



SPIELREGELN

ORIGINAL

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die Aufgaben auf jedem der fünf zentralen Felder gut auszuführen, um Kategorie-Plättchen zu erhalten. Dann gilt es, das Feld in der Mitte zu erreichen, um dort die letzte Aufgabe erfolgreich zu absolvieren.

SPIELVORBEREITUNG

- Das Spiel wird in Teams gespielt (mindestens 2 und maximal 5 Spieler je Team).
- Alle Spielmaterialien werden so vorbereitet, wie auf der Abbildung dargestellt.



- Jedes Team wählt eine Spielfigur und erhält fünf Kategorie-Plättchen.
- Die Teams würfeln nacheinander, und das Team mit der höchsten Augenzahl darf anfangen. Wenn zwei oder mehr Teams die gleiche Augenzahl gewürfelt haben, würfeln sie noch einmal.

SPIELABLAUF

Das Team, das anfangen darf, würfelt und zieht seine Spielfigur, die bei Spielbeginn auf dem „PARTY & CO“-Logo in der Mitte des Spielbretts steht, um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Das Team entscheidet selbst, in welche Richtung es seine Spielfigur zieht.

- Dann muss das Team die Aufgabe des Felds ausführen, auf dem die Spielfigur landet. Das Team spielt so lange weiter, bis es an einer Aufgabe scheitert; dann ist das nächste Team an der Reihe.

- Kommt die Spielfigur auf eines der Felder mit einem farbigen Hintergrund in der Mitte des Spielbretts (wenn beim ersten Wurf eine 1 gewürfelt wird), muss das Team die dazugehörige Aufgabe ausführen. Wenn die Aufgabe gelingt, darf sich das Team ein Kategorie-Plättchen der entsprechenden Farbe nehmen und in die Basis seiner Spielfigur einlegen. Hat ein Team auf einem dieser Felder ein Plättchen erhalten, hat es diese Kategorie erfüllt. Allerdings kann es sein, dass das Team auf dem Weg zu anderen Feldern in der Mitte eventuell noch einmal auf demselben Kategoriefeld landet und dort wieder eine Aufgabe ausführen muss.
- Kommt das Team auf ein Würfel-Feld, darf es noch einmal würfeln und die Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung ziehen.

KATEGORIEN



TELEPATHIE

Marken, reale oder fiktive Personen und Gastronomie



PANTOMIME

Handlungen, Filme, Serien, Lieder, Ausdrücke, Berufe, reale und fiktive Personen



FRAGEN

Fragen zum Allgemeinwissen



ZEICHNUNGEN

Gegenstände, Lebewesen, Orte, reale und fiktive Personen



VERBOTEN

Historische Personen, Berühmtheiten, Orte und Konzepte

4 Party-Spielfiguren

Würfel

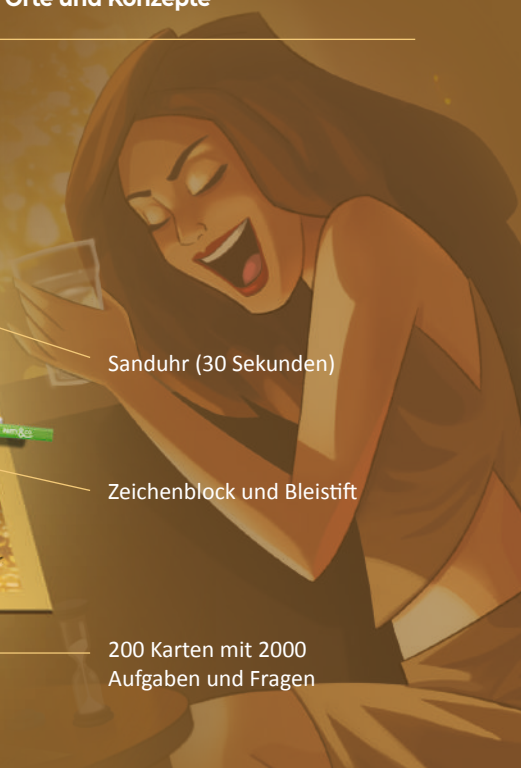
Spielbrett

20 Kategorie-Plättchen

Sanduhr (30 Sekunden)

Zeichenblock und Bleistift

200 Karten mit 2000 Aufgaben und Fragen



Das Team, das an der Reihe ist, nimmt eine Karte aus dem Kartenhalter. Wenn das Team die entsprechende Aufgabe erfolgreich meistert, darf es noch einmal würfeln.

Wenn es dem Team nicht gelingt, die Aufgabe mit Erfolg auszuführen, ist das nächste Team an der Reihe.

Während eines Spielzugs dürfen die Spieler an einer Kreuzung oder bei erneutem Würfeln die Richtung ihrer Spielfigur ändern. Es ist allerdings nicht erlaubt, im selben Spielzug vor- und rückwärts zu laufen. Die Spieler müssen die Spielfigur immer genau um die gewürfelte Augenzahl bewegen.

