



SPIELREGELN

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist das Meistern von Aufgaben in jeder der fünf Hauptkategorien. Dann gilt es, das mittlere Feld zu erreichen, um die letzte Aufgabe ausführen zu können. Wer als Erster auch die letzte Aufgabe erfolgreich absolviert, gewinnt.

VORBEREITUNG

• Folgendes wird benötigt: Spielbrett, Sanduhr, Zeichenblock, Bleistift, Kartenhalter. Baut den Kartenhalter auf und legt einen Stapel Karten unter das Wort „entnehmen“.

- Bildet Teams von minimal 2 und maximal 5 Spielern.
- Wählt pro Team eine Grammofon-Spielfigur. Jedes Team erhält 5 Punkte-Plättchen, eines in jeder Farbe. Setzt die Spielfiguren auf das mittlere Feld des Spielbretts.
- Es wird nacheinander gewürfelt. Das Team mit der höchsten Zahl beginnt.

DAS SPIEL

Das Team, das anfangen darf, würfelt erneut und setzt die Spielfigur um die Anzahl der Würfelaugen nach vorne. Das Team darf sich aussuchen, in welche Richtung es geht.

- Wenn die Spielfigur auf ein „normales“ Feld von einer der fünf Kategorien kommt (nach dem ersten Würfeln einer 2, 3, 4, 5 oder 6), muss die dazugehörige Aufgabe erfolgreich gemeistert werden, damit das Team noch einmal würfeln darf. Andernfalls ist das links sitzende Team an der Reihe.

- Wenn die Spielfigur auf ein Hauptkategorie-Feld kommt (z.B. wenn beim ersten Würfeln eine 1 gewürfelt wird), führt das Team die dazugehörige Aufgabe aus. Der Hintergrund der Hauptfelder ist farbig gekennzeichnet. Wenn die Aufgabe gelingt, darf das Team ein Punkte-Plättchen in der entsprechenden Farbe nehmen und es auf die eigene Grammofon-Spielfigur legen. Das Team darf nun noch einmal würfeln. Wenn die Aufgabe nicht gemeistert wird, darf das nächste Team würfeln.
- Wenn das Team später noch einmal auf das gleiche Feld gelangt, muss es noch einmal eine Aufgabe aus der Kategorie meistern, um am Zug zu bleiben. Das Team bekommt dafür kein weiteres Punkte-Plättchen, weil es diese Farbe bereits eingesammelt hat.
- Wenn die Spielfigur auf ein Würfel-Feld kommt, muss das Team noch einmal würfeln. Das Team darf wieder selbst entscheiden, in welche Richtung es geht.

KATEGORIEN



MARKENNAME

Marken und Produktnamen



GESTIK UND GERÄUSCHE

Handlungen und Aktivitäten



FRAGE UND ANTWORT

Allerlei Fragen zu verschiedenen Themen



ZEICHNEN

Gegenstände, Orte und Tiere



VERBOTENES WORT

Namen von echten oder fiktiven Personen



In jeder Runde nimmt das spielende Team eine Karte aus dem Kartenhalter. Wenn das Team die Aufgabe erfolgreich meistert, darf es noch einmal würfeln. Wenn das Team an der Aufgabe scheitert, ist das Team links von ihnen an der Reihe.



An einer Kreuzung darf die Spielfigur in derselben Runde oder bei erneutem Würfeln die Richtung ändern. Es ist allerdings nicht erlaubt, in derselben Runde wieder rückwärts zu laufen. Die Spieler müssen die Spielfigur immer um die gewürfelte Augenzahl bewegen.

WIE MEISTERT MAN DIE AUFGABEN ERFOLGREICH?

1 MARKENNAME

Zwei Spieler aus demselben Team sagen laut „Eins-zwei-drei-GO!“ und nennen gleichzeitig eine Marke passend zu dem, was auf der Karte steht. Wenn beide Spieler dieselbe Marke nennen, wurde die Aufgabe erfolgreich gemeistert.



2 GESTIK UND GERÄUSCHE

Ein Spieler nimmt sich eine Karte und lässt die Mitglieder seines Teams durch GESTIK und GERÄUSCHE erraten, was auf der Karte steht. Auch das NACHAHMEN von KLÄNGEN ist bei dieser Aufgabe erlaubt (z.B. ein 'Wuff' wenn „Hundegebell“ auf der Karte steht).



