções

Por favor retire todos os acessórios da embalagem e compare o conteúdo com o apresentado na embalagem.



FINALIDADE DO JOGO

A Polly e suas amigas estão na praia e de repente recebem um convite para ir a uma festa. O que irão vestir? Agora, elas precisam ir às compras e adquirir os acessórios que têm na lista. A primeira jogadora (ou jogador) a terminar de se vestir e a conseguir ir para o carro ganha o jogo!

Vamos Preparar o Jogo!

1. Abrir o tabuleiro e colocá-lo em cima da mesa.
2. Cada jogadora escolhe um sapato (base) e uma boneca. O próximo passo é calçar a boneca escolhida, pois este será a peça que avançará no tabuleiro.
ATENÇÃO: Se houver mais de duas jogadoras, podem ser usadas outras bonecas Polly Pocket (vendidas separadamente), ou então as participantes podem jogar usando somente os Sapatos (sem as bonecas) e guardar as peças de roupa por perto.
3. Cada jogadora coloca a sua boneca no Ponto de Partida (a casa com o logotipo da Polly Pocket, na entrada da praia).
4. Dividir as Listas de Compras por cores (pela a cor da parte de trás da carta). Apenas um conjunto de Listas de Compras será usado durante o jogo, por isso as jogadoras devem escolher a cor com que querem jogar, e colocar as outras cartas de lado. Em seguida, as listas da cor escolhida são misturadas e distribuí-se uma a cada jogadora. Essas listas revelam a roupa que cada uma das bonecas vai vestir para ir à festa!
5. Todas as peças de roupa são colocadas dentro da caixa do jogo.
6. Misturar as Cartas de Acessórios e distribuí-las (viradas para baixo) pelas lojas do calçadão da praia (as lojas não ficarão com o mesmo número de cartas).

Vamos às Compras!

- A jogadora mais nova joga primeiro, lançando o dado e jogando no sentido horário. Se o dado indicar...
Um número: a jogadora anda o mesmo número de casas no tabuleiro, em qualquer sentido.
A Polly: a jogadora entra em qualquer loja da praia!
- Se a jogadora parar numa casa ou numa loja que já esteja ocupada por outra jogadora, ela deverá voltar para o Ponto de Partida!
- Para entrar numa loja, não é necessário que o dado indique o número certo para entrar lá.
- Quando uma jogadora entra numa loja, deve virar ao contrário 1 Carta de Acessórios para que todos vejam. Se a carta for...

Carta Peça de Roupa

A jogadora deve comparar a carta com a camisa, calças/saia e acessório da sua Lista de Compras.



Uma das peças é igual? A jogadora "compra"! Deverá retirar a carta e a peça de roupa correspondente, vestir a sua boneca!
Não há peças iguais? A jogadora deve virar a Carta ao contrário, e a sua vez termina. As jogadoras não devem tirar Peças de Roupa que não estejam na sua Lista de Compras.

Carta de Comando

A jogadora deve retirar a carta do Tabuleiro e fazer o que está escrito.



VITRINE: A jogadora pode retirar qualquer carta de qualquer loja e dar uma olhada. Tem de voltar a colocar a carta na loja, mas não deve esquecer onde ela está.



BRINDES: A loja está distribuindo brindes especiais... A jogadora pode levar qualquer peça de roupa que precisar!



TROCA: A jogadora pode trocar sua boneca e a roupa (a Lista de Compras e as peças de roupa já "compradas") com uma adversária! Isso significa que a nova boneca da jogadora estará na mesma casa do tabuleiro que a boneca anterior, mas a jogadora terá que "comprar" acessórios para a outra boneca!

