



REGLES DE JOC

OBJECTIU

Superar correctament un seguit de proves per equips amb la finalitat de ser els primers en arribar al final del recorregut.

PREPARACIÓ

1. A l'espai de joc es col·loca el tauler, el rellotge de sorra ben visible, la carta de codis per identificar les proves, la pissarra i el retolador.
2. Es juga per **equips de 2 jugadors**. Cada equip tria un peó i el col·loca al centre del tauler.
3. Es decideix si es juga al **nivell fàcil** o al **nivell intermedi** i es col·loquen les targetes **amb el costat escollit cap per avall**.



Tria el costat de les targetes amb la vora taronja si vols jugar al nivell fàcil.



Tria el costat de les targetes amb la vora lila si vols jugar al nivell intermedi.

4. Comença l'equip que aconsegueix la puntuació més alta en tirar el dau. A continuació, el torn passa d'esquerra a dreta, en el sentit de les agulles del rellotge.

COM S'HI JUGA:

Comença l'equip que ha tret la puntuació més alta. L'equip llança el dau i mou el peó començant el recorregut que indica la fletxa.

- Si cau a una de les caselles de prova, l'equip haurà de realitzar-la correctament si no vol perdre el torn.
- Si cau a una de les caselles amb el dibuix d'un dau, pot tornar a tirar i, a continuació, avançar el nombre de caselles indicat, sempre cap endavant.

LES PROVES



TRAÇOS I DIBUIXOS: Dibuixar amb traços enginyosos i senzills objectes, professions, llocs o personatges.



MÍMICA I GESTOS: Descriure amb gestos accions, títols de pel·lícules o sèries de televisió.



LLEGIR ELS LLAVIS: Intentar que els teus companys d'equip endevinin de quin animal es tracta tan sols bellugant els llavis.



LA DEFINICIÓ: Definir sense anomenar la paraula ni utilitzar mots derivats, objectes, professions, llocs o personatges.



LA PREGUNTA: Respondre correctament preguntes de tot tipus.



A cada torn, l'equip que juga agafa una targeta, sempre la que està damunt la pila. Si l'equip supera la prova, manté el seu torn i pot tornar a tirar el dau. **Si falla, el torn passa a l'equip següent.**

FINAL DEL JOC:

Guanya el primer equip que traspasa la casella final del recorregut. No cal una tirada exacta.

COM REALITZAR LES PROVES



TRAÇOS I DIBUIXOS: El jugador que té el torn ha d'aconseguir que el seu company d'equip endevini el nom de l'objecte fent servir traços i dibuixos, però **sense parlar, fer gestos, ni escriure lletres o números.**



MÍMICA I GESTOS: El jugador que té el torn ha d'aconseguir que el seu company d'equip endevini el que posa a la targeta mitjançant la mímica i els gestos. **Es pot recórrer a sons** relacionats amb la paraula indicada, però **no es pot cantar, pronunciar cap paraula ni xiular.**



LLEGIR ELS LLAVIS: Un dels jugadors de l'equip, **bellugant únicament els llavis**, mirarà d'aconseguir que el seu company endevini de quin animal es tracta. **No val murmurar. Si ho fa, l'equip perdrà automàticament el torn.**



LA DEFINICIÓ: Definir la paraula de la targeta sense anomenar-la ni utilitzar-ne cap mot derivat. **En cas contrari, l'equip perdrà automàticament el torn.**



LA PREGUNTA: Es fa una pregunta al company d'equip i només es permet **una única resposta.**



EL DAU: Quan el peó cau a aquesta casella es torna a tirar.

A TENIR EN COMPTE

1. Durant la preparació del joc es decideix a quin nivell s'hi juga, al **NIVELL FÀCIL** o al **NIVELL INTERMEDI**. **El nivell fàcil està pensat per a les primeres partides o per a jugadors més joves, mentre que el nivell intermedi correspon a partides amb un nivell més avançat o per a jugadors de més edat.** A més, en aquest últim cas es pot jugar amb totes les targetes barrejades.

2. **Els jugadors de cada equip han d'alternar** entre realitzar la prova i endevinar-la. Així, qui l'hagi endevinat en un torn, haurà de realitzar-la en el torn següent.

3. **El temps màxim** permès per a realitzar cada prova és de **30 segons**. Cal fer la volta al rellotge un cop llegida la prova de la targeta.

4. La resta d'equips han de **controlar el temps** i que la resposta sigui correcta.

5. A la **Carta de codis**, hi figuren els temes que té cada prova i que podràs fer servir com a pistes en el moment de respondre. Per exemple, en la prova **Llegir els Llavís** només poden sortir **animals**.

6. Excepte en la prova de **La pregunta**, el company d'equip pot donar tantes **respostes** com vulgui dintre del temps permès.

7. El jugador que endevina és l'únic de tots els jugadors que **no pot mirar** la targeta de la prova a realitzar.

8. **Pot coincidir** més d'un peó a la mateixa casella del tauler.

9. **Els peons mai poden tornar enrere** en el recorregut.

10. El grau d'**exactitud de les respostes** es pot consensuar entre tots els jugadors en començar el joc.

CONSELLS I DUBTES

• Al Party & Co.™ Júnior s'hi juga per parelles. Quan hi ha **més de 8 jugadors** es poden formar equips. En aquest cas, els jugadors de cada equip realitzaran les diferents proves de manera rotativa.

• Si **només hi ha 3 jugadors**, es formen dos equips d'un sol jugador i el tercer juga tota la partida fent d'emissor de les proves i preguntes.

• **L'objectiu del Party & Co.™ és passar-s'ho bé** i, en conseqüència, podeu adaptar-ne les regles com a norma general.

