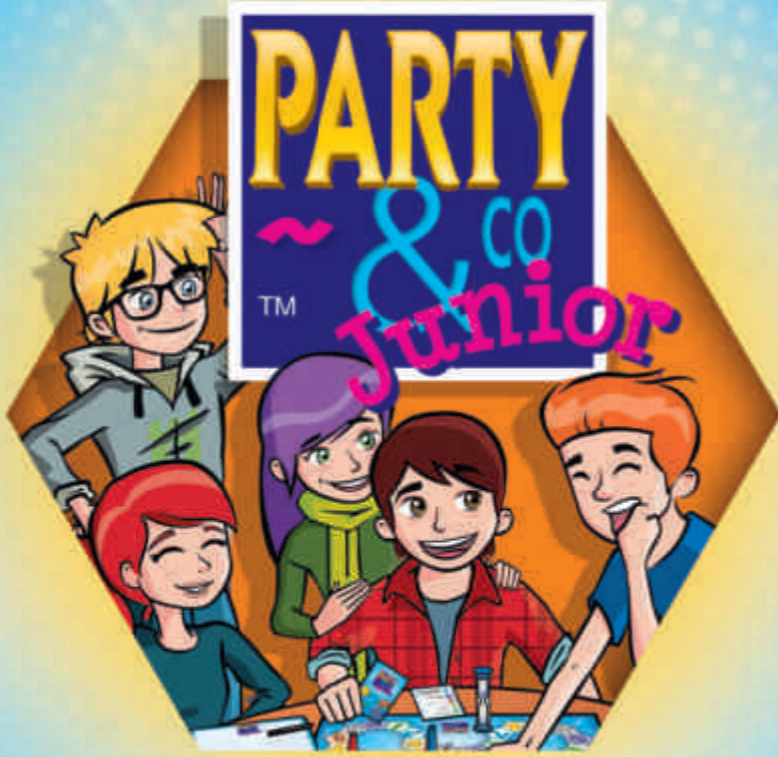




NDEN ALTIJD EEN FEEST IS



www.jumbo.eu



OMDAT EEN SPEL MET VRIE

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
 Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
 © Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
 www.jumbo.eu. Made in the Netherlands.



Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.
Attention: Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction.
Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.
Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

17891

Deze editie van het originele gezelschapsspel Party & Co.™ is speciaal ontwikkeld voor kinderen van 8 tot 13 jaar.

INHOUD

Party & Co.™ Junior bestaat uit: 112 kaartjes, een spelbord, een dobbelsteen, een zandloper van 30 seconden, een waskrijtje, een tekenbordje, een doekje, 4 pionnen en een categoriekaart met uitleg van de opdrachten.

DOEL VAN HET SPEL

Het is de bedoeling om met jouw team zo snel mogelijk bij het laatste vakje te komen. Onderweg moet je allerlei opdrachten doen van de verschillende categorieën.

VOORBEREIDING

- 1) Leg de volgende dingen op tafel: het spelbord, de zandloper, de GOED GESCHUDE speelkaartjes (met de opdrachten-kant naar beneden), de categoriekaart, het tekenbordje, het waskrijtje en het doekje.
- 2) Vorm teams van 2 spelers.
- 3) Elk team kiest een pion en zet die op het midden van het spelbord.
- 4) Het team dat het hoogst gooit met de dobbelsteen mag beginnen. Daarna is het team links van hen aan de beurt, enzovoorts (in de richting van de wijzers van de klok).

HET SPEL

Het team dat mag beginnen gooit nog een keer met de dobbelsteen en zet de pion zoveel vakjes vooruit als de worp aangeeft.

Het team kan op twee soorten vakjes terecht komen:

- Een opdrachtvakje. Om aan de beurt te blijven moet het team de bijbehorende opdracht goed doen.
- Een dobbelsteenvakje. Het team dat hierop terecht komt, mag opnieuw gooien en zoveel vakjes vooruitgaan als de worp aangeeft.

