

• INNIHALD

Party & Co.™ pakinn inniheldur leikborð, skrifblokk, blýant, tening, 30 sekúndna stundaglas, 400 spjöld með 5 mismunandi þrautum á hverju þeirra, 4 leikmenn (í lögum geisladiskastands), 20 stigadiska og upplýsingaspjald.

• MARKMIÐ LEIKSINS

Markmið leiksins er að safna sem flestum diskum með því að sigrast á þeim þrautum sem fyrir þátttakendur eru lagðar á hverjum og einum reit í spilinu, og komast svo inn í miðjuna og klára lokaprautina.

• UPPHAF LEIKSINS

- Leikurinn er spilaður í tveggja til fimm manna liðum.

- Hvert lið velur sér leikmann og fær 5 stigadiska, eina af hverjum lit sem samsvarar hverjum flokki.

- Leikborðið, öll spjöldin, skrifblokkin og blýanturinn eru lögð á leiksvæðið. Upplýsingaspjaldið ætti að vera auðsjáanlegt þannig að auðvelt sé að bera kennsl á hina mismunandi flokka. Stokkið vandlega einn spjaldabunkann og setjið í hólf til vinstri í kassanum. Þegar spjald hefur verið notað er því komið fyrir í hólf hægri megin í kassanum.

- Hvert lið kastar teningnum og það lið sem fær hæstu töluna byrjar. Ef tvö eða fleiri lið eru jöfn þá kasta þau aftur.

• AÐ SPILA LEIKINN

Lið það sem hefur leikinn á að kasta teningnum upp aftur. Byrjar í miðjunni og hreyfir leikmann sinn í hvaða átt sem er samkvæmt þeirri tölu sem kemur upp á teningnum.

- Ef leikmaður lendir á reit sem sýnir eina af þeim fimm mögulegu þrautum sem eru fyrir hendi (með því að fá 2, 3, 4, 5 eða 6) verður liðið að standast þrautina til að mega gera aftur.

- Ef leikmaður lendir á einum af aðal reitunum (með því að fá 1 í fyrsta kasti) og liðið stenst þrautina, fær það plötu af sama lit og prófreiturinn og setur hana á geisladiskastandinn.

- Ef leikmaður lendir á reit með mynd af tening fær lið hans að kasta aftur og má hreyfa sig í hvaða átt sem er samkvæmt þeirri tölu sem kemur upp á teningnum.

Aðalreitirnir eru staðsettir í kringum miðjureitina, og hefur hver þeirra litaðan bakgrunn.

Liðin verða að standast þrautina á hverjum af þessum reitum einu sinni til að fá plötu en gætu þurft að taka þau aftur á leið sinni að standast þrautir á öðrum reitum.

Þrautirnar eru litaðgreindar á eftirfarandi hátt:

LITUR	ÞRAUT	FLOKKUR
1. FJÓLUBLÁR	VÖRUMERKI	ÞEKKT VÖRUMERKI
2. BLÁR	LÁTBRAGÐ OG HLJÓÐ	LÁTBRAGÐ OG HLJÓÐ
3. BLEIKUR	SPURNINGAR OG SVÖR	SPURNINGAR ALMENNIS EFNIS
4. GRÆNN	AÐ TEIKNA	AÐ TEIKNA ALLSKYNS VIÐFANGSEFNI
5. GULUR	BANNORÐ	ORÐ SEM EKKI MÁ NOTA

Það lið sem á leikinn tekur efsta spjaldið úr boxinu. Ef liðið nær prófinu fær það að gera aftur annars gefur það teninginn liðinu sem er því á hægri hönd.

Leyfilegt er að breyta áttum á borðinu í hvert sinn sem teningnum er kastað. Hins vegar er ekki leyfilegt að fara fram og til baka í einu og sama kastinu. Þátttakendur verða alltaf að hreyfa leikmann sinn um jafn marga reiti og teningurinn segir til um.

• AÐ TAKAST RÉTT Á VIÐ ÞRAUTIRNAR

1 – VÖRUMERKI

Einn af liðsmönnum verður að taka spjaldið og lesa upphátt viðfangsefnið. Síðan, ef fleiri en einn er í liði hans, á hann að velja einn annan með sér til að takast á við þrautina. Þegar búið er að telja upp að þremur skulu þeir báðir kalla upp vörumerki tengt því viðfangsefni sem ritað var á spjaldið. Ef báðir segja sama vörumerkið (t.d. ef viðfangsefnið er íþróttaskór og báðir segja Nike) þá hefur liðið staðist þrautina.

2 – LÁTBRAGÐ OG HLJÓÐ

Félagi í liðinu reynir með látbragði að fá liðsmenn sína til að geta upp á því sem á spjaldinu stendur. Heimilt er að nota HREYFINGAR OG HLJÓÐ sem tengjast orðinu sem lýsa skal.

3 – SPURNINGAR OG SVÖR

Félagi í liðinu spyr liðsmenn sína spurningar. Liðunum er frjálst að skeggræða spurninguna og koma sér saman um svar en einungis EITT SVAR gildir og verða liðin að koma sér saman um það hver á að svara.

