

PARTY
& CO
Junior



en immer eine Party ist



PAR
& CO
Junior



Weil ein Spiel mit Freund



17793
Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
the Netherlands
© 2016 Jumbodiset Group
All rights reserved.
jumbo.eu

Diese neue Version des Gesellschaftsspiels Party & Co wurde speziell für Kinder im Alter von 8 bis 13 Jahre entwickelt.

INHALT

Party & Co Junior beinhaltet: 112 Karten, ein Spielbrett, einen Würfel, eine Sanduhr für 30 Sekunden, einen Wachsmalstift, eine Tafel, ein Tuch, 4 Spielfiguren und eine Kategorie-Karte mit Erklärungen der Aufgaben.

ZIEL DES SPIELS

Es geht darum, mit deinem Team so schnell wie möglich das Ziel zu erreichen. Unterwegs müsst ihr allerlei Aufgaben aus den verschiedenen Kategorien lösen.

VORBEREITUNG

- 1) Die folgenden Dinge werden auf den Tisch gelegt: das Spielbrett, die Sanduhr, die GUT GEMISCHTEN Spielkarten (mit der Aufgabenseite nach unten), die Kategorie-Karte, der Wachsmalstift und das Tuch.
- 2) Die Spieler bilden Zweiertteams.
- 3) Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt sie in die Mitte des Spielbretts.
- 4) Das Team, das die höchste Augenzahl würfelt, darf anfangen. Danach ist das Team links daneben an der Reihe und so weiter (im Uhrzeigersinn).

DAS SPIEL

Das Team, das anfangen darf, würfelt noch einmal und zieht seine Spielfigur um so viele Felder nach vorne, wie der Würfel angibt.

Das Team kann sich auf zwei Arten von Feldern voranbewegen:

- Ein Aufgabenfeld. Um den Spielzug fortsetzen zu können, muss das Team die dazugehörige Aufgabe lösen.
- Ein Würfelfeld. Wenn ein Team auf dieses Feld kommt, darf es noch einmal würfeln und so viele Felder vorrücken, wie der Würfel angibt.

DIE AUFGABEN

Das Spiel umfasst 5 verschiedene Kategorien, die durch Symbole in jeweils anderen Farben gekennzeichnet sind:

SYMBOL	KATEGORIE	BEI DER AUFGABE GEHT ES DARUM:
	ZEICHNEN (grün)	Dinge, Personen oder Tiere zu zeichnen
	MIMIK UND GESTIK (gelb)	Filme, Fernsehprogramme, Handlungen, Berufe oder Personen durch Mimik und Gestik darzustellen
	LIEDER SUMMEN UND GERÄUSCHE NACHAHMEN (orange)	Bekannte Lieder zu summen sowie Geräusche aus der Natur, Tiergeräusche oder Geräusche von Dingen nachzuahmen
	VERBOTENES WORT (lila)	Bestimmte Wörter, Personen oder Figuren zu beschreiben, ohne sie zu nennen
	FRAGE & ANTWORT (blau)	Allerlei Fragen, die richtig zu beantworten sind

Ein Spieler des Teams, das gerade am Zug ist, nimmt die oberste Karte vom Stapel. Wenn die Spieler des Teams die Aufgabe richtig lösen, sind sie weiterhin am Zug und dürfen noch einmal würfeln. Wird die Aufgabe nicht richtig ausgeführt, ist das nächste Team am Zug.

WIE WERDEN DIE AUFGABEN AUSGEFÜHRT?

ZEICHNEN

Zeige deinem Mitspieler durch eine Zeichnung, was auf der Karte steht. Es ist verboten, etwas zu sagen, zu gestikulieren und Buchstaben oder Zahlen aufzuschreiben. Für die Zeichnungen werden die Tafel und der Wachsmalstift benutzt. Die Tafel wird nach der Aufgabe mit dem Tuch abgewischt und kann dann wieder für die nächste Aufgabe benutzt werden.

MIMIK UND GESTIK

Zeige deinem Mitspieler durch Mimik und Gestik, was auf der Karte steht. Du darfst zwar GERÄUSCHE MACHEN, die mit dem gesuchten Begriff zu tun haben, aber nicht singen, sprechen oder pfeifen.

LIEDER SUMMEN UND GERÄUSCHE NACHAHMEN

Summe für deinen Mitspieler ein Lied oder ahme das Geräusch nach, das auf der Karte steht.

VERBOTENES WORT

Beschreibe dem Mitspieler das Wort auf der Karte so gut wie möglich, ohne das betreffende Wort oder ein davon abgeleitetes Wort zu sagen. Spricht der Spieler das verbotene Wort doch aus, ist der Spielzug vorbei und ist das nächste Team an der Reihe.

FRAGE & ANTWORT

Stelle deinem Mitspieler eine Frage, die auf der Karte steht. Der Mitspieler darf nur EINE EINZIGE ANTWORT geben.

WICHTIG!

- 1) Die Spieler lösen die Aufgaben abwechselnd. Wenn der eine Spieler also zuerst eine Aufgabe ausgeführt und der andere geraten hat, dann ist das bei der nächsten Aufgabe andersherum.
- 2) Die maximale Spielzeit pro Aufgabe beträgt 30 Sekunden. Direkt nachdem der Spieler die Aufgabe gelesen hat, wird die Sanduhr umgedreht. Die anderen Teams achten darauf, wann die 30 Sekunden abgelaufen sind und ob innerhalb dieser Zeit die richtige Antwort gegeben wurde.
- 3) Außer bei FRAGE & ANTWORT darf der Spieler beliebig viele Antworten geben, bis seine Spielzeit vorbei ist.
- 4) Der Spieler, der raten muss, ist der Einzige, der die Karte nicht sehen darf.
- 5) Auf einem Feld dürfen 2 oder mehrere Spielfiguren stehen.
- 6) Die Spielfiguren müssen immer nach vorne gezogen werden, nicht zurück.
- 7) Die Spieler müssen sich darüber einigen, wie genau eine Antwort sein muss, um als richtig zu gelten.

ENDE DES SPIELS – DER GEWINNER

Das Team, das als Erstes das Ziel erreicht, gewinnt das Spiel. Ein Team muss nicht genau die richtige Augenzahl würfeln, um das letzte Feld zu erreichen.

TIPPS

- Party & Co Junior wird in Teams von je 2 Spielern gespielt. Spielen mehr als 8 Spieler mit, können auch größere Teams gebildet werden. Auch in größeren Teams führen die Spieler die Aufgaben abwechselnd aus.
- Wenn nur 3 Spieler mitspielen, können 2 Spieler gegeneinander spielen, während der dritte Spieler alle Aufgaben ausführt und die Fragen stellt.