



**SHOCK
YOU!**

Spielregeln

• **Vorbereitung:** Die Spieler bilden zwei Teams. Die „**Schocknuss**“ und der Kartenstapel werden in die Mitte des Spielbereichs gelegt. Die Spieler entscheiden, welches Team anfängt.

• **Das Spiel:** Ein Spieler des aktiven Teams, zieht eine Karte und liest den darauf beschriebenen Auftrag. Der Knopf auf der „**Schocknuss**“ wird gedrückt, und dann läuft die Zeit.

Es gibt drei Arten von Auftragskarten:

Think Fast

Beantworte so schnell wie möglich die fünf Fragen. (Es ist egal, ob die Antworten richtig oder falsch sind.)

Linked Words

Nenne Wörter, die mit einem bestimmten Thema zusammenhängen, ohne dich zu wiederholen.

Definition Duel

Beschreibe Konzepte, Figuren, Gegenstände, Filme ...

• **Spielzüge:** Beendet das Team den Auftrag erfolgreich, bevor die Zeit der „**Schocknuss**“ abgelaufen ist, **darf es die Karte behalten.**

• **Wer gewinnt?** Das Team, das als Erstes **7 Karten** gesammelt hat, gewinnt.

DIE „SCHOCKNUSS“

Schaltet die „**Schocknuss**“ ein und wähle den Modus, in dem ihr spielen wollt:

- Nur Ton 🎵
- Leichter Schock ⚡
- Starker Schock ⚡



Drücke hier, um die „**Schocknuss**“ vor dem Beginn jedes Auftrags einzuschalten.

• Die Spielaufträge

Think Fast

- Bei diesem Auftrag spielen **zwei Spieler aus dem gleichen Team**. Der eine Spieler liest die Fragen auf der Karte vor und der andere Spieler beantwortet sie **so schnell wie möglich**.
- **Es spielt keine Rolle, ob die Antworten richtig sind**. Der Spieler kann die erste Antwort geben, die ihm einfällt, aber er darf die Antworten nicht wiederholen und nicht mit Ja oder Nein antworten.

Think Fast

1. Was würdest du in Justin Bieber's Ohr schreiben?
2. Welches Geräusch macht eine Giraffe?
3. Wie hieß der letzte Film, für den Leonardo DiCaprio einen Oscar erhielt?
4. Nenne drei Orte, an denen es unangemessen ist, erregt zu sein.
5. Warum hast du an jenem Tag den Bus verpasst?

Beispiel:

Wie hieß der letzte Film, für den Leonardo DiCaprio einen Oscar erhielt?

Schneewittchen

- Das Team gewinnt die Karte, wenn der Spieler alle Fragen beantwortet hat, bevor die „**Schocknuss**“ einen Schock abgibt und/oder die Musik aufhört.

Linked Words

- Bei diesem Auftrag spielen **alle Spieler** mit. Ein Spieler des aktiven Teams liest das Thema der Karte laut vor, aktiviert die „**Schocknuss**“ und gibt eine Antwort, die **mit dem genannten Thema zu tun hat**. Wenn die Antwort richtig ist, gibt der Spieler die „**Schocknuss**“ an einen Spieler des anderen Teams weiter, der sie seinerseits nach einer passenden Antwort an den nächsten Spieler weitergibt usw.

Linked Words

Dinge, die weh tun.

Beispiel:

Thema: Dinge, die weh tun

- In den Bussen kneifen
- Auf eine Stecknadel treten
- Der Handy-Akku ist leer, wenn man auf der Toilette sitzt
- Die Kopfhörer verlieren
- Vom Partner verlassen werden ...

- Die Antworten müssen für das Thema relevant sein und dürfen nicht wiederholt werden.
- Das Team, das keinen Schock von der „**Schocknuss**“ bekommt und/oder den Auftrag beendet hat, bevor die Musik aufhört, erhält die Karte.

Definition Duel

- **Aus jedem Team** wird **ein Spieler** gewählt. Der Spieler des aktiven Teams, **liest** das erste Wort der Liste auf der Karte, ohne es den anderen zu zeigen, und aktiviert dann die „**Schocknuss**“. Der Spieler muss dieses Wort möglichst gut **beschreiben**, damit sein Team es erraten kann. Wenn dies gelingt, wird die „**Schocknuss**“ an den gewählten Spieler aus dem anderen Team weitergegeben, der dann mit dem zweiten Wort auf der Karte weitermacht.
- Eigennamen, Synonyme oder abgeleitete Wörter dürfen nicht verwendet werden.