3 FRAGE UND ANTWORT

Ein Spieler liest dem Rest des Teams die Frage vor. Wenn das Team aus mehreren Personen besteht, dürfen sie sich untereinander beraten. Sie sprechen ab, wer antwortet, sodass letztendlich nur EINE EINZIGE ANTWORT abgegeben wird.



4 ZEICHNEN

Ein Spieler muss den Mitgliedern seines Teams mit einfachen Zeichnungen oder Skizzen verdeutlichen, was auf der Karte steht. Der Spieler darf NICHT SPRECHEN, KEINE LAUTE VON SICH GEBEN ODER GESTIKULIEREN und KEINE BUCHSTABEN ODER ZIFFERN malen.



5 VERBOTENES WORT

Ein Spieler erklärt den Mitgliedern seines Teams, um welche echte oder fiktive Person es sich auf der Karte handelt, ohne dabei die 4 VERBOTENEN WÖRTER ODER BEGRIFFE (die unter dem Wort stehen) zu nennen. Er darf auch KEINEN TEIL DER ANTWORT ODER ABWANDLUNGEN DAVON verwenden. Auch INTIALIEN UND ABKÜRZUNGEN SIND VERBOTEN. Wenn eines der Verbote überschritten wird, verliert das spielende Team die Runde.



ACHTUNG

1. Bei jeder Runde beträgt die maximale Zeit pro Aufgabe 30 Sekunden.
2. In jeder Runde führt ein anderes Mitglied des Teams die Aufgabe aus.
3. Pro Runde führt nur ein Mitglied des Teams die Aufgabe aus (außer bei MARKENNAME).
4. Zu Beginn jeder Aufgabe wird die Sanduhr umgedreht. Die Gegenspieler kontrollieren die Zeit und entscheiden, ob die Aufgabe erfolgreich gemeistert wurde.

5. Der Spieler oder die Spieler, die antworten, dürfen die Aufgabenkarte als einzige nicht sehen.
6. Auf einem Feld darf nicht mehr als eine Spielfigur stehen. Wenn ein Team seine Spielfigur aus diesem Grund nicht versetzen kann, verliert es die Runde.
7. Die Spielfiguren dürfen AUF KEINEN FALL durch die Mitte laufen, um auf die andere Seite des Spielbretts zu gelangen.
8. Um auf ein Hauptkategorie-Feld zu gelangen (damit das Team ein Punkte-Plättchen bekommt), muss man immer genau die richtige Würfelzahl würfeln
9. Es gibt keine feste Abfolge für das Erhalten der Punkte-Plättchen.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Team ein Punkte-Plättchen von jeder Farbe erhalten hat, darf die Spielfigur auf das mittlere Feld gesetzt werden (auf das Logo von Party & Co.). Die anderen Teams nehmen die nächste Karte aus dem Kartenhalter und entscheiden zusammen, in welcher Kategorie das Team die Aufgabe ausführen muss.

Wenn die Aufgabe richtig ausgeführt wird, hat das Team gewonnen. Sollte das nicht gelingen, muss das Team in der Mitte stehen bleiben. Wenn das Team wieder an der Reihe ist, darf es einen neuen Versuch wagen.

In der Mitte darf mehr als ein Team stehen und versuchen, das Spiel zu gewinnen.

TIPPS

Von der Mitte des Spielbretts aus kann man durch das Würfeln einer 1 die fünf Hauptkategorie-Felder erreichen. In der ersten Runde kann das Team also wählen, in welche Richtung es geht, um das erwünschte Hauptkategorie-Feld zu erreichen.

Es wird empfohlen, dass die Teams vorher überlegen, wie genau eine Antwort sein muss, damit sie als richtig gilt.

Das Spiel kann auch mit nur drei Personen gespielt werden. In diesem Fall werden zwei Teams mit je einer Person gebildet. Die dritte Person tritt dann als Spielleiter für beide Teams auf: Er oder sie führt immer die Aufgaben aus oder liest die Fragen vor. Bei der Kategorie MARKENNAME spielt der dritte Spieler zusammen mit der Person, die gerade an der Reihe ist.



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
the Netherlands

© 2016 Jumbodiset Group
All rights reserved.

jumbo.eu

Illustratie:  Gmotio.com

17792