

PARTY & co Family

RÈGLES DU JEU

1. BUT DU JEU

Être le premier à atteindre la dernière case du plateau et réussir le défi final.

PRÉPARATION

- Les joueurs sont répartis en équipes (maximum 3 équipes de 2 joueurs ou plus). Il peut s'agir d'équipes d'adultes, d'enfants ou d'équipes mixtes, à vous de décider.
- Choisissez le côté du plateau sur lequel vous voulez jouer:

Plateau
de jeu
classique :
50 minutes
environ.



Plateau de
jeu rapide :
25 minutes
environ.



- Place les différents éléments du jeu comme indiqué ci-dessous.
- Chaque équipe choisit un pion et le place sur la case départ. L'équipe dont la somme des âges des joueurs est la plus faible commence la partie.

Départ

2. DÉROULEMENT DU JEU

Au début du tour, un des joueurs de l'équipe lance le dé et déplace le pion d'un nombre de cases égal au résultat du lancer. Le joueur effectue alors le Défi indiqué sur la case. La description de tous les DÉFIS figure au dos de la boîte.



Lors du tour d'un
enfant, piochez
une carte
enfants.



Lors du tour d'un
adulte, piochez
une carte Adultes.

- SI UNE ÉQUIPE RÉUSSIT UN DÉFI, elle continue son tour après avoir pioché une carte **EMBÛCHES**. L'équipe devra relever le prochain défi du tour **en y ajoutant l'embûche indiquée sur la carte**. En cas de succession de défis réussis, l'équipe accumule les embûches.
- SI UNE ÉQUIPE NE RÉUSSIT PAS son défi, elle passe son tour. Les embûches accumulées sont replacées sous la pile de cartes "Embûches".



LES EMBÛCHES

- L'équipe pioche une carte "Embûches" après chaque bonne réponse.
- Les embûches s'ajoutent à la question suivante, et ce jusqu'à ce que l'équipe ne réussisse pas un défi.



Mime : Imite Dracula
+
Tout en clignant des yeux.
+
Utilise un autre joueur
comme marionnette pour
faire deviner la réponse.

Dans l'exemple ci-dessus, l'équipe joue pour la 3ème fois à ce tour. Ils lancent les dés et atterrissent sur la case "Mimes". L'équipe désigne alors un joueur qui devra faire deviner le mot inscrit sur la carte en respectant les embûches indiquées sur les cartes.

Distributeur
de cartes
Défis

150 cartes pour
les adultes et
150 cartes
pour les
enfants.
(900 Défis)

12 cartes
Embûches

Plateau de jeu réversible

Sablier de 60 secondes

Sablier de 30 secondes
pour les Embûches

3 cubes Action

Ardoise et
marqueur
effaçable

3 Pions

Dé

3. FIN DU JEU

Lorsqu'une équipe atteint la dernière case du plateau, elle doit relever le défi final pour gagner la partie. Pour cela, Elle pioche 3 cartes "Embûches". L'équipe adverse choisit le défi à relever parmi les catégories. Les joueurs doivent relever le défi **en y appliquant les 3 cartes embûches**.



- Si l'équipe réussit le défi final, elle a gagné la partie.
- Si l'équipe ne réussit pas le défi final, le tour est terminé. L'équipe devra alors attendre le prochain tour pour tenter à nouveau sa chance, cette fois-ci **avec une embûche de moins tirée au hasard**.

LES DÉFIS



QUIZ :

Les cartes Quiz sont lues par un joueur de l'équipe adverse. L'équipe doit alors donner **UNE SEULE RÉPONSE** décidée unanimement.



MIMES :

Un joueur de l'équipe doit faire deviner à ses partenaires le mot inscrit sur la carte en le mimant avant la fin du temps imparti. Le joueur peut utiliser **DES SONS OU DES ONOMATOPÉES** en lien avec le mot recherché.



DESSIN :

Un joueur de l'équipe doit faire deviner à ses partenaires le mot inscrit sur la carte en le dessinant. Le joueur ne peut **NI PARLER, NI ÉMETTRE DE SON, NI MIMER OU ÉCRIRE DES LETTRES OU DES CHIFFRES**.



CUBES ACTION :

Deux joueurs de l'équipe se lèvent et lancent les cubes Action au sol. L'équipe adverse retourne le sablier. Les joueurs devront successivement **PLACER UN PAR UN LES CUBES ACTION ENTRE LES PARTIES DU CORPS INDIQUÉES DANS LE TEMPS IMPARTI**.



DÉ :

Relance le dé.

Parties du corps **ENTRE** lesquelles faire tenir le Cube Action correspondant :



Genou et Genou



Nez et Nez



Hanche et Hanche



Nez et Tête



Main et Oreille



Genou et Main



Main et Mollet



Main et Hanche



Tête et Coude



Oreille et Épaule



Coude et Oreille



Genou et Mollet



Mollet et Mollet



Main et Dos



Tête et Tête



Pouce et Nez

ASTUCES

- Dans une équipe, il est recommandé d'effectuer une rotation dans le choix du joueur qui relève les défis.
- Sauf pour le défi "QUIZ", tous les coéquipiers peuvent donner autant de réponses qu'ils souhaitent dans le temps imparti.

MODE INDIVIDUEL (3 joueurs maximum)



Le mode individuel se joue en suivant les mêmes règles que le mode de jeu classique. Cependant, Lorsqu'un joueur doit relever un défi, **c'est le joueur à sa droite qui servira de partenaire**.

- S'ils réussissent le défi, chacun des deux joueurs lancent le dé et avancent normalement. Le joueur dont c'est le tour relève alors un nouveau défi avec le même partenaire, tout en ajoutant une carte "Embûches" au défi.
- S'ils échouent au défi, le tour passe au joueur suivant. Les éventuelles cartes "Embûches" sont alors placées en dessous de la pioche correspondante.

FIN DU JEU

Le premier joueur à atteindre la dernière case du plateau remporte la partie.

Un jeu édité par la société Dujardin.
Dujardin est une filiale de Jumbodiset.
DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4,
33610 Cestas - France.
FRANCE. Tél : 05 56 72 59 14
SAV : sav@dujardingames.fr
www.jeuxdujardin.fr

DUJARDIN
jeux

Attention ! : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Conserver ces règles du jeu pour toute référence ultérieure.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.
Conçu à Barcelone. Fabriqué en Espagne.
© 2016-2022 Diset, S.A. Jumbodiset Group. Tous droits réservés.
Party & Co. est une marque déposée de Diset, S.A. Tous droits réservés.