

# Beknopte spelregels



# in drie stappen



## Vorbereiding

• Haal de fiches van het speelbord en deel ze uit. Plaats de draaischijf op het bord met daarop de dubbelzijdige puzzel (de ene helft roze en de andere helft blauw), zie de afbeelding.



• Deel de kaart "Speluitleg" uit aan ieder team.

• Zet de partylippen (voor de meisjes) en de partysnorren (voor de jongens) in elkaar en deel ze uit. **Iedere speler schrijft haar/zijn naam op de achterkant.**



• Actie! Stel nu de teams samen. De meisjes aan de ene kant, de jongens aan de andere kant!

• En uiteraard ... beginnen de meisjes!

## Hoe gaat het spel?

Het team dat aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en speelt de categorie:



Wat doe je?



Wat weet je?



Wat teken je?



Wie ben ik?



Joker: Het team dat aan de beurt is, kiest een categorie.



Anti-joker: De tegenstanders kiest een categorie.

OM TE WETEN WAT JE MOET DOEN, GEBRUIK JE DE KAART "SPELUITLEG"



Als het een **Allemaal** opdracht is, spelen de beide teams tegelijk. (Alleen de 'Wat teken je?' en de 'Wat doe je?' opdrachten hebben een 'Iedereen doet mee' kaart.)

Alle opdrachten, behalve 'Wie ben ik?', hebben een tijdslimiet.



## Wie wint?

Het team dat erin slaagt om **ALLE 3 DE RONDEN TE WINNEN**.



HOE WIN JE EEN RONDE?

Elke keer dat het een team lukt om een opdracht te winnen, mag het een van de middelste delen van de puzzel in zijn of haar kleur (roze voor de meisjes, blauw voor de jongens) omdraaien. Als alle vier de delen van de puzzel dezelfde kleur hebben, dan **wint dat team een ronde** en plaatst het een van de fiches op zijn/haar bord.



De meisjes winnen een ronde.



De jongens winnen een ronde.

De beurt gaat naar het andere team. Het maakt niet uit of de opdracht is afgerond of niet.

**Jullie kunnen beginnen!  
Wie gaat de strijd winnen?**

DE JONGENS GEBRUIKEN PARTY-LIPPEN VOOR DE OPDRACHT 'WIE BEN IK?'



GEBRUIK DE KUNSTSTOF VOET OM DE VIER DELEN VAN DE PUZZEL TE PLAATSEN: 2 AAN DE KANT VAN DE MEISJES EN 2 AAN DE KANT VAN DE JONGENS.

DEEL EEN SPELUITLEG-KAART UIT AAN ELK TEAM EN GEBRUIK HET OM TE WETEN HOE JE DE OPDRACHT MOET DOEN.



GOOI DE DOBBELSTEEM OM TE WETEN WELKE OPDRACHT JE MOET DOEN.

GEBRUIK DE ZANDLOPER BIJ IEDERE OPDRACHT, BEHALVE BIJ 'WIE BEN IK?'



DE MEISJES GEBRUIKEN PARTYSNORREN VOOR DE OPDRACHT 'WIE BEN IK?'

GEBRUIK DE VILTSTIFT EN HET PARTYBORD VOOR DE OPDRACHT 'WAT TEKEN JE?'

VOOR IEDERE RONDE DIE JE TEAM WINNT, KRIJG JE EEN FICHE

PAK UIT JE TIGEN STAPEL KAARTEN EEN KAART EN LEG DEZE DAARNA WEER ONDER OP JE STAPEL.



# Montage, verloop van het spel en inhoud

## Montage van speelbord en de kunststof voet:

1. Druk de fiches en de 4 puzzelstukken uit het bord.



2. Plaats het speelbord over de 3D kunststof voet, zoals op het plaatje te zien is.



## Zo zet je de partylippen en partysnorren in elkaar:

1. Vouw de randjes om en steek het stokje door beide gaatjes.



2. Schrijf met de viltstift je naam op de achterkant.



## Inhoud:



EEN KUNSTSTOF VOET



EEN SPEELBORD



100 MEISJESKAARTEN  
100 JONGENSKAARTEN



6 FICHES



5 PARTYLIPPEN,  
INCLUSIEF STOKJES



5 PARTYSNORREN,  
INCLUSIEF STOKJES



EEN DUBBELZIJDIG  
BORD IN 4 DELEN



EEN PARTYTEKEMBORD



2 UITWISBARE STIFTEN  
EN EEN DOEKJE



2 KAARTEN MET SPELUITLEG



EEN ZANDLOPER VOOR  
45 SECONDEN



EEN DOBBELSTEEM

## De moeilijkheidsgraad

Het belangrijkste is dat je plezier hebt, dus je mag zelf de opdrachten zo moeilijk of makkelijk maken als je maar wilt. Bij de test 'Wie ben ik?' kun je beslissen of er een kort of juist heel uitgebreid antwoord moet worden gegeven, en of er meer hints worden gegeven. Een voorbeeld: de vraag 'Ga je onder de hoogteton?' kan worden beantwoord met 'ja/nee', of met 'Ja, want ik vind het heel erg om er spierwit uit te zien als het mooi weer is ...'.

## Het spelverloop

- Telkens als er een ronde is afgelopen, moet het middelste puzzeldeel weer neergelegd worden zoals in het begin: de helft blauw en de helft roze.
- Bij een gelijkspel of als een opdracht niet is voltooid, mag geen enkel deel van de puzzel omgedraaid worden. Er mag alleen gedraaid worden als er gewonnen is.
- Of je de opdracht gehaald hebt of niet, de volgende beurt gaat altijd naar het andere team.
- Als de 'Jokerkaart' of de 'Anti-jokerkaart' wordt getrokken, moet je eerst de opdracht kiezen voordat je de kaart bekijkt.

## Het is niet toegestaan om...

... bij zowel de opdracht 'Wat teken je?' als 'Wat doe je?' te wijzen, geluiden te maken en letters of getallen te schrijven.

# Party & Co. is dikke pret!



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.  
Visit: [www.jumbo.eu](http://www.jumbo.eu). Made in China.



Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

18151

