



SPELREGELS

ORIGINAL

DOEL VAN HET SPEL

De opdrachten op elk van de 5 hoofdvakken met succes uitvoeren om categoriefiches te winnen, voordat je op het midden van het bord komt om de laatste opdracht uit te voeren.

OPZET VAN HET SPEL

- Het spel wordt in teams gespeeld (van 2 tot 5 personen per team).
- Plaats alle onderdelen in het spelgebied zoals op de afbeelding.
- Elk team kiest een Party-pion en krijgt 5 categoriefiches.
- Werp de dobbelsteen. Het team met de hoogste score mag beginnen. Als de score van twee of meer teams gelijk is, moeten ze opnieuw dobbelen.



HET SPEL

Het team dat heeft gewonnen met dobbelen, start vanaf het begin van het bord (PARTY & CO-logo), en verplaatst de Party-pion over het aantal vakjes dat de dobbelsteen aangeeft, in de richting van hun keuze.

- Het team moet na het dobbelen de opdrachten uitvoeren die op de vakjes staan waarop het terecht is gekomen. De spelers van dit team gaan door tot ze een fout maken, waarna het volgende team aan de beurt is.

4 Party-pionnen

Dobbelsteen

Spelbord

20 categoriefiches



Zandloper (30 seconden)

Schrijfblok en potlood

200 kaarten met 2000 opdrachten en vragen

- Als ze op een van de vakjes komen met een gekleurde achtergrond in het midden van het bord (als ze tijdens hun eerste beurt 1 gooien), moeten de teamleden de opdracht met succes proberen uit te voeren. Als het ze lukt, mogen ze een fiche pakken in de kleur van die categorie en die in de voet van hun Party-pion zetten. Als een team op een van deze vakjes een fiche krijgt, hoeven ze die niet nog een keer te verdienen. Mogelijk moeten ze de opdracht wel weer een keer opnieuw uitvoeren op weg naar andere hoofdvakken.
- Als ze op een vakje met een dobbelsteen terechtkomen, mogen ze opnieuw dobbelen en hun pion het aantal gegooide vakjes in elke richting verplaatsen.

CATEGORIEËN



TELEPATHIE

Merken, echte of fictieve personen en gastronomie.



GEBAREN

Acties, films, series, liedjes, uitdrukkingen, beroepen, echte en fictieve personen.



VRAGEN

Algemene kennisvragen.



TEKENINGEN

Dingen, levende wezens, plaatsen, echte en fictieve personen.



VERBODEN

Historische figuren, bekende personen, plaatsen en begrippen.

Het team dat aan de beurt is, pakt een kaart. Als het team de opdracht succesvol uitvoert, mag het nog een keer dobbelen.

Als de teamleden de opdracht niet goed uitvoeren, is het team aan hun rechterkant aan de beurt. Tijdens dezelfde beurt mogen de spelers op een kruispunt of bij opnieuw dobbelen hun Party-pion van richting veranderen. Ze mogen tijdens dezelfde beurt echter niet achteruitbewegen. Ze moeten hun pion altijd het aantal vakjes verplaatsen dat ze hebben gegooid.

ZO VOER JE DE OPDRACHTEN UIT



1. TELEPATHIE

Tel tot drie en dan moeten **TWEE SPELERS** van hetzelfde team tegelijkertijd dezelfde naam roepen die te maken heeft met het thema op de kaart. Huismerken zijn niet toegestaan.



2. GEBAREN

Een van de spelers van het team moet de andere teamleden de actie laten uitbeelden die op de kaart staat. **GELUIDEN EN ONOMATOPEEËN** die met het woord te maken hebben, zijn toegestaan.



3. VRAGEN

Eén speler stelt de vraag aan de rest van het team, dat **ÉÉN ANTWOORD** moet geven. Het team moet beslissen wie het antwoord geeft, hoewel ze het antwoord van tevoren mogen bespreken.



4. TEKENINGEN

De speler moet de andere teamleden de naam op de kaart laten raden via simpele schetsen of tekeningen maar **ZONDER TE PRATEN, GELUIDEN TE MAKEN, GEBAREN TE GEBUIKEN OF LETTERS OF GETALLEN OP TE SCHRIJVEN**.



5. VERBODEN

Het team moet de naam van de echte of fictieve persoon raden aan de hand van de uitleg van de speler die de opdracht uitvoert. Diegene **MAG DE 4 VERBODEN WOORDEN OF AFGELEIDEN DAARVAN NIET NOEMEN. INITIALEN OF AFKORTINGEN MOGEN OOK NIET WORDEN GEBUIKT**. Als dit toch gebeurt, is het volgende team automatisch aan de beurt.

WAARSCHUWINGEN:

- Je hebt maximaal 30 seconden de tijd voor elke opdracht.
- Elke opdracht moet worden uitgevoerd door een andere speler.
- Per beurt mag slechts één speler de opdracht uitvoeren namens de rest van het team (behalve bij de **'TELEPATHIE'**-opdracht).

- Zodra de opdracht begint, moet de zandloper worden omgedraaid. De rest van de teams moeten de tijd bijhouden en controleren of het antwoord van de tegenstander klopt.
- Teamleden mogen gedurende de 30 seconden zoveel antwoorden geven als ze willen, behalve bij de opdrachten **'VRAGEN'** en **'TELEPATHIE'**.
- De speler of spelers die het antwoord gaan geven, mogen niet op de kaart kijken of de opdracht zien die ze moeten uitvoeren. Alle andere spelers mogen dat wel.
- Op elk vakje kan maar één Party-pion staan. Als een team daardoor niet vooruit kan, is hun beurt voorbij.
- Spelers **MOGEN ZICH NIET** over het middenvak verplaatsen om aan de andere kant van het bord te komen. Om op een van de 5 hoofdvakken te komen en alle categoriefiches te behalen, moeten ze het precieze aantal vakjes dobbelen vanaf het vakje waarop ze staan.
- De categoriefiches hoeven niet in een bepaalde volgorde te worden behaald.

EIND VAN HET SPEL

Wanneer de spelers alle fiches per categorie hebben gehaald, zetten ze hun Party-pion in het midden van het bord (**PARTY & CO**-logo) om het spel te winnen. De andere teams pakken de volgende kaart van de stapel en besluiten uit welke categorie ze hun laatste opdracht gaan doen.

Als de teamleden de opdracht succesvol uitvoeren, winnen ze het spel. Anders moeten ze wachten in het midden van het bord tot ze weer aan de beurt zijn.

Er kunnen meerdere teams op het midden van het bord staan die proberen te winnen.

TIPS

De 5 opdrachten staan afgebeeld op het eerste vakje van alle 5 de paden die vanaf het midden van het bord lopen. De spelers kunnen dus tijdens hun eerste beurt kiezen met welke categorie ze willen beginnen en dobbelen om die kant op te bewegen.

De spelers moeten het met elkaar eens zijn dat de antwoorden juist zijn.

Spel voor 3 spelers: Vorm 2 teams bestaande uit één persoon. De derde persoon speelt dan zo nodig om en om voor beide teams.

Party & Co is een geregistreerd handelsmerk van Diset, S.A.
Alle rechten voorbehouden.

Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 1993-2025 Diset, S.A. A Jumbo Group company.

jumboplay.com

illustraties:

EniOrdá

1110100298