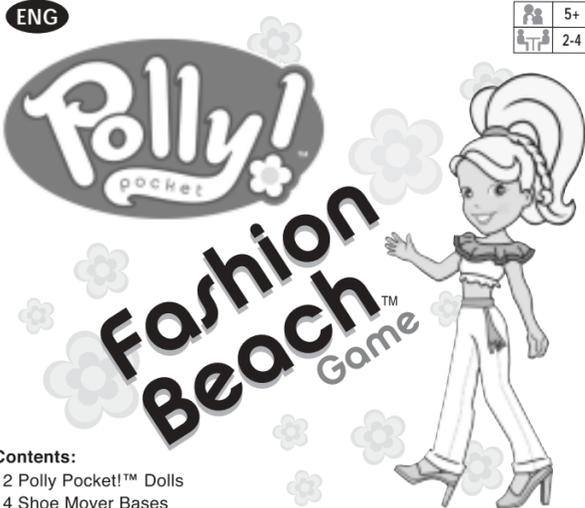


CALÇADÃO DA PRAIA: A jogadora tem de ir até ao Ponto de Partida, na entrada da praia!

- Quando uma jogadora retirar as peças que precisa de uma loja, a sua vez termina, e tem que sair dessa loja na vez seguinte.
- As jogadoras podem voltar a entrar na mesma loja na vez seguinte, para ver as peças de roupa em outra carta.
- Quando uma jogadora estiver completamente vestida por ter comprado as três peças da sua Lista de Compras, deve voltar para o carro.

PARA GANHAR O JOGO

A primeira jogadora que se vestir completamente e que chegar ao carro será a vencedora. Ela vai arrasar na festa!



5+
2-4

Contents:

- 2 Polly Pocket!™ Dolls
- 4 Shoe Mover Bases
- 12 Fashion Pieces: 4 Pants/Skirts, 4 Shirts, 4 Accessories
- 12 Shopping List Cards: 4 each of 3 Colours
- 20 Item Cards: 12 Fashion and 8 Command
- 1 Die
- 1 Game Board
- 1 Rules Sheet

Please remove all components and compare them to the content list. If any items are missing, please call 1-800-524-TOYS. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.



OBJECT

Polly Pocket!™ and her pals are spending the day at the beach when they get invited to an impromptu party! What'll they wear? Go on a shopping spree to collect the stylin' Fashion Pieces that match the images on your Shopping List. The first player to complete her outfit and get back to the SUV is the winner!

Let's Get Ready!

1. Open the Game Board and lay flat.
2. Each Player chooses a Shoe Mover Base and a Polly Pocket!™ doll. Place the Doll's feet into the shoes on the Shoe Mover Base. This is your Mover.
NOTE: If there are more than two Players, additional Polly Pocket!™ dolls may be used (sold separately), or Players can use the Shoe Mover Bases without dolls and keep the Fashion Pieces they collect near them.
3. Each Player places her Mover on the Start Space indicated by the Polly Pocket!™ logo in front of the boardwalk entrance.
4. Separate the Shopping List cards by the colour on their backs. Only one set of the cards will be used during a game, so players must select which colour they want to play and set the rest aside out of play. Shuffle the cards of the chosen colour and give one to each Player. Your card reveals the outfit you will be wearing to the party!
5. Leave all of the Fashion Pieces in their area of the Game Box.
6. Shuffle the Item Cards and randomly distribute them facedown in the stores on the boardwalk (the stores will not have an even number of cards).

Let's Shop!

- The youngest Player goes first by rolling the Die and play moves clockwise. If you roll...
A number: Move the same number of spaces on the board in any direction.
Polly: You get to go to any store on the boardwalk!
- If you land on a space or enter a store that is already occupied by another Player, that Player goes back to the Start Space!
- You do not need an exact roll to enter a store.
- When you enter a store, flip over 1 Item Card so that everyone gets to see it. If you flip over a...

Fashion Card

Compare it to the shirt, pants/skirt and accessory on your Shopping List.



Got a match? You get to "buy" it! Take the card AND the corresponding Fashion Piece and dress your doll with it!
Not a match? Replace the Fashion Card facedown and your turn is over. Do not take a Fashion Piece that's not on your Shopping List.

Command Card

Remove the card from the Game Board and follow the command.



WINDOW SHOP: Turn over any card in any store and take a peek. You're just browsing so replace it where you found it, but try to remember where it is!



