



SPILLEREGLER

FORMÅL

At klare en række udfordringer parvist og blive det første hold, der når til vejs ende.

OPSTILLING

1. Anbring brættet, timeglasset, kodekortet (der identificerer udfordringerne), whiteboardet og den sletbare tusch i spilleområdet. Timeglasset skal kunne ses tydeligt.
2. Lav hold bestående af **2 spillere**. Hvert hold vælger en brik og anbringer den midt på brættet.
3. Vælg, om I vil spille den **lette** eller **middelsvære** version. Læg kortene i en bunke, så den valgte version har **forsiden nedad**.



Vælg kortene med orange kant, hvis I vil spille den lette version.



Vælg kortene med lilla kant, hvis I vil spille den middelsvære version.

4. Det hold, der slår det højeste antal øjne på terningen, begynder. Herefter går turen videre med uret fra venstre mod højre.

SÅDAN SPILLER I

Det hold, der slår det højeste antal øjne på terningen, begynder. Holdet slår med terningen og rykker brikken i pilens retning.

- Hvis de lander på et af felterne med en udfordring, skal de klare udfordringen for at beholde turen.
- Hvis de lander på et felt med et billede af en terning, må de slå igen og rykke det antal felter, som terningens øjne viser. Man rykker altid fremad.

UDFORDRINGERNE



STREGER OG TEGNINGER: Tegn genstande, job, steder eller personer med enkle, kloge streger.



MIME OG FAGTER: Beskriv handlinger, film eller tv-serier ved hjælp af fagter.



MUNDAFLÆSNING: Få dine holdkammerater til at gætte et dyr ved at mundaflæse dig.



DEFINITIONER: Definer begreber, genstande, job, steder eller personer uden at bruge ordet eller afledninger af ordet.



SPØRGSMAÅL: Besvar alle mulige slags spørgsmål.



På hver tur trækker holdet det øverste kort i bunken. Hvis holdet klarer udfordringen, beholder de turen og slår igen. **Hvis ikke de klarer udfordringen, går turen videre til det næste hold.**

SPILLET SLUTTER

Det første hold, der passerer slutfeltet, vinder. Det er ikke nødvendigt at slå det nøjagtige antal øjne med terningen.

SÅDAN KLARER I UDFORDRINGERNE



STREGER OG TEGNINGER: Den ene spiller skal få sin makker til at gætte navnet på genstanden ved hjælp af streger og tegninger, men **uden at tale, bruge fagter eller skrive bogstaver eller tal.**



MIME OG FAGTER: Den spiller, som har turen, skal få sin makker til at gætte, hvad der er på kortet, ved at mime og bruge fagter. **Lyde** med relation til ordet **må bruges**, men **uden at synge, sige ord eller fløjte.**



MUNDAFLÆSNING: Den ene spiller skal få sin makker til at gætte et dyr **udelukkende ved hjælp af mundaflæsning. Man må ikke hviske. Hvis spilleren hvisker, mister holdet automatisk turen.**



DEFINITIONER: Målet er at definere ordet på kortet uden at bruge ordet eller afledninger af ordet. **Hvis ordet bruges, mister holdet automatisk turen.**



SPØRGSMÅL: Den ene spiller stiller sin makker et spørgsmål, og der må kun gives **et svar.**



TERNINGEN: Når brikken lander på dette felt, må spilleren slå igen.

HUSK:

1. Når I stiller spillet op, kan I vælge den **LETTE** eller den **MIDDELSVÆRE** version. **Den lette er beregnet til de første spil eller til unge spillere. Den middelsvære version er for øvede eller ældre spillere.** Ældre spillere kan også blande kortene.
2. **Spillerne på hvert hold skiftes** til at være den, der prøver kræfter med udfordringen, og den, der skal gætte. Derfor skal den spiller, der gætter på en tur, prøve kræfter med den efterfølgende udfordring.
3. **Det maksimale tidsrum** til hver udfordring er **30 sekunder.** Timeglasset skal vendes, når teksten på kortet er læst.
4. De andre hold skal **styre tiden** og sikre sig, at svaret er rigtigt.
5. Temaerne for de forskellige udfordringer fremgår af **kodekortet**, som giver jer fingerpeg om svaret. For eksempel optræder der kun **dyr** i forbindelse med **munदाflæsnings**-udfordringen.
6. Med undtagelse af **spørgsmåls**-udfordringen må spillerens makker komme med alle de **svare**, han/hun vil inden for den tilladte tid.
7. Den spiller, som gætter, er den eneste, **som ikke må se** kortet med udfordringen.
8. Der **må gerne** stå mere end en brik på samme felt på brættet på samme tid.
9. **Brikker må aldrig rykke baglæns.**
10. Når spillet begynder, kan spillerne enes om, hvor **nøjagtige svarene** skal være.

TIPS

- Party & Co.™ Junior spilles i hold med to deltagere. Hvis der er **flere end 8 spillere**, kan man lave hold med flere end to deltagere. I så fald skal spillerne på de enkelte hold skiftes til at prøve kræfter med de forskellige udfordringer.
- Hvis der er **3 spillere**, laver I to hold med en spiller på hvert, og den tredje spiller er den person, der prøver kræfter med udfordringerne og læser spørgsmål op gennem hele spillet.
- **Party & Co.™ skal være sjovt**, så I må gerne bøje reglerne lidt, hvis I synes, det er bedre.