



SPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is het correct uitvoeren van één opdracht in elk van de 5 categorie hoofdvakjes. Vervolgens moet je terecht zien te komen op het middelste vak voor de eindopdracht. Wie als eerste de eindopdracht ook correct uitvoert, wint.

VOORBEREIDING

- Pak de benodigde spullen: speelbord, zandloper, tekenblok, potlood en kaarthouder. Zet de kaarthouder in elkaar en plaats een stapeltje kaarten onder het woord 'pakken'.
- Maak teams van minimaal 2 en maximaal 5 spelers.
 - Kies per team een grammofoon-pion. Geef elk team 5 score-platen, één in elke kleur. Zet de pionnen op het middelste vak van het speelbord.
 - Gooi om beurten de dobbelsteen. Het team dat het hoogst gooit mag beginnen.

HET SPEL

Het team dat mag beginnen gooit de dobbelsteen opnieuw en verzet de pion zoveel vakjes als het aantal ogen op de dobbelsteen. Het team mag zelf bepalen welke kant het op gaat.

- Als de pion op een 'gewoon' vakje van een van de vijf opdrachten terecht komt (na een eerste worp van 2, 3, 4, 5 of 6), dan moet de bijbehorende opdracht correct worden uitgevoerd om de beurt te houden. Anders gaat de beurt naar het team links van hen.

- Als de pion op een hoofdvakje terecht komt (bijv. als 1 wordt gegooid bij de eerste worp), dan voert het team de bijbehorende opdracht uit. De achtergrond van die hoofdvakjes is gekleurd. Als de opdracht lukt, dan pakt het team een score-plaat met de bijbehorende kleur en plaatst die op de grammofoon-pion. De beurt blijft bij het team. Wordt de opdracht niet correct uitgevoerd, gaat de beurt naar het team links van hen.
- Wanneer het team later nog eens op datzelfde vakje komt, moet er weer een opdracht uit die categorie worden gedaan om aan de beurt te blijven. Het team wint niet opnieuw een score-plaat, want die kleur heeft het dan al.
- Als de pion op een vakje met een dobbelsteen terecht komt, dan gooit het team nog een keer. Het team mag weer zelf weten welke kant het op gaat.

CATEGORIEËN



MERK

Merken en productnamen



GEBAREN EN GELUIDEN

Handelingen en werkwoorden



VRAAG EN ANTWOORD

Vragen over van alles en nog wat



TEKENEN

Namen van voorwerpen, plaatsen en dieren



VERBODEN WOORD

Namen van echte of fictieve personen



Bij elke beurt pakt het spelende team een kaart uit de kaarthouder. Wanneer het team de opdracht goed uitvoert, houdt het de beurt en mag het nog een keer met de dobbelsteen gooien.



Wanneer het team faalt bij de opdracht, gaat de beurt over naar het team links van hen.

Op een kruising mag de pion van richting veranderen binnen dezelfde beurt of bij een nieuwe worp. Maar het is niet toegestaan om weer achteruit te lopen binnen dezelfde beurt. De spelers moeten de pion altijd evenveel vakjes verzetten als het aantal ogen van de worp.

HOE VOER JE DE OPDRACHTEN CORRECT UIT

1 MERK



Twee spelers uit hetzelfde team zeggen hardop 'een-twee-drie-GO!' en noemen dan tegelijk een merk van hetgeen op het kaartje vermeld staat. Wanneer ze hetzelfde merk noemen, is de opdracht goed uitgevoerd.

2 GEBAREN EN GELUIDEN



Eén speler pakt een kaart en probeert de eigen teamleden door **GEBAREN** en **GELUIDEN** te laten raden wat er op de kaart staat. Ook **KLANKNABOOTINGEN** die verband houden met de opdracht zijn toegestaan (bijv. blafgeluid als er 'blaffen' op de kaart staat).

3 VRAAG EN ANTWOORD



Eén speler leest de vraag voor aan de rest van het team. Als het team uit meer personen bestaat, mogen zij onderling overleggen. Ze spreken af wie antwoord geeft, zodat er uiteindelijk **ÉÉN ENKEL ANTWOORD** wordt gegeven.

4 TEKENEN



Eén speler moet aan zijn teamleden overbrengen wat er op de kaart staat door middel van een eenvoudige tekening of schets. Die speler mag **NIET PRATEN, GEEN GELUIDEN OF GEBAREN MAKEN** en **GEEN LETTERS OF CIJFERS** gebruiken.

5 VERBODEN WOORD



Eén speler legt aan zijn teamleden uit wie de echte of fictieve persoon op de kaart is zonder de **4 VERBODEN WOORDEN OF BEGRIPPEN** (die onder het antwoord staan) te noemen. Hij mag ook **GEEN DEEL VAN HET ANTWOORD OF AFLEIDINGEN DAARVAN** gebruiken. Ook **INITIALEN EN AFKORTINGEN ZIJN VERBODEN**. Als dit toch gebeurt, verliest het spelende team de beurt.

LET OP

1. Bij elke beurt is de maximale tijd per opdracht 30 seconden.
2. Bij elke beurt voert een ander teamlid de opdracht uit.
3. Per beurt voert slechts één teamlid de opdracht uit voor de rest van het team (behalve bij MERK).
4. Bij het begin van elke opdracht wordt de zandloper omgedraaid. De tegenstanders controleren de tijd en beslissen of de opdracht goed is uitgevoerd.

5. De speler of spelers die antwoord moeten geven zijn de enigen die de kaart met de opdracht niet mogen zien.
6. Er mag niet meer dan één pion op een vakje staan. Als een team om die reden zijn pion niet kan verplaatsen, verliest het de beurt.
7. De pionnen mogen **IN GEEN ENKEL GEVAL** via het midden lopen om naar de andere kant van het spelbord te gaan.
8. Om op een hoofdvakje terecht te komen (om een score-plaat te bemachtigen) moet er altijd precies het juiste aantal ogen worden gegooid.
9. Er is geen vaste volgorde voor het behalen van de score-platen.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een team van elke kleur een score-plaat heeft bemachtigd, mag de pion op het middelste vak worden gezet (het logo van Party & Co.). De andere teams pakken de volgende kaart uit de houder en bepalen in overleg in welke categorie het team een opdracht uit moet voeren.

Als de opdracht correct wordt gedaan, heeft dat team gewonnen. Lukt het niet, dan blijft het team in het midden staan. Als het team weer aan de beurt is, mag het opnieuw een poging wagen.

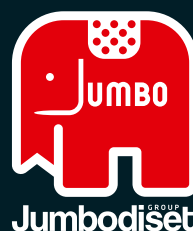
Er mag meer dan één team in het midden staan in een poging de winst binnen te slepen.

ADVIEZEN

Vanuit het midden van het spelbord zijn met een worp van 1 de 5 vakjes te bereiken die corresponderen met de 5 verschillende soorten opdrachten. Bij de eerste beurt kan het team dus kiezen welke kant ze op willen om het hoofdvakje van hun keuze te bereiken.

Het is aan te raden dat de teams van tevoren overleggen hoe precies een antwoord moet zijn om het goed te kunnen rekenen.

Het spel kan ook gespeeld worden met slechts 3 personen. In dat geval worden 2 teams van 1 persoon gemaakt. De derde persoon treedt dan op als spelleider voor beide teams: hij of zij voert steeds de opdrachten uit of leest de vraag voor. Bij de categorie MERK speelt hij samen met degene die aan de beurt is.



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
the Netherlands

© 2016 Jumbodiset Group
All rights reserved.

jumbo.eu

Illustratie:  Gmotio.com

17890