



REGLAS DE JUEGO

ORIGINAL

OBJETIVO DEL JUEGO

Superar correctamente una prueba en cada una de las 5 casillas centrales para conseguir las fichas de categorías y, a continuación, dirigirse al centro del tablero 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 imagen.



- Cada equipo elige un Partypeón y recibe 5 fichas de categorías.
- Se tira el dado y el que consiga la puntuación más alta inicia el juego. Si 2 o más equipos empatan, estos volverán a tirar.

EL JUEGO

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

- El equipo debe ir realizando las pruebas del recorrido en las que vaya cayendo con las tiradas de dado. No dejará de jugar hasta que cometa un error y pase el turno a otro equipo.

- Si cae en una de las casillas centrales 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 una ficha del color de esa categoría y la encaja en la base de su Partypeón. Cuando un equipo consigue la ficha en estas casillas, ya no tiene que volver a hacerlo, aunque quizás deberá realizar de nuevo la prueba en su camino hacia otras casillas centrales.
- 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



TELEPATÍA

Marcas, personajes reales o de ficción, y gastronomía.



MÍMICA

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



PREGUNTAS

Preguntas de cultura general.



DIBUJOS

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



PROHIBIDO

Personajes históricos, famosos, lugares y conceptos.

4 Partypeones

Dado

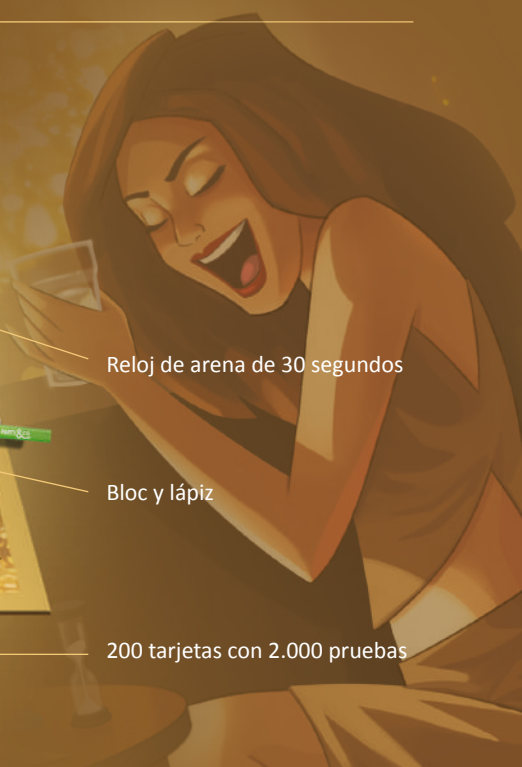
Tablero

20 fichas de categorías

Reloj de arena de 30 segundos

Bloc y lápiz

200 tarjetas con 2.000 pruebas



En cada turno, el equipo que está jugando coge una tarjeta. 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 Partypeón 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 LAS PRUEBAS

1. TELEPATÍA

DOS JUGADORES del mismo equipo, a la cuenta de 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

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. PREGUNTAS

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

4. DIBUJOS

El jugador debe comunicar a su 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. PROHIBIDO

El 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, el 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, solo uno de los jugadores es quien realiza la prueba para sus compañeros (excepto en la prueba de **TELEPATÍA**).

- 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 **“PREGUNTAS”** y en la de **“TELEPATÍA”**, 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 Partypeón en cada casilla. Si por esta razón un equipo no puede avanzar, pierde el turno.
- **EN NINGÚN CASO** se puede pasar por el centro para ir a otra posición del tablero, por lo que, para caer en una de las 5 casillas centrales y obtener las fichas de categorías, siempre se debe obtener una tirada justa del dado desde cualquier otra casilla.
- No existe ningún orden preestablecido para ir consiguiendo las fichas de categorías.

FINAL DEL JUEGO

Una vez que un equipo ha conseguido todas las fichas de categorías, pondrá su Partypeón en el centro del tablero (logotipo **PARTY & CO**) para intentar ganar la partida. Los otros equipos cogen la siguiente tarjeta del mazo y eligen la categoría 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 la categoría 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.

Juego para 3 personas: Se forman 2 equipos de un solo jugador y el tercero actúa como comodín haciendo equipo con uno u otro jugador alternativamente.

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

Guarde las instrucciones para futuras referencias.



Published by Diset, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040, Barcelona (España)
© 1993-2024 Diset, S.A. A Jumbo Group company.

jumboplay.com

Ilustraciones:

EniOrdas

1120100281