

• INHOUD:

Deze editie van **Party & Co.** is speciaal ontwikkeld voor kinderen van 8 tot 13 jaar.

Party & Co.TM Junior bestaat uit 112 kaarten, 1 spelbord, 1 dobbelsteen, 1 zandloper van 30 seconden, 1 krijtje, 1 tekenbordje voor tekeningen, 1 gum, 4 pionnen, 1 kaart met 5 codes.

• DOEL VAN HET SPEL:

Het correct beantwoorden van vragen en uitvoeren van opdrachten per categorie binnen de groep om zodoende als eerste op het laatste vakje uit te komen.

• VOORBEREIDING:

- Op de speelruimte legt men het spelbord, de zandloper goed zichtbaar, de speelkaarten op de kop, de kaart met 5 codes om de juiste opdracht te identificeren, het tekenbordje en het krijtje.
- Men vormt groepen van minimaal 2 spelers.
- Ieder team kiest een pion en legt deze op de gele pijl, die de speelrichting aangeeft.
- Elk team gooit nu met de dobbelsteen en diegene die het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Men gaat van links naar rechts met de richting van de klok.

• HOE WORDT GESPEELD:

Het team dat begint gooit opnieuw met de dobbelsteen en beweegt zoveel plaatsen als het ogen heeft gegooid.

— Komt men terecht op één van de vakjes die een opdracht aanduidt dan moet men die opdracht goed uitvoeren om aan de beurt te blijven.

— Komt men terecht op een vakje met een dobbelsteen dan mag men opnieuw gooien en het aantal ogen verder gaan dat de dobbelsteen aangeeft.

• DE OPDRACHTEN:

De opdrachten bestaan uit 5 categorieën en worden per kleur aangeduid.

TEKENING	KLEUR	DE OPDRACHT	BESTAAT UIT:
	ORANJE	SCHETSEN	Raden van afgebeelde voorwerpen en geografische namen.
	TURKOOIS	GEBAREN EN GELUIDEN	Raden van uitgebeelde activiteiten.
	LILA	LIPLEZEN	Raden van T.V. programma's en filmtitels.
	GROEN	VERBODEN WOORD	Raden van omschreven dingen.
	BLAUW	VRAAG EN ANTWOORD	Beantwoorden van een vraag.

Bij elke beurt pakt het team dat aan de beurt is de bovendste kaart van de stapel. Als het team de opdracht goed uitvoert, behoudt het de beurt en mag opnieuw met de dobbelsteen gooien. Als het team de opdracht niet goed uitvoert mag het volgende team de dobbelsteen gooien.

• HOE MOET MEN DE OPDRACHTEN UITVOEREN:

- LIPLEZEN

Eén van de spelers pakt een kaart en laat deze aan

de overige spelers zien zonder dat hij zichtbaar wordt voor de eigen teamgenoten (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.**

- 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 KLANKNA-BOOTSINGEN** die met het woord verband houden.

- VRAAG EN ANTWOORD

De speler stelt de vraag aan de rest van het team. Bij deze opdracht mag slechts **ÉÉN ENKEL ANTWOORD** worden gegeven. Als het team uit meerdere personen bestaat, moet onderling worden afgesproken wie het antwoord geeft hoewel men wel onderling overleg mag plegen.

- SCHETSEN EN TEKENINGEN

De speler laat zijn teamgenoten(o)t(en) via een eenvoudige schets of tekening de naam raden die op de getrokken kaart staat, **ZONDER TE SPREKEN OF GEBAREN TE MAKEN EN ZONDER LETTERS OF NUMMERS OP TE SCHRIJVEN.** Gebruik hiervoor het krijtje en tekenbordje. Veeg het schoon als je beurt voorbij is.

- VERBODEN WOORD

Beschrijf een woord zo goed als je kunt zonder het woord dat op de kaart staat te gebruiken of **EEN DEEL VAN DAT WOORD.** Gebruik je het woord, of een deel daarvan toch, dan verlies je automatisch je beurt.

• OPMERKINGEN:

1 - Telkens moet een andere speler van het team de opdracht uitvoeren. Slechts één speler doet de opdracht en de anderen mogen raden.

2 - De tijd die je hebt is precies 30 seconden. Bekijk eerst de kaart en draai vervolgens de zandloper om.

3 - Behalve bij de opdracht "VRAAG EN ANTWOORD" zijn zoveel antwoorden toegestaan als je wilt, totdat de tijd voorbij is.

4 - De speler(s) die de opdracht moeten raden (zijn) de enige(n) die de kaart niet mag(mogen) zien.

5 - Het is mogelijk dat 2 of meer pionnen op hetzelfde vakje terecht komen.

6 - Je moet altijd het aantal ogen verder gaan dan de dobbelsteen aangeeft, teruggaan is niet toegestaan.

7 - In de spelregels wordt niet vermeld hoe precies men de antwoorden moet geven om ze goed te kennen. Dit is iets dat de spelers onderling moeten afspreken..

• EINDE VAN HET SPEL, DE WINNAAR

Het team dat als eerste het laatste hokje passeert is de winnaar.

• AANBEVELINGEN:

* Het spel **Party & Co.**TM junior wordt in teams van 2 gespeeld. Zijn er meer dan 8 spelers dan kan men met meer spelers per team spelen, alleen moet men dan de beurten binnen ieder team roteren zodat iedereen een opdracht moet uitvoeren.

* In het geval er slechts 3 spelers zijn vormt men teams van ieder 1 speler en de derde speler kan dan alle opdrachten doen.