

• BESTANDELEN

Party & Co. bestaat uit een speelbord, 1 bloknote, 1 potlood, een dobbelsteen, een zandloper van 30 seconden, 1 kaarthouder met codes, 400 kaarten elk met 5 opdrachten, 4 pionnen in de vorm van een grammofoon, en 20 score-platen.

• DOEL VAN HET SPEL

In elk van de 5 hoofdvakjes één opdracht correct uitvoeren om punten te kunnen behalen en vervolgens doorgaan naar het centrale vak om de eindopdracht te vervullen.

• VOORBEREIDING

- De spelers worden in teams ingedeeld (van minimaal 2 tot maximaal 5 personen).
- Elk team kiest een grammofoon-pion en ontvangt 5 score-platen, één van elke kleur van de 5 opdrachten.
- De teams gooien ombeurten de dobbelsteen en het team dat het hoogste aantal ogen gooit, begint het spel. Wanneer twee of meer teams hetzelfde hoogste aantal ogen gooien, moeten ze de dobbelsteen nog eens gooien.
- Men plaatst het speelbord, de kaarten, de zandloper en de kaart met codes zó dat ze goed zichtbaar zijn, om steeds te kunnen weten wat voor soort opdracht er moet worden uitgevoerd. De bloknote en het potlood om mee te tekenen worden eveneens klaargelegd.
- Men bouwt de kaarthouder op en plaatst onder het woord 'pakken' een stapel kaarten totdat het vak gevuld is.

• HET SPEL

Het team dat moet beginnen, gooit de dobbelsteen opnieuw en schuift zijn pion vanuit het centrale vakje net zoveel vakjes verder als het aantal ogen dat het gegooid heeft, in de richting die men zelf kiest.

- Als de pion terecht komt in een vakje van één van de 5 opdrachten (wat wordt bereikt door een 2 tot 6 te gooien), dan moet het team de betreffende opdracht correct uitvoeren om aan de beurt te mogen blijven.
- Als de pion terecht komt in één van de hoofdvakjes (hetgeen wordt bereikt door bij de eerste beurt een 1 te gooien) en de betreffende opdracht correct wordt uitgevoerd, ontvangt het team een score-plaat van dezelfde kleur als het vakje dat met de opdracht correspondeert en plaatst die op zijn grammofoon-pion.
- Als de pion terecht komt in een vakje waarin een dobbelsteen staat afgebeeld, mag het team nog eens gooien en zijn pion onmiddellijk net zoveel vakjes verzetten als het aantal ogen dat met de worp is behaald, en in de richting die men zelf kiest.

De hoofdvakjes van iedere opdracht zijn om het centrale vakje heen gegroepeerd en hebben een gekleurd fond.

In de hoofdvakjes waarin een team reeds een score-plaat heeft behaald hoeft het dat niet nog eens te doen, hoewel het dezelfde opdracht; eventueel nog eens moet uitvoeren op weg naar andere hoofdvakjes, waar ook gescoord moet worden.

De opdrachten worden verduidelijkt met behulp van de volgende kleur-code.

KEUR	OPDRACHTEN	CATEGORIEËN
1 - PAARS	LIPLEZEN	Vaste uitdrukkingen en zinnen, filmtitels en namen van TV programma's
2 - GEEL	MIMIEK, GEBAREN EN GELUIDEN	Handelingen en werkwoorden
3 - BLAUW	EEN VRAAG CORRECT BEANTWOORDEN	Elk soort vragen
4 - GROEN	SCHETSEKENEN TEKENINGEN	Namen van algemeen bekende voorwerpen en plaatsen
5 - ROZE	VERBODEN WOORDEN	Naam van een reëel of fictief personage, beroep

Bij elke ronde pakt het team dat aan de beurt is, de bovenste kaart uit de kaarthouder. Als het de opdracht correct heeft uitgevoerd, blijft het aan de beurt en mag het nog eens met de dobbelsteen gooien. Als men niet is geslaagd voor de opdracht, gaat de beurt over op het team dat zich aan zijn rechter hand bevindt.

