



REGLAS DE JUEGO

- Si cae en una de las casillas principales del centro del tablero que tienen un fondo de color, (sacando un 1 al inicio de la partida), el equipo debe intentar superar la prueba. Si lo consigue, coge un disco del mismo color que la casilla de la prueba y lo coloca en su peón-gramófono.

Cuando un equipo consigue el disco en estas casillas, ya no tiene que volver a hacerlo, aunque quizás deberá realizar de nuevo la prueba en su camino hacia otras casillas principales de puntuación.

- Si cae en una casilla con un dado dibujado, puede volver a tirar y seguidamente mover el número de casillas indicado en la dirección que prefiera.

CATEGORÍAS



UN, DOS, TRES

Marcas, personajes reales o de ficción, y gastronomía.



MÍMICA Y SONIDOS

Acciones, películas, series, canciones, expresiones, oficios, personajes reales y de ficción.



LA PREGUNTA

Preguntas de cultura general.



A DIBUJAR

Cosas, seres vivos, lugares, personajes reales y de ficción.



PALABRAS PROHIBIDAS

Personajes históricos, famosos, lugares y conceptos.

OBJETIVO DEL JUEGO

Superar correctamente una prueba en cada una de las 5 casillas principales para poder puntuar y, a continuación, dirigirse a la casilla central para realizar la prueba final.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Se juega por equipos (desde 2 hasta 5 personas por equipo).
- Disponer en el espacio de juego todos los elementos como se muestra en la fotografía.
 - Cada equipo elige un peón-gramófono y recibe 5 discos de puntuación, uno de cada color de las 5 pruebas.
 - Se tira el dado y el que consiga la puntuación más alta inicia el juego. Si 2 o más equipos empatan, éstos volverán a tirar.

EL JUEGO

El equipo que empieza tira el dado y, comenzando desde el centro del tablero (logo Party & Co.), mueve su ficha el número de casillas indicado por la tirada en la dirección que prefiera.

- Si cae en una casilla de una de las 5 pruebas, (al inicio de la partida, como se empieza en el centro del tablero, sería con una tirada del dado de 2 a 6), el equipo deberá realizarla correctamente y en el tiempo del reloj para conservar el turno.



En cada turno, el equipo que está jugando coge una tarjeta del dispensador. Si el equipo supera la prueba, conserva su turno y puede volver a tirar el dado.

Si falla, el turno pasa al equipo de su derecha.

En un mismo turno se puede cambiar de dirección al mover el peón en un cruce o en cada nueva tirada de dado, pero no está permitido mover hacia atrás en una misma tirada. El jugador debe siempre mover el número de casillas que marque el dado.



CÓMO REALIZAR CORRECTAMENTE LAS PRUEBAS



1. UN, DOS, TRES

Dos jugadores del mismo equipo a la cuenta de “1, 2, 3,” deben decir en voz alta y a la vez, un nombre del tema propuesto en la tarjeta y coincidir en la respuesta. No se pueden decir marcas blancas.



2. MÍMICA Y SONIDOS

Un jugador del equipo debe conseguir que sus compañeros adivinen la acción indicada en la tarjeta mediante la mímica, **PUDIENDO UTILIZAR SONIDOS Y ONOMATOPEYAS** relacionadas con la palabra.



3. LA PREGUNTA

Un jugador realiza la pregunta al resto de su equipo, el cual deberá dar **UNA ÚNICA RESPUESTA**. El equipo debe elegir quién responderá, aunque antes de dar la respuesta pueden consultar entre ellos.



4. A DIBUJAR

El jugador debe comunicar a su pareja o equipo el nombre indicado en la tarjeta mediante simples trazos o dibujos. Para ello no podrá **NI HABLAR, NI EMITIR SONIDOS, NI GESTICULAR, NI TAMPOCO ESCRIBIR LETRAS O NÚMEROS**.



5. PALABRAS PROHIBIDAS

El compañero o equipo debe adivinar el nombre de un personaje real o de ficción con las explicaciones del jugador que realice la prueba. El jugador **NO PODRÁ PRONUNCIAR NINGUNA DE LAS 4 PALABRAS PROHIBIDAS, NI DERIVADOS DE ELLAS. TAMPOCO INICIALES O ABREVIATURAS**. Si algo de esto ocurriera, este equipo pierde automáticamente el turno.

ADVERTENCIAS

- En cada turno, el tiempo máximo permitido es de 30 segundos.
- En cada turno, cada vez realiza la prueba un jugador distinto.
- En cada turno, sólo uno de los jugadores es quien realiza la prueba para su pareja o para sus compañeros (excepto en UN, DOS, TRES).
- Cada vez que va a iniciarse una prueba, se gira el reloj de arena.

El resto de equipos deben controlar el tiempo y que la respuesta del contrincante sea la correcta.

- Salvo en la prueba “LA PREGUNTA” y en la de “UN, DOS, TRES”, los compañeros de equipo pueden dar tantas respuestas como sea necesario dentro de los 30 segundos.
- El jugador o jugadores que responden son los únicos de todos los jugadores que no pueden mirar la tarjeta o prueba que tienen que adivinar.
- No puede coincidir más de un peón en cada casilla. Si un equipo por esta razón no puede avanzar, pierde el turno.
- EN NINGÚN CASO puede pasarse por el centro para ir a otro lado del tablero, por lo que para caer en una casilla principal para obtener los discos de puntuación, siempre debe de obtenerse una tirada justa del dado desde cualquier otra casilla.
- No existe ningún orden preestablecido para ir consiguiendo los discos de puntuación.

FINAL DEL JUEGO

Una vez que un equipo ha conseguido todos los discos de colores, pondrá su peón en el centro del tablero (logotipo Party & Co.) para intentar ganar la partida. Los otros equipos cogen la siguiente tarjeta del mazo y eligen el tema para una prueba final, por acuerdo entre ellos.

Si el equipo realiza la prueba correctamente habrá ganado. En caso contrario, tendrá que esperar en el centro del tablero hasta su próximo turno para volver a intentarlo.

Puede haber más de un equipo en el centro intentando ganar.

CONSEJOS

Las 5 pruebas están representadas en la primera casilla de cada uno de los 5 radios que salen del centro del tablero. Por ello, el jugador siempre puede escoger el tema que desee en su primer turno, eligiendo el radio que le convenga y siguiendo la puntuación obtenida al lanzar el dado.

Corresponde a todos los jugadores acordar el grado de precisión en las respuestas.

El juego también permite jugar con un mínimo de 3 personas. En este caso se forman 2 equipos de 1 solo jugador, y el tercero actúa toda la partida de emisor de las pruebas y preguntas. En la prueba de UN, DOS, TRES, hará pareja con el jugador correspondiente.

Party & Co es una marca registrada de Diset, S.A.
Reservados todos los derechos.

Ilustraciones: Gmotio.com



jumbodisetgames

Diset
Jumbodiset

Published by Diset, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 - Barcelona (España)
© 1993-2020 Diset, S.A. Jumbodiset Group. All rights reserved.

diset.com

10201