



JUNIOR

SPELREGELS

1. DOEL VAN HET SPEL

Met jouw team een reeks opdrachten succesvol uitvoeren en als eerste de finish bereiken.

2. VOORBEREIDING

1. Zet het speelbord klaar en plaats het tekenbordje, de uitwissbare stift en de zandloper op een duidelijk zichtbare plek in het spelgebied.
2. Vorm **teams van 2 spelers**. Elk team kiest een Party-pion & en zet die in het midden van het bord.
3. **Bepaal het moeilijkheidsniveau** en leg de kaarten van de gekozen categorie met de bovenkant naar beneden.



MAKKELIJK



MOEILIK

4. Het team dat het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Het spel verloopt daarna met de klok mee.

112 dubbelzijdige kaarten met 1120 opdrachten en 2 moeilijkheidsniveaus:

- ORANJE: Makkelijk
- PAARS: Moeilijk

Speelbord



Zandloper
(30 seconden)

Dobbelsteen

Tekenbordje en
uitwissbare stift

4 Party-pionnen

3. SPELINSTRUCTIES

Het team dat aan de beurt is, dobbelt en verplaatst de Party-pion in de richting van de pijl.

- Als de teamleden op een van de **opdrachtvakjes** terechtkomen, kiezen ze een kaart en voeren ze de opdracht uit. Als ze de opdracht goed uitvoeren, mogen ze nog een keer. Zo niet, dan is het volgende team aan de beurt.
- Als ze terechtkomen op een van de **vakjes met een dobbelsteen erop**, mogen ze opnieuw dobbelen en het aantal vakjes vooruitgaan dat de worp aangeeft.

DE OPDRACHTEN



DEFINITIES: Omschrijf concepten, objecten, plaatsen, historische figuren of beroemdheden zonder de naam zelf of afgeleiden daarvan te gebruiken.



VRAGEN: Geef het juiste antwoord op algemene vragen over onder andere cultuur, entertainment, interessante feitjes en technologie.



TEKENINGEN: Teken objecten, beroepen of personages met behulp van eenvoudige lijnen.



GEBAREN: Beeld handelingen, films, televisieseries of boeken uit aan de hand van gebaren.



GELUIDEN: Neurie liedjes of doe het geluid van bijvoorbeeld dieren, instrumenten en dingen na.

4. EIND VAN HET SPEL

Het eerste team dat het midden van het spelbord (PARTY & CO-logo) bereikt, wint. **Je hoeft niet het exacte aantal te dobbelen om bij het logo uit te komen.**

ZO VOER JE DE OPDRACHTEN UIT



DEFINITIES

Omschrijf het woord op de kaart dat je teamgenoot moet raden. **JE MAG HET WOORD NIET NOEMEN of AFGELEIDEN ERVAN GEBRUIKEN.**



VRAGEN

Stel je teamgenoot de vraag op de kaart. **ER IS SLECHTS ÉÉN ANTWOORD TOEGESTAAN.**



TEKENINGEN

Laat je teamgenoot raden wat er op de kaart staat door het te schetsen en te tekenen. **JE MAG NIET PRATEN OF GEBAREN MAKEN EN GEEN LETTERS OF CIJFERS OPSCHRIJVEN.**



GEBAREN

Laat je teamgenoot raden wat er op de kaart staat door het uit te beelden. Je mag geluiden maken die te maken hebben met het woord. **JE MAG NIET ZINGEN, WOORDEN ZEGGEN OF FLUITEN.**



GELUIDEN

Laat je teamgenoot raden wat er op de kaart staat door het maken van geluiden. **HET IS NIET TOEGESTAAN OM TE PRATEN EN GEBAREN TE MAKEN.**



DOBBELSTEEN

Dobbel opnieuw en verplaats de pion met het aantal gedobbelde vakjes **EN ALTIJD NAAR VOREN TOE.**

DENK ERAAN

1. Bepaal voordat je begint het **MOEILIKHEIDSNIVEAU**:

*** MAKKELIJK:** Perfect als eerste spel en voor jonge kinderen.

*** MOEILIK:** Ideaal voor een geavanceerder spel of oudere spelers. Je kunt de kaarten ook door elkaar gebruiken!

2. **Spelers moeten om de beurt opdrachten doen en antwoorden raden.** De speler die de antwoorden raadt, voert bij de volgende beurt de opdracht uit.

3. Elke opdracht mag **maximaal 30 seconden duren.** Draai de zandloper om zodra de speler de kaart heeft gelezen!

4. De andere teams **houden de tijd bij** en controleren het antwoord.

5. Behalve bij de opdracht **VRAGEN**, mag de teamgenoot zoveel antwoorden geven als diegene wil totdat de tijd om is.

6. De speler die gaat raden, is de enige speler die de opdracht op de kaart **niet mag bekijken.**

7. Er mogen meerdere Party-pionnen **tegelijkertijd op hetzelfde vakje staan.**

8. **Party-pionnen kunnen nooit naar achteren bewegen** op het spelbord.

9. Aan het begin van het spel bepalen de spelers **de mate van nauwkeurigheid van de antwoorden.**

EEN PAAR TIPS

• Je speelt **Party & Co™ Junior** in teams van 2 personen. Als er **meer dan 8 spelers** zijn, mogen er grotere teams worden gevormd. De spelers van elk team moeten de opdrachten om beurten uitvoeren.

• Als er **slechts 3 spelers zijn**, spelen twee spelers tegen elkaar. De derde speler voert dan de opdrachten uit en leest de vragen voor gedurende het hele spel.

• **Party & Co™ speel je voor je plezier.** Je kunt de regels aanpassen om het nog leuker te maken.