Bij iedere worp van de dobbelsteen mag men tijdens het verzetten van de pion één keer van richting veranderen of net zo vaak als men wil op een kruising een andere weg kiezen. Men mag de pion echter nooit bij één en dezelfde worp in twee tegenovergestelde richtingen verplaatsen. D.w.z. de spelers moeten de pion altijd net zoveel vakjes verplaatsen als het aantal ogen dat zij hebben gegooid. Als men de vraag beantwoord heeft legt men de kaart in het vak onder het woord "terugleggen".

• HOE WORDEN DE OPDRACHTEN CORRECT UITGEVOERD?

1 - LIPLEZEN

Één van de spelers van het team dat aan de beurt is, pakt de kaart, laat deze aan de andere teams zien zonder dat hij zichtbaar wordt voor de eigen teamgen(o)t(en) en bereikt dat deze(n) de zin die op de kaart staat raden door enkel en alleen de lippen te bewegen, **ZONDER ENIG GELUID TE MAKEN.**

2 - MIMIEK, GEBAREN EN GELUIDEN

Een speler van het team bereikt dat zijn teamgenoten de handeling die op de kaart staat afgebeeld raden via zijn mimiek, **WAARBIJ OOK GEBRUIK MAG WORDEN GEMAAKT VAN GELUIDEN EN KLANKNABOOTINGEN** die met het woord verband houden.

3 - VRAGEN

De speler stelt de vraag aan de rest van zijn team. Bij deze opdracht mag slechts **EEN ENKEL ANTWOORD** worden gegeven.

Wanneer het team uit meerdere personen bestaat, moet onderling worden besloten wie het antwoord geeft, hoewel de teamleden onderling overleg mogen plegen over het te geven antwoord.

4 - SCHETSEN EN TEKENINGEN

De speler laat zijn teamgen(o)t(en) via een eenvoudige schets of tekening het woord raden die op de getrokken kaart staat, **ZONDER TE SPREKEN OF GEBAREN TE MAKEN EN ZONDER LETTERS OF NUMMERS OP TE SCHRIJVEN.**

5 - VERBODEN WOORDEN

De teamgen(o)t(en) moet(en) de naam van een beroep of een reëel fictief personage raden, terwijl de speler bij zijn uitleg **GEEN ENKEL VAN DE 4 VERBODEN WOORDEN NOCH AFLEIDINGEN DAARVAN MAG GEBRUIKEN.** Indien hij dat wél doet, gaat de beurt automatisch over naar het volgende team. Er mag ook geen gebruik worden gemaakt van initialen of afkortingen.

• OPMERKINGEN

1 - De tijd die per beurt is toegestaan, bedraagt maximaal **30 seconden.**

2 - Bij iedere beurt treedt een ander teamlid op als speler die de opdracht moet uitvoeren.

3 - Per beurt voert slechts één teamlid de opdracht voor het gehele team uit.

4 - Aan het begin van iedere opdracht wordt de zandloper omgedraaid. De andere teams moeten de tijd in de gaten houden en controleren of het antwoord van het team dat aan de beurt is, correct is.

5 - Met uitzondering van de opdracht waarin een vraag wordt gesteld, mogen de teamleden binnen de toegestane 30 seconden net zoveel antwoorden geven als zij nodig achten.

6 - De speler of spelers die het antwoord moeten geven, zijn de enigen die niet de kaart mogen zien waarop staat vermeld wat er geraden moet worden.

7 - In elk vakje mag nooit meer dan één pion staan. Als een team om deze reden zijn pion niet mag verschuiven, **moet men de beurt laten voorbijgaan.**

8 - **IN GEEN GEVAL** mag men, indien men zijn pion naar de overzijde van het speelbord wil verplaatsen, een weg kiezen die via het centrale vak loopt. Om een hoofdvakje te bereiken en daar te scoren moet men dus met de dobbelsteen altijd precies het aantal ogen gooien dat benodigd is om van enig ander vakje naar dat hoofdvakje te gaan.