GIVE-AWAY: The stores are giving away freebies...take any Fashion Piece that you need!



SWAP: Trade your Polly Mover and outfit (Shopping List Card plus Fashion Pieces already collected) with any other Player! This means that your new Mover will be in the same space on the board that your old Mover was on, but you will now be collecting Fashion Pieces for a new outfit!



BOARDWALK: Go back to the Start Space at the Fashion Beach entrance!

- Once you are done in a store, your turn ends, and you must exit that store on your next turn.
- You may re-enter the same store on your next turn to look at another card.
- Once you have completed your outfit by collecting all three items on your Shopping List, race back to where the SUV is parked.

WINNING

The first Player to complete her outfit and reach the SUV is the winner...and sure to turn heads at the party!

©2004 Mattel Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.
©2004 Origin Products Ltd. All Rights Reserved.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.
Mattel U.K. Ltd., Yanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.
Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Runjis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.
Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835.
Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogote 202 - B 275, 1020 Brussels.
Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 99, CH-3000 Bern 23.
Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com
Mattel Portugal Lda., Av. da República, n.º 90/96, 2.º andar Fração 2, 1600-206 Lisboa.
Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Advisory Service - 1300 135 312.
Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.
Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817. Fax:03-78803867.
Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.
Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 501, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. TEL.: 54-49-41-00. R.F.C. MME-92701-NE8.
Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.
Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.
Mattel Colombia, S.A., calle 12347-07 P.5, Bogotá.
Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

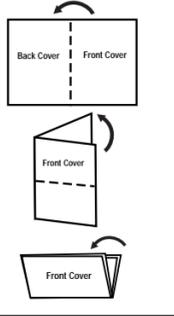
C6273-0824

All prints
Pantone 2593

INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS

Toy: Polly Pocket Fashion Game
Toy No.: C6273
Part No.: -0824
Trim Size: 16"W x 10.5" H
Folded Size: 8" W x 5.25" H
Type of Fold: 4-Panel
colors: One
Colors: Pantone 2593
Paper Stock: White Offset
Paper Weight: 70 lb.
EDM No.:

4 PANEL Folding Dummy



E

Polly!

Fashion Beach

Juego



Contenido:

- 2 muñecas Polly Pocket!™
- 4 bases de ficha de zapato
- 12 piezas de moda: 4 pantalones/faldas, 4 blusas, 4 accesorios
- 12 cartas de lista de compras: 4 cada una en 3 colores distintos
- 20 cartas de objeto: 12 de modas y 8 de comando
- 1 dado
- 1 tablero
- 1 Instrucciones

Sacar todas las piezas y compararlas a la lista del contenido. Si falta alguna pieza, en los EE.UU., llamar al 1-800-524-TOYS. Fuera de los EE.UU., ponerse en contacto con la oficina Mattel más próxima a su localidad.

ADVERTENCIA:
PUEDE CAUSAR ASFIXIA.
No recomendable para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.

C6273



OBJETIVO

Polly Pocket!™ y sus amigas están pasando el día en la playa, cuando reciben una invitación a una fiesta. ¿Qué se van a poner? Ve de compras para juntar las increíbles piezas de moda que hacen juego con las imágenes en tu lista de compras. La primera jugadora en completar su traje y regresar al vehículo es la ganadora.

¡Prepárate!

- Despliega el tablero y ponlo sobre una superficie plana.
- Cada jugadora escoge una base de ficha de zapatos y una muñeca Polly Pocket!™. Ajusta los pies de la muñeca en los zapatos de la base de ficha de zapatos. Esta será tu ficha.
NOTA: si hay más de dos jugadoras, pueden usar más muñecas Polly Pocket!™ (se venden por separado), o bien las jugadoras pueden usar las bases de ficha de zapatos sin muñecas y conservar las piezas de moda que vayan juntando cerca de ellas.
- Cada jugadora pone su ficha en la casilla de inicio marcada con el logotipo de Polly Pocket!™ en frente de la entrada al paseo entarimado.
- Separa las cartas de lista de compras según su color en el dorso. Solo se usará un juego de cartas durante un juego, de modo que las jugadoras tienen que elegir qué color quieren usar y poner el resto de las cartas fuera de juego. Baraja las cartas del color elegido y reparte una a cada jugadora. ¡En tu carta sale el traje que lucirás para la fiesta!
- Deja todas las piezas de moda en su área en la caja del juego.
- Baraja las cartas de objeto y distribúyelas cara abajo, al azar, en las tiendas del paseo entarimado (no todas las tiendas tendrán la misma cantidad de cartas).