SO WERDEN DIE AUFGABEN AUSHGEFÜHRT



1. TELEPATHIE

ZWEI SPIELER aus demselben Team zählen laut „Eins, zwei, drei!“ und nennen dann gleichzeitig einen Namen, der zum auf der Karte genannten Thema passt. Hausmarken sind nicht erlaubt.



2. PANTOMIME

Ein Spieler aus dem Team versucht, durch Gestik und Geräusche die Handlung oder Aktivität darzustellen, die auf der Karte steht. Die anderen Teammitglieder müssen raten, worum es sich handelt. **GERÄUSCHE UND LAUTMALEREI**, die zum gesuchten Wort passen, sind erlaubt.



3. FRAGEN

Ein Spieler liest dem Rest des Teams die Frage vor. Die anderen Teammitglieder geben **EINE EINZIGE ANTWORT**. Besteht das Team aus mehreren Personen, dürfen sie miteinander diskutieren und entscheiden, wer antwortet.



4. ZEICHNUNGEN

Ein Spieler muss den Mitgliedern seines Teams mit einfachen Zeichnungen oder Skizzen verdeutlichen, was auf der Karte steht. Dabei darf der Spieler **NICHT SPRECHEN, KEINE GERÄUSCHE MACHEN ODER GESTIKULIEREN UND KEINE BUCHSTABEN ODER ZIFFERN** schreiben.



5. VERBOTEN

Der Spieler, der die Aufgabe ausführt, erklärt den Mitgliedern seines Teams, um welche reale oder fiktive Person es sich handelt, **OHNE DABEI DIE VIER VERBOTENEN WÖRTER ODER ABWANDLUNGEN DAVON** zu verwenden. **AUCH INITIALIEN UND ABKÜRZUNGEN SIND VERBOTEN**. Wenn gegen eines dieser Verbote verstoßen wird, ist sofort das nächste Team an der Reihe.

ACHTUNG:

- Pro Aufgabe stehen maximal 30 Sekunden zur Verfügung.
- Jede Aufgabe sollte von einem anderen Teammitglied ausgeführt werden.
- Es führt immer nur ein einziger Spieler die Aufgabe für das Team aus (außer bei der Aufgabe „**TELEPATHIE**“).

- Zu Beginn jeder Aufgabe wird die Sanduhr umgedreht. Die anderen Teams kontrollieren die Zeit und entscheiden, ob die Antwort des spielenden Teams korrekt ist.
- Mit Ausnahme der Kategorien „**FRAGEN**“ und „**TELEPATHIE**“ können die Spieler eines Teams innerhalb der 30 Sekunden beliebig viele Antworten geben.
- Der oder die Spieler, die antworten müssen, dürfen den Text auf der Karte Aufgabenkarte nicht sehen; alle anderen Spieler dürfen sie sehen.
- Auf einem Feld darf immer nur eine einzige Spielfigur stehen. Wenn ein Team seine Spielfigur aus diesem Grund nicht versetzen kann, muss es aussetzen.
- Spielfiguren dürfen **AUF KEINEN FALL** über das Feld in der Mitte ziehen, um auf die andere Seite des Spielbretts zu gelangen. Es muss also immer genau die richtige Augenzahl gewürfelt werden, um auf ein bestimmtes der fünf mittleren Felder zu gelangen und das entsprechende Kategorie-Plättchen zu erhalten.
- Die Teams können die Kategorie-Plättchen in einer beliebigen Reihenfolge erwerben.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Team alle Kategorie-Plättchen erhalten hat, darf es seine Spielfigur in die Mitte des Spielbretts (auf das **PARTY & CO**-Logo) stellen und versuchen, das Spiel zu gewinnen. Die anderen Teams nehmen die nächste Karte aus dem Kartenhalter und entscheiden zusammen, in welcher Kategorie die letzte Aufgabe ausgeführt werden soll.

Wird die Aufgabe erfolgreich ausgeführt, hat das Team gewonnen. Gelingt es nicht, die Aufgabe zu meistern, muss das Team in der Mitte stehen bleiben, bis es wieder an der Reihe ist, und darf es dann erneut versuchen.

In der Mitte dürfen mehrere Teams gleichzeitig stehen und versuchen, das Spiel zu gewinnen.

TIPPS

Die fünf Aufgaben sind auf dem ersten Feld jedes der fünf Wege, die von der Mitte des Spielbretts ausgehen, abgebildet. In der ersten Runde kann das Team daher immer seine bevorzugte Aufgabe wählen, indem es seine Spielfigur auf dem gewählten Weg um die gewürfelte Augenzahl bewegt.

Die Teams sollten vorher festlegen, wie genau eine Antwort formuliert sein muss, damit sie als richtig gilt.

Spiel zu dritt: Spielen nur drei Personen, werden zwei Teams mit je einem Spieler gebildet, und die dritte Person spielt abwechselnd mit den anderen Spielern mit, wenn es erforderlich ist.

Party & Co ist eine eingetragene Marke von Diset, S.A.
Alle Rechte vorbehalten.

Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

Illustrationen:

Emi Orda



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

jumboplay.com

1110100304