9 - De teams mogen zelf de volgorde bepalen waarin zij de score platen behalen.

10 - Als een naam van een film, titel van een boek etc. in een andere taal vermeld staat op het kaartje bij liplezen moet men de persoon die het antwoord moet geven eerst waarschuwen in welke taal de opdracht is.

Bijvoorbeeld: "When Harry met Sally" eerst vermelden; taal opdracht is in het engels.

• EINDE VAN HET SPEL

Zodra één van de teams alle vereiste score-platen heeft behaald door in elk van de vijf hoofdvakjes een opdracht van de betreffende categorie te hebben volbracht, moet het trachten met zijn pion het centrale vak te bereiken om te proberen het spel te winnen.

Om het centrale vak te bereiken, moet met de dobbelsteen precies het benodigde aantal ogen worden gegooid. Wanneer dit niet lukt — en alleen in dit geval — mag men zijn pion net zo goed via het centrale vak als via ieder willekeurig ander vakje verplaatsen, om bij de volgende beurt wederom zijn geluk te beproeven.

Wanneer het centrale vak is bereikt, kiezen de andere teams in onderling overleg het onderwerp van de eindopdracht voordat de volgende kaart van de stapel gepakt wordt.

In dit geval moet het team beslissen wie van zijn leden de opdracht moet uitvoeren. Wanneer het antwoord correct is, is dit team de winnaar van het spel. Als het gegeven antwoord fout is, moet het team bij de volgende ronde het centrale vak weer verlaten en vervolgens opnieuw proberen het te bereiken om er de eindopdracht te vervullen.

Aangezien men na iedere correct uitgevoerde opdracht opnieuw met de dobbelsteen mag gooien, kan een team het spel reeds tijdens de eerste beurt winnen. In dat geval mogen de teams die nog niet aan de beurt zijn geweest, eveneens hun geluk beproeven om de partij met een gelijk spel te laten eindigen.

• AANBEVELINGEN

De 5 verschillende opdrachten die moeten worden uitgevoerd, corresponderen met het eerste vakje dat gelegen is op elk van de 5 stralen die van het centrale vak uitgaan.

Daarom kunnen de spelers zelf kiezen welk soort opdracht zij tijdens de eerste beurt willen uitvoeren, door de straal van de cirkel te kiezen die naar de gekozen opdracht leidt en hun pion langs die straal het door de dobbelsteen aangegeven aantal plaatsen te verzetten.

De spelers dienen zelf in onderling overleg te beslissen hoe nauwkeurig de antwoorden moeten zijn om als correct te kunnen gelden.

Party & Co. kan door paren of teams worden gespeeld, met een maximaal aantal deelnemers van 20 personen. In dit laatste geval is het raadzaam dat ieder van de 5 teamleden het soort opdracht uitvoert waar hij of zij het beste in is.

Voordat het spel begint, dienen de deelnemers te beslissen of de leden van eenzelfde team al dan niet onderling overleg mogen plegen.

Het is belangrijk dat de kaarten na het uitvoeren van iedere taak meteen in de goede volgorde in de kaarthouder worden terug gezet. Is het vak "pakken" leeg dan neemt men een nieuwe stapel kaarten en legt deze in het vak, de stapel gebruikte kaarten plaats men terug in de doos. Het spel kan ook door een minimum van 3 deelnemers worden gespeeld. In dat geval worden 2 teams van 1 persoon gevormd en treedt de derde persoon als spelleider op.

Het spel **Party & Co.** alsmede het ontwerp van alle bestanddelen ervan zijn ©1992, Diset, S.A. Alle rechten voorbehouden. Gefabriceerd in Spanje.