



# SPIELREGELN

## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist das Erfüllen von Aufgaben in jeder der fünf Hauptkategorien. Dann gilt es, auf dem Feld in der Mitte eine letzte Aufgabe zu bewältigen. Das erste Team, das 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 aus minimal 2 und maximal 5 Spielern.
  - Wählt pro Team eine Grammophon-Spielfigur. Jedes Team erhält von jeder Farbe einen Punkte-Chip. Setzt die Spielfiguren auf das Logo in der Mitte des Spielbretts.
  - Es wird nacheinander gewürfelt. Das Team mit der höchsten Zahl beginnt.

## DAS SPIEL

Das Startteam würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Das Team darf sich aussuchen, in welche Richtung es geht.

- Wenn die Spielfigur ein Lauffeld mit dem Symbol einer der fünf Kategorien erreicht (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 im Uhrzeigersinn nächste Team an der Reihe.

- Wenn die Spielfigur auf ein großes 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 einen Punkte-Chip der entsprechenden Farbe auf die eigene Grammophon-Spielfigur legen. Das Team darf nun noch einmal würfeln. Wenn die Aufgabe nicht gemeistert wird, ist das nächste Team an der Reihe.
- Wenn das Team später noch einmal auf das gleiche Feld gelangt, muss es noch einmal eine Aufgabe aus der entsprechenden Kategorie meistern, um am Zug zu bleiben. Das Team bekommt dafür keinen weiteren Punkte-Chip, weil es diese Farbe bereits gesammelt 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



**EINS, ZWEI, DREI** Marken, Personen (reale und fiktive) und Gastronomie



**GESTIK UND GERÄUSCHE** Handlungen, Filme, Serien, Songs, Ausdrücke, Berufe und Personen (reale und fiktive)



**FRAGE UND ANTWORT** Allgemeine kulturelle Fragen



**ZEICHNEN** Gegenstände, lebende Wesen, Orte und Personen (reale und fiktive)



**VERBOTENES WORT** Historische und fiktive Personen und Prominente, Orte und Konzepte



In jeder Runde nimmt das aktive 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 im Uhrzeigersinn nächste an der Reihe.



An einer Weggabelung darf die Spielfigur die Richtung ändern. Es ist allerdings nicht erlaubt, in demselben Zug wieder rückwärts zu laufen. Die Spieler müssen die Spielfigur immer genau um die gewürfelte Augenzahl bewegen.

## WIE MEISTERT MAN DIE AUFGABEN ERFOLGREICH?



### 1 EINS, ZWEI, DREI

Zwei Spieler aus dem Team zählen „Eins-zwei-drei!“ und sagen dann gleichzeitig laut einen Namen, der zu dem Thema auf der Karte passt – mit dem Ziel, die gleiche Antwort zu geben. White-Label- oder Hausmarken sind nicht erlaubt.



### 2 GESTIK UND GERÄUSCHE

Ein Spieler nimmt sich eine Karte und lässt die Mitglieder seines Teams durch **GESTIK** und **GERÄUSCHE** raten, 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** gegeben 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 reale oder fiktive Person, um welchen Ort oder Begriff es sich handelt, ohne dabei die **VIER VERBOTENEN WÖRTER ODER BEGRIFFE** (die unter dem Wort stehen) zu nennen. Er darf auch **KEINEN TEIL DER ANTWORT ODER ABWANDLUNGEN DAVON** verwenden. Auch **INITIALEN UND ABKÜRZUNGEN SIND VERBOTEN**. Wenn eines der Verbote nicht eingehalten wird, endet die Runde des aktiven Teams.

## ACHTUNG

- Für jede Aufgabe stehen maximal 30 Sekunden zur Verfügung.
- In allen Kategorien außer **FRAGE UND ANTWORT** und **EINS, ZWEI, DREI** können die Mitglieder eines Teams 30 Sekunden lang beliebig oft versuchen, die richtige Antwort zu geben.
- In jeder Runde führt ein anderes Mitglied des Teams die Aufgabe aus.
- Pro Runde führt nur ein einziges Mitglied des Teams die Aufgabe aus (außer bei **EINS, ZWEI, DREI**).

- Zu Beginn jeder Aufgabe wird die Sanduhr umgedreht. Die Gegenspieler kontrollieren die Zeit und entscheiden, ob die Aufgabe erfolgreich gemeistert wurde.
- Der oder die aktiven Spieler dürfen die Aufgabenkarte als Einzige nicht sehen.
- Auf jedem Feld darf nur eine einzige Spielfigur stehen. Wenn ein Team seine Spielfigur aus diesem Grund nicht versetzen kann, endet die Runde des aktiven Teams.
- Die Spielfiguren dürfen **AUF KEINEN FALL** durch die Mitte laufen, um auf die andere Seite des Spielbretts zu gelangen.
- Um auf ein Hauptkategorie-Feld zu gelangen (damit das Team einen Punkte-Chip gewinnen kann), muss immer genau die richtige Würfelzahl erzielt werden.
- Es gibt keine Vorgabe, in welcher Reihenfolge die Spieler die Punkte-Chips gewinnen müssen.

## ENDE DES SPIELS

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

Wenn die Aufgabe richtig gelöst 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 dürfen mehrere Teams stehen und versuchen, die Partie zu gewinnen.

## TIPPS

Von der Mitte des Spielbretts aus könnte durch das Würfeln einer 1 jedes der fünf Hauptkategorie-Felder erreicht werden. In der ersten Runde kann das Team also wählen, in welche Richtung es geht, um auf das gewünschte Hauptkategorie-Feld zu gelangen.

Die Teams sollten vor Spielbeginn gemeinsam 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 **EINS, ZWEI, DREI** spielt der dritte Spieler zusammen mit der Person, die gerade an der Reihe ist.

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

Illustration: Gmotio.com

Deutsche Lokalisierung:  
Birgit Irgang



jumbodisetgames



Jumbodiset

Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam - The Netherlands

© 1993-2021 Diset, S.A.  
Jumbodiset group. All rights reserved.

jumbo.eu

19869