¡Vamos de compras!

- La menor de las jugadoras empieza tirando el dado, y el juego sigue en dirección de las manecillas del reloj. Si te sale...
Un número: mueve dicha cantidad de espacios en el tablero en cualquier dirección.
Polly: ¡puedes ir a la tienda de tu elección en el paseo entarimado!
- Si caes en un espacio o entras a una tienda ocupada por otra jugadora, dicha jugadora regresa a la casilla de inicio.
- No es necesario que te salga el conteo exacto para entrar a una tienda.
- Cuando entres a una tienda, voltear una carta de objeto de modo que todas la vean. Si te sale una...

Carta de moda

Compárala con la blusa, pantalón/falda y accesorio en tu lista de compras.



¿Te salió la que hace juego? ¡La puedes "comprar"! ¡Toma la carta Y la pieza de moda correspondiente y pónsela a tu muñeca!

¿No te salió la que hace juego? Regresa la carta de moda cara abajo; tu turno se acaba. No tomes ninguna pieza de moda que no esté en tu lista de compras.

Carta de comando

Retira la carta del tablero y sigue el comando.



ASÓMATE POR LA VENTANA: voltear cualquier carta en cualquier tienda y ve qué tiene. Solo estás echando ojo, de modo que regrésala a donde estaba, pero trata de acordarte donde está.



REGALOS: las tiendas están dando regalos... ¡lévate cualquier pieza de moda que necesites!



INTERCAMBIO: intercambia tu ficha de Polly y traje (carta de lista de compras y piezas de moda ya obtenidas) con cualquier otra jugadora. Esto significa que tu nueva ficha estará en la misma casilla del tablero donde estaba tu ficha vieja, pero ahora tendrás que juntar piezas de moda para un nuevo traje.



PASEO ENTARIMADO: regresa a la casilla de inicio en la entrada del paseo entarimado de tiendas de moda.

- Después de que acabas en una tienda, se acaba tu turno, y tienes que salir de ella en tu siguiente turno.
- Puedes volver a entrar a la misma tienda en tu próximo turno para ver otra carta.
- Después de que completes tu traje, juntando los tres objetos en tu lista de compras, regresa al lugar donde está estacionado el vehículo.

PARA GANAR

La primera jugadora en completar su traje y regresar al vehículo es la ganadora... ¡y sin duda será la atracción de la fiesta!

F

Polly!

Fashion Beach

Jeu



Contenu

- 2 poupées Polly Pocket!
- 4 pions chaussures
- 12 vêtements et accessoires : 4 pantalons/jupes, 4 blouses, 4 accessoires
- 12 listes de magasinage : 3 couleurs (4 de chaque couleur)
- 20 cartes de vêtements et d'accessoires (12) et 8 cartes action
- 1 dé
- 1 planche de jeu
- 1 feuille d'instructions

Veillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu. S'il en manque, composez le 1 800 524-TOYS (8697). Si vous habitez à l'extérieur des États-Unis, consultez l'annuaire téléphonique pour obtenir le numéro de téléphone du service à la clientèle de Mattel le plus près de chez vous.

ATTENTION:
NE CONVIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

C6273



RÉSUMÉ DU JEU

Polly Pocket! et ses amis sont à la plage pour la journée quand ils sont invités à une fête impromptue! Que vont-ils porter? Cours dans les boutiques pour trouver les vêtements et les accessoires qui se trouvent sur ta liste de magasinage. Le premier qui complète sa tenue et qui se rend dans la sportive utilitaire gagne la partie!