DE OPDRACHTEN

Er zijn 5 verschillende soorten categorieën, die allemaal een ander gekleurd symbool hebben:

SYMBOOL	CATEGORIE	DE OPDRACHT BESTAAT UIT:
	SCHETSEN (groen)	dingen, personen of dieren tekenen
	MIMIEK EN GEBAREN (geel)	films, tv-programma's, handelingen, beroepen of personages uitbeelden
	NEURIËN EN GELUIDEN (oranje)	bekende liedjes neuriën en geluiden uit de natuur, van dieren of van dingen nadoen
	VERBODEN WOORD (lila)	een woord, een persoon of een personage beschrijven zonder die te noemen
	VRAAG & ANTWOORD (blauw)	een juist antwoord geven op allerlei soorten vragen

Bij elke beurt pakt een speler van het spelende team het bovenste kaartje van de stapel. Als het team de opdracht goed doet, blijven ze aan de beurt en mogen ze nog eens met de dobbelsteen gooien. Als ze de opdracht niet goed doen, is het volgende team aan de beurt.

HOE MOET JE DE OPDRACHTEN DOEN?

SCHETSEN

Maak met een tekening aan je teamgenoot duidelijk wat er op het kaartje staat. Het is verboden om te praten, te gebaren en letters of cijfers op te schrijven. Voor het tekenen gebruik je het tekenbordje en het waskrijt. Na de opdracht wordt het tekenbordje schoongeveegd met het doekje, zodat het weer schoon is voor de volgende opdracht.

MIMIEK EN GEBAREN

Maak met mimiek en gebaren aan je teamgenoot duidelijk wat er op het kaartje staat. Je mag wel GELUIDEN MAKEN die met het woord te maken hebben, maar niet zingen, praten of fluiten.

NEURIËN EN GELUIDEN

Neurie een liedje voor je teamgenoot of doe het geluid na dat op het kaartje staat.

VERBODEN WOORD

Beschrijf het woord op het kaartje zo goed mogelijk aan je teamgenoot, zonder dat woord te zeggen of een woord te noemen dat ervan is afgeleid. Wanneer je toch zo'n woord zegt, is de beurt meteen voorbij.

VRAAG & ANTWOORD

Stel een vraag aan je teamgenoot. Deze mag maar ÉÉN ANTWOORD geven.

BELANGRIJK!!

- 1) De spelers doen de opdrachten om de beurt. Dus als de ene speler eerst een opdracht heeft gedaan en de ander heeft geraden, dan is dat bij de volgende opdracht andersom.
- 2) De maximale speeltijd is 30 seconden. Zodra de speler de opdracht heeft bekeken, wordt de zandloper omgedraaid. De andere teams checken of de tijd voorbij is en of het goede antwoord binnen de tijd is gegeven.
- 3) Behalve bij VRAAG & ANTWOORD mag je zoveel antwoorden geven als je wilt, tot de tijd voorbij is.
- 4) De speler die moet raden, is de enige die het kaartje niet mag zien.
- 5) Er mogen 2 of meer pionnen op hetzelfde vakje staan.
- 6) De pionnen moeten altijd vooruitlopen; teruglopen mag niet.
- 7) De spelers moeten onderling afspreken hoe precies een antwoord moet zijn om goed gerekend te worden.

EINDE VAN HET SPEL – DE WINNAAR

Het team dat als eerste het laatste vakje passeert heeft gewonnen. Het is niet nodig om precies genoeg te gooien om op het laatste vakje komen.

TIPS

- Je speelt Party & Co.™ Junior in teams van 2 personen. Als er meer dan 8 spelers zijn, mogen er ook meer spelers in een team zitten. Ook in dat geval voeren de spelers de opdrachten om de beurt uit.
- Als er in totaal maar 3 spelers zijn, kunnen er 2 spelers tegen elkaar spelen, terwijl de derde speler alle opdrachten uitvoert en de vragen stelt.