

PARTY & CO FAMILY

SPIELREGELN

1. ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Erster das letzte Feld zu erreichen und die letzte Aufgabe zu meistern.

2. VORBEREITUNG

- Die Spieler **BILDEN TEAMS** (höchstens drei Teams mit zwei oder mehr Spielern). Die Teams können wahlweise nur aus Erwachsenen, nur aus Kindern oder aus Erwachsenen und Kindern bestehen.
- Die Spieler entscheiden, mit welcher Seite des Spielbretts sie spielen möchten:

**Lange
Partie:
ungefähr
50 Minuten**



**Kurze
Partie:
ungefähr
25 Minuten**



- Die Karten für Erwachsene und Kinder haben jeweils eine helle und eine dunkle Seite. Die Spieler entscheiden, mit welcher Seite gespielt wird, und legen die beiden Kartenstapel bereit.
- Jedes Team wählt eine Partyfigur in einer Farbe seiner Wahl und stellt sie auf das Startfeld.

Das Team mit dem niedrigsten Gesamtalter fängt an.

60-Sekunden-
Sanduhr

30-Sekunden-
Sanduhr für
Herausforderungen

150 doppelseitig
bedruckte Karten
für Erwachsene
und Kinder
(900 Aufgaben)

6 doppelseitig
bedruckte
Herausforderungskarten
(48 Herausforderungen)



3 Partyfiguren

Doppelseitig verwendbares
Spielbrett

3. DAS SPIEL

Immer wenn ein Team am Zug ist, würfelt es zunächst, zieht seine Partyfigur auf das entsprechende Feld und führt die auf dem Feld abgebildete Aufgabe durch. Dazu wird die Sanduhr umgedreht. Eine Beschreibung aller **AUFGABEN** steht auf der Rückseite dieser Anleitung.



Wird die Aufgabe von einem Kind ausgeführt, wird die oberste Karte vom Stapel mit den Karten für Kinder gezogen.



Wird die Aufgabe von einem Erwachsenen ausgeführt, wird die oberste Karte vom Stapel mit den Karten für Erwachsene gezogen.

- WENN DIE SPIELER DES TEAMS DIE AUFGABE** gut bestanden haben, nehmen sie eine sich **Herausforderungs-Karte** und spielen weiter; durch die **zusätzliche Schwierigkeit** aufgrund der Herausforderung, ist die nächste Aufgabe jedoch erschwert.



- GELINGT ES DEN SPIELERN NICHT**, die Aufgabe gut zu erfüllen ist das nächste Team am Zug. Wenn das Team **Herausforderungsk-Karten**, hat, werden diese Karten wieder unter den Kartenstapel gelegt.

DIE HERAUSFORDERUNGEN

- Immer wenn ein Team eine Aufgabe erfüllt hat, zieht es anschließend eine Herausforderungsk-Karte.
- Bei der nächsten Aufgabe gilt dann als zusätzliche Schwierigkeit diese Herausforderung.



Pantomime: Imitiere einen Roboter.

⊕ Zwinkere die ganze Zeit mit den Augen.

⊕ Bewege bei der Imitation einen anderen Spieler wie eine Marionette.

In diesem Beispiel spielt das Team zum dritten Mal während seines Spielzugs. Das Team würfelt und landet auf dem Pantomime-Feld; das bedeutet, dass die Spieler die Aufgabe mit den zwei zusätzlichen Pantomime-Schwierigkeiten, die auf den Herausforderungsk-Karten stehen, durchführen müssen.



3 Partywürfel



Doppelseitig verwendbare
Maltafel und Stift
(abwischbar)

4. ENDE DES SPIELS

Wenn ein Team das LETZTE FELD erreicht, muss es die letzte Aufgabe bestehen, um zu gewinnen. Das Team zieht drei Herausforderungsk-Karten, und dann entscheiden die Gegenspieler, welche der vier Aufgaben das Team durchführen muss, in Kombination mit den zusätzlichen Schwierigkeiten, die auf den drei Herausforderungsk-Karten stehen.

- Wenn die Spieler des Teams die erfüllen, erfüllen, haben sie gewonnen.
- Wenn es ihnen nicht gelingt, die Aufgabe zu erfüllen, ist ihr Spielzug zu Ende; in der nächsten Runde kann das Team dann versuchen, eine andere Aufgabe auszuführen, und zwar mit zwei anstelle von drei Herausforderungsk-Karten (eine beliebige der drei Herausforderungsk-Karten wird bei Seite gelegt).



DIE AUFGABEN

FRAGEN



Ein Spieler aus einem anderen Team liest die Frage vor. Das Team, das am Zug ist, muss **EINE EINZIGE ANTWORT** geben, mit der alle Spieler im Team einverstanden sind.

PANTOMIME



Einer der Spieler versucht, pantomimisch darzustellen, was auf der Karte steht, und die anderen Spieler seines Teams müssen raten. **GERÄUSCHE UND LAUTMALEREI**, die mit dem gesuchten Wort zu tun haben, sind erlaubt.

ZEICHNUNGEN



Einer der Spieler versucht, durch einfache Zeichnungen darzustellen, was auf der Karte steht, und die anderen Spieler seines Teams müssen raten. Der Spieler darf nichts **SAGEN, KEINE GERÄUSCHE MACHEN, NICHT GESTIKULIEREN UND KEINE BUCHSTABEN ODER ZAHLEN SCHREIBEN**.

PARTYWÜRFEL



Zwei Spieler aus dem Team stehen auf und werfen die drei Partywürfel auf den Boden. Bevor die Sanduhr abgelaufen ist, müssen sie einen **PARTYWÜRFEL ZWISCHEN DEN AUF DEM PARTYWÜRFEL GEZEIGTEN KÖRPERTEILEN EINKLEMMEN UND HOCHHEBEN, OHNE DEN WÜRFEL FALLEN ZU LASSEN. DAS GLEICHE MÜSSEN SIE AUCH MIT DEM ZWEITEN UND DANN MIT DEM DRITTEN PARTYWÜRFEL TUN.**



WÜRFEL

Nochmals würfeln.

Die Partywürfel müssen **ZWISCHEN** diesen Körperteilen festgehalten werden:



TIPPS UND ZWEIFEL SFÄLLE

- In jeder Runde sollte jeweils ein anderer Spieler aus dem Team die Aufgabe durchführen.
- Mit Ausnahme der Aufgabe **FRAGEN** können die Spieler eines Teams während der vorgesehenen Zeit beliebig viele Antworten geben.
- Bei der Aufgabe **ZEICHNUNGEN** muss immer die weiße Seite der Maltafel verwendet werden, es sei denn, eine Herausforderung gibt an, dass entweder innerhalb der gestrichelten Linien oder auf der Rückseite mit einem gemusterten Hintergrund gezeichnet werden soll, um das Erraten zu erschweren.

VARIANTE MIT EINZELSPIELERN (maximal drei Spieler)

Wird nicht in Teams, sondern mit einzelnen Spielern gespielt, gelten dieselben Regeln, **aber der Spieler, der am Zug ist, benötigt bei der Durchführung der Aufgabe die Hilfe seines rechten Nachbarn.**

- Wenn sie die Aufgabe bestehen, dürfen beide Spieler würfeln und ihren Spielstein weiterziehen. Der Spieler, der am Zug ist, spielt nochmals mit Hilfe des gleichen Spielers, aber dann **mit einer Herausforderung.**
- Gelingt es den beiden Spielern nicht, die Aufgabe zu erfüllen, ist der nächste Spieler am Zug.
- Wer als Erster das letzte Feld erreicht, gewinnt.

