



SPILLEREGLER

SPILLET'S FORMÅL

At klare en udfordring på hvert af de 5 centrale felter og score point, før I rykker ind på midten for at gennemgå den sidste udfordring.

OPSTILLING AF SPILLET

- Spillet spilles i hold (med 2-5 deltagere).
- Anbring alle spildele i spilleområdet som vist på billedet.
 - Hvert hold vælger en grammofonbrik og modtager 5 pointplader, en for hver farve på de 5 udfordringer.
 - Slå med terningen. Det hold, der slår det højeste antal øjne, begynder. Hvis 2 eller flere hold slår samme antal øjne, skal de slå om.

SPILLET

Det hold, der begynder, slår med terningen, og fra midten af brættet (Party & Co.-logoet) rykker de deres brik det antal felter, terningens øjne viser, i den retning, de ønsker.

- Hvis de lander på et felt med en af de 5 udfordringer (idet spillet begynder midt på brættet, vil det fra start være ensbetydende med at slå mellem 2 og 6 øjne), skal holdet gennemføre udfordringen inden for tidsgrænsen for at beholde turen.

- Hvis de lander på et af de centrale felter med farvet baggrund midt på brættet (hvis de slår en ener på første tur), skal holdet prøve kræfter med udfordringen. Hvis de løser opgaven, må de tage en plade i samme farve som feltet og anbringe den på deres grammofonbrik.
- Når et hold har fået en plade på disse felter, får de det ikke igen, selv om de måske skal gennemgå udfordringen igen på vej mod de andre pladefelter.
- Hvis de lander på et felt med et billede af en terning, må de slå igen og flytte det antal felter, som terningens øjne viser, i den retning, de ønsker.

KATEGORIER



EN, TO, TRE

Varemærker, virkelige eller opdigtede personer og gastronomi.



MIME OG LYDE

Handlinger, film, serier, sange, udtryk, erhverv, virkelige og opdigtede personer.



SPØRGSMÅLET

Spørgsmål i generel viden.



LAD OS TEGNE

Ting, levende væsner, steder, virkelige og opdigtede personer.



FORBUDTE ORD

Historiske figurer, kendte, steder og begreber.



Når et hold har turen, trækker de et kort. Hvis holdet klarer udfordringen, beholder de turen og slår igen.

Hvis de ikke klarer udfordringen, går turen videre til holdet på deres højre side.

På samme tur kan spillerne ændre retning, når deres brik kommer til et kryds, eller hver gang de slår igen, men de må **ikke** rykke tilbage på samme rul. De skal altid rykke det antal felter, som terningens øjne viser.



SÅDAN KLARER I UDFORDRINGERNE



1 EN, TO, TRE

På kommandoen "1, 2, 3" skal to spillere fra samme hold råbe et navn, der passer til temaet på kortet, og få det samme svar. Egne varemærker er ikke tilladt.



2 MIME OG LYDE

En spiller fra holdet skal mime og få holdkammeraterne til at gætte den handling, som er vist på kortet. **LYDE OG LYDEFTERLIGNENDE ORD** relateret til ordet må gerne bruges.



3 SPØRGSMÅLET

En spiller stiller spørgsmålet til resten af holdet, som skal komme med **ET SVAR**. Holdet skal beslutte, hvem der skal svare. De må gerne drøfte svaret, før det gives.



4 LAD OS TEGNE

En spiller skal få de andre på holdet til at gætte det navn, der er vist på kortet, ved hjælp af enkle streger eller tegninger, men **UDEN AT TALE, LAVE LYDE, GESTIKULERE ELLER SKRIVE HVERKEN BOGSTAVER ELLER TAL**.



5 FORBUDTE ORD

Holddeltagerne skal gætte navnet på den virkelige eller opdigtede person ud fra de forklaringer, spilleren, der udfører udfordringen, kommer med. **HAN/HUN MÅ IKKE BRUGE DE 4 FORBUDTE ORD ELLER AFLEDNINGER AF ORDENE. DER MÅ IKKE BRUGES HVERKEN INITIALER ELLER FORKORTELSER**. Hvis det sker, mister holdet automatisk deres tur.

OBS!

- På hver tur må der maksimalt bruges 30 sekunder.
- På hver tur udfører forskellige spillere udfordringen.
- På hver tur udfører kun en spiller udfordringen for deres holdkammerat(er) (med undtagelse af "EN, TO, TRE").
- Når en udfordring begynder, skal timeglasset vendes. Resten af holdene skal holde øje med tiden og sikre sig, at modstandernes svar er rigtigt.

- Med undtagelse af "SPØRGSMÅLET" og "EN, TO, TRE" må holddeltagerne give så mange svar, som det er nødvendigt, i løbet af de 30 sekunder.
- Den eller de spillere, som svarer, må ikke se kortet eller den udfordring, de skal gætte. Alle andre spillere må gerne.
- Der kan kun stå en brik ad gangen på et felt. Hvis et hold ikke kan rykke frem af den grund, mister de deres tur.
- Spillere **MÅ IKKE** rykke hen over feltet i midten for at komme over på den anden side af brættet. Så for at lande på et af de centrale felter og få plader skal de slå det samme antal øjne på terningen, som der er felter at rykke.
- Husk: I får kun en plade, når I gennemfører en udfordring på et af de centrale felter. Man skal ikke have pladerne i nogen bestemt rækkefølge.

SPILLET SLUTTER

Når et hold har fået alle fem farvede plader på deres gramofon, skal de ind på midten af brættet (Party & Co.-logoet) og prøve at vinde spillet. De andre hold trækker det næste kort fra bunken og bestemmer, hvad temaet for den sidste udfordring skal være.

Hvis holdet klarer udfordringen, vinder de spillet. Hvis ikke, skal de vente midt på brættet på deres næste tur og prøve igen.

Der kan godt være mere end et hold på midten, som prøver at vinde.

TIPS

De 5 udfordringer er repræsenteret på første felt af de 5 veje væk fra midten af brættet. Derfor kan spillere altid vælge deres foretrukne tema på første tur ved at vælge den foretrukne vej og rykke det antal felter, som terningens øjne viser.

Spillerne skal blive enige om, hvor nøjagtige svarene skal være.

Spillet kan også spilles med minimum 3 spillere. I det tilfælde skal der laves 2 hold med 1 enkelt spiller. Den tredje spiller er den, som gennemfører udfordringer og læser spørgsmål op gennem hele spillet. I "EN, TO, TRE" slutter denne person sig til den spiller, der har turen.

Opbevar denne vejledning til senere brug.

Illustrationer: Gmotio.com

Party & Co er et registreret varemærke tilhørende Diset, S.A. Med eneret.

jumbodisetgames



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam - The Netherlands
© 1993-2022 Diset, S.A.
Jumbodiset group. All rights reserved.

jumbo.eu

19919