Definition duel

- Podcast
- Wonder Woman
- Erderwärmung
- San Francisco
- Stranger Things
- Einen Spoiler ausplaudern
- Adele

Beispiel:

Podcast

Es ist eine Art Radioprogramm im Internet, das jetzt sehr beliebt ist. Man kann es von verschiedenen Plattformen herunterladen und zu jedem gewünschten Zeitpunkt hören...

- Das Team, das keinen Schock von der „**Schocknuss**“ bekommt und/oder den Auftrag beendet hat, bevor die Musik aufhört, erhält die Karte.



Die „**Schocknuss**“ muss immer aktiviert werden, bevor ein Spieler mit einem Auftrag anfängt ...

Der Spieler, der den Auftrag ausführt, muss die „**Schocknuss**“ immer mit beiden Händen festhalten.



Tipps

- Bei **Party & Co™ Shock You!** geht es darum, Spaß zu haben. Deshalb können die Spieler die Regeln ändern und die Aufträge so durchführen, dass sie möglichst viel Spaß haben.
- Wenn ein Spieler die „**Schocknuss**“ absichtlich außerhalb der Reichweite eines anderen Spielers weitergibt oder wirft, hat er den Auftrag verloren. Die Spieler sollten versuchen zu vermeiden, dass die „**Schocknuss**“ auf den Boden fällt und dadurch beschädigt wird.
- Die „**Schocknuss**“ darf ausschließlich zum Spielen von **Party & Co™ Shock You!** benutzt werden!



DE: WARNHINWEIS! Dieses Produkt ist kein Spielzeug. Das Produkt wurde speziell für dieses Spiel entwickelt und darf nur im Rahmen dieses Spiels verwendet werden, aber nicht als Spielzeug von oder mit Personen unter 16 Jahren. Dieser Gegenstand **ERZEUGT ELEKTROSCHOCKS**. Er darf nie bei Personen mit Epilepsie und/oder einem Herzproblem verwendet werden. Das Produkt darf nie bei einer Person benutzt werden, die einen Herzschrittmacher hat, da es die Funktion des Herzschrittmachers beeinträchtigen könnte. Benutzen Sie dieses Produkt nicht, wenn Sie schwanger sind. Von Kindern fernhalten. Verkäufer dürfen das Produkt NICHT aus der Verpackung herausnehmen, um es vorzuführen. Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung, falls dies doch geschieht. Benutzen Sie 2 x 1,5V AAA-Batterien. Batterien sind nicht enthalten.

FR: ATTENTION! : Ce produit n'est pas un jouet. Il a été spécialement conçu pour ce jeu et doit uniquement être utilisé à cet effet. Il n'est pas destiné à être utilisé comme un jouet par ou sur des personnes de moins de 16 ans. Ce produit **ÉMETTANT DES CHOCS ÉLECTRIQUES** il ne doit pas être utilisé sur une personne souffrant d'épilepsie et/ou de problèmes cardiaques. Il ne doit pas non plus être utilisé sur une personne porteur d'un stimulateur cardiaque car il peut provoquer des interférences. N'utilisez pas ce produit si vous êtes enceinte. Tenir hors de portée des enfants. Les détaillants ne sont PAS autorisés à retirer l'article de son emballage pour une démonstration. Le fabricant n'assume aucune responsabilité pour les dommages causés par des actions en violation de cette mise en garde. Nécessite 2 piles 1,5 V de type AAA. Piles non incluses.

IT: ATTENZIONE! Questo non è un giocattolo. Si tratta di un articolo da regalo innovativo che deve essere utilizzato solo con questo gioco e non è destinato a essere utilizzato come giocattolo da o su persone di età inferiore ai 16 anni. Questo articolo **EMETTE SCARICHE ELETTRICHE**, non utilizzare questo prodotto su chiunque soffra di epilessia e/o problemi cardiaci. Non utilizzare questo prodotto su persone con pacemaker, in quanto potrebbe causare interferenze. Non utilizzare in caso di gravidanza. Tenere fuori dalla portata dei bambini. I rivenditori NON devono rimuovere l'articolo dall'imballaggio per uso dimostrativo. Il produttore non si assume alcuna responsabilità per il mancato rispetto di questa condizione. Usa 2 batterie da 1,5v tipo AAA. Le batterie non sono incluse.

DE: Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

FR: Conserver ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

IT: Conservare le istruzioni per riferimenti futuri.

Party & Co ist eine eingetragene Marke von Diset, S.A. Alle Rechte vorbehalten.



jumbodisetgames

Entwicklung:  Gmotio.com



Jumbodiset

Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam - The Netherlands

© 2023 Diset, S.A. Jumbodiset Group. All rights reserved.

diset.com

1110100136