Préparons-nous!

- Déplie la planche de jeu et étends-la sur une surface plane.
- Chaque joueur choisit un pion chaussures et une poupée Polly Pocket! et place ses pieds dans les chaussures. Cette poupée devient son pion pour la partie.
REMARQUE : Si vous êtes plus de deux joueurs, tu peux utiliser d'autres poupées Polly Pocket! (vendues séparément) ou simplement utiliser les pions chaussures sans poupée et placer les vêtements et les accessoires près du pion à mesure que tu te les procure.
- Chaque joueur place son pion sur la case de départ, c'est-à-dire celle où figure le logo Polly Pocket! devant l'entrée de la promenade.
- Sépare les listes de magasinage selon la couleur qui figure au verso. Comme un seul jeu de listes est utilisé pour la partie, les joueurs doivent choisir la couleur qu'ils veulent et mettre le reste de côté. Brasse les listes de la couleur choisie et distribues-en une à chaque joueur. La tenue que tu porteras à la fête est illustrée sur cette liste!
- Laisse tous les éléments mode dans la section réservée à cet effet dans la boîte de jeu.
- Mélange les cartes de vêtements, d'accessoires et d'action et place-les face vers le bas sur les boutiques de la promenade (toutes les boutiques n'auront pas le même nombre de cartes).



Magasins!

- Le joueur le plus jeune commence en faisant rouler le dé; le jeu se poursuit dans le sens horaire. Si tu obtiens...
un chiffre : déplace ton pion, dans n'importe quel sens, du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé.
Polly : rends-toi à n'importe quelle boutique de la promenade!
- Si tu arrives sur une case ou si tu entres dans une boutique occupée par un autre joueur, celui-ci doit retourner à la case de départ!
- Pour entrer dans une boutique, il n'est pas nécessaire que tu te déplaces du nombre équivalant au chiffre obtenu au dé.
- Quand tu entres dans une boutique, retourne une carte de vêtement, d'accessoire ou d'action pour que tous les joueurs la voient. S'il s'agit d'une...

carte de vêtement ou d'accessoire...

compare-la à la blouse, au pantalon/jupe et à l'accessoire sur ta liste.



Ils correspondent? Tu peux acheter l'article! Prends la carte ET l'article pour habiller ta poupée!

Ils ne correspondent pas? Replace la carte face vers le bas; ton tour est terminé. Ne prends pas un vêtement ou un accessoire qui n'est pas sur ta liste.

carte action...

Retire-la de la planche de jeu et exécute l'action qui y est décrite.



FAIS DU LÈCHE-VITRINE : Retourne n'importe quelle carte dans n'importe quelle boutique et jettes-y un coup d'oeil. N'oublie pas... tu ne fais que regarder, alors remets la carte où tu l'as trouvée, mais rappelle-toi de ce qui y figure!



REÇOIS UN CADEAU : Les boutiques offrent des cadeaux... prends le vêtement ou l'accessoire de ton choix!



FAIS UN ÉCHANGE : Échange ton pion Polly et sa tenue (la liste de magasinage et les vêtements et accessoires amassés) avec n'importe quel joueur! Ton nouveau pion se trouve donc sur la même case que ton pion précédent, mais tu amasses maintenant des vêtements et des accessoires pour compléter une nouvelle tenue!



FAIS UNE PROMENADE : Retourne à la case de départ à l'entrée de la promenade!

- Une fois que tu as terminé tes emplettes dans une boutique, ton tour prend fin et tu dois sortir de la boutique à ton prochain tour.
- Tu peux retourner dans une boutique au tour suivant pour regarder une autre carte.
- Une fois que tu as amassé les trois articles de ta liste et que ta tenue est complétée, cours vers la sportive utilitaire!

LA VICTOIRE

Le premier qui complète sa tenue et qui se rend dans la sportive utilitaire gagne la partie et l'admiration de ses amis à la fête!