4 – AÐ TEIKNA

Einn úr liðinu verður að koma til skila því orði sem á spjaldinu stendur ÁN ÞESS AÐ TALA, BENDA EÐA RITA NEINA STAFI NÉ TÖLUR.

5 - BANNORÐ

Einn liðsmanna á með skornortri lýsingu sinni að gera hinum í liðinu ljóst hvaða orð er nefnt á spjaldinu ÁN ÞESS ÞÓ AÐ NEFNA ORÐIN SEM TALIN ERU UPP Á SPJALDINU FYRIR NEÐAN ORÐIÐ NÉ HELDUR AÐ NEFNA ORÐIÐ SJÁLFT. Með orði er átt við persónu, hlut, stað o.s.frv. Athugið að orðin má ekki nefna í eintölu eða fleirtölu né samtengd við önnur orð. Einnig er bannað að nefna skammstafanir þess sem stendur á spjaldinu eða orðin á öðrum tungumálum. Ef liðsmenn fara ekki eftir settum reglum, verða þeir að sitja hjá eina umferð.

• ATHUGIÐ

1 - Hámarkstími fyrir hverja þraut er 30 sekúndur.

2 – Félagar í liði verða að skiptast á við þrautirnar í hvert skipti sem liðið á að gera. Ekki er leyfilegt að sömu aðilar takist alltaf á við þrautirnar fyrir hvert lið.

3 - Aðeins einn liðsmaður tekst á við þrautina í hverri umferð (undantekning: flokkurinn Vörumerki)..

4 - Stundaglasinu er snúið við upphaf hverrar þrautar. Önnur lið gegna hlutverki tímavarða og dæma um það hvort svör séu rétt.

5 – Ef frá er skilinn flokkurinn Spurningar og svör, mega liðin gefa eins mörg svör og möguleg eru á 30 sekúndna tímabilinu.

6 - Þeir liðsmenn sem eiga að takast á við ákveðna þraut eru þeir einu sem ekki mega sjá spjald þeirrar þrautar.

7 - Einungis einn diskur má vera á hverjum reit hverju sinni. Ef lið getur ekki hreyft sig, verður það að sitja hjá eina umferð.

8 - Það er **ALLS EKKI LEYFILEGT** að fara í gegnum miðjureitinn til þess að komast á hina hlið leikborðsins. Þetta þýðir það að lið verður að fá nákvæmlega töluna sem það þarf í teningakasti til að komast á aðalreitina og þar með að eiga möguleika á stigadiski.

9 - Leyfilegt er að safna stigadiskunum í hvaða röð sem er.

• LOK LEIKSINS

Þegar lið hefur lent á öllum fimm aðalreitunum, staðist þrautirnar þar og safnað öllum lituðu stigadiskunum, verður það að stefna leikmanninum að miðjureitnum til að reyna að sigrast leikinn.

Liðið verður að fá upp þá tölu sem kemur því nákvæmlega á miðjureitinn. Ef lið fær upp hærri tölu en það þarf, á það að fara í gegnum miðjureitinn og reyna aftur þegar það á næst leik. Einungis er leyfilegt að fara í gegnum miðjureitinn þegar búið er að safna öllum lituðu stigadiskunum.

Þegar lið lendir á miðjureitnum velja hin liðin flokk fyrir lokaprófið og taka næsta spjald. Þá ákveður liðið hver úr hópnum leggi prófið fyrir hina og ef liðið getur þrautina vinnur það leikinn. Ef það tekst hins vegar ekki, neyðist liðið til að yfirgefa miðjureitinn við næsta kast sitt og reyna aftur.

Þar sem lið hafa alltaf rétt á því að kasta teningnum aftur ef þau standast þraut, er sá möguleiki fyrir hendi að lið nái að sigra leikinn í fyrstu atrennu (án þess að nokkurt annað lið komist að). Ef þetta gerist, fá liðin sem ekki hafa fengið að spila, tækifæri til að gera slíkt hið sama og jafna leikinn.

• RÁÐ OG ÁBENDINGAR

Þrautirnar 5 eru staðsettar á 5 stígum sem liggja út úr miðjureitnum. Þetta þýðir að lið getur alltaf valið efni fyrstu þrautarinnar sem það vill takast á við með því að velja viðeigandi stíg og færa síðan leikmann sinn í samræmi við þá tölu sem kemur upp á teningnum.

Reglurnar kveða ekki fullkomlega á um það hversu nákvæm svörin skuli vera. Þetta verður að vera samningsatriði á milli þátttakenda.

Party & Co.™ er spil fyrir þör eða lið með allt að 20 manns innanborðs. Þegar fimm þátttakendur eru í hverju liði er góð hugmynd að hver einstaklingur í liði takist á við þá þraut sem hann/hún er talin(n) geta leyst best af hendi.

Áður en leikurinn er hafinn ættu liðin að ákveða innbyrðis hvort liðsmenn megi tala sín á milli áður en þeir svara.

Minnsti mögulegi leikmannafjöldi eru 3 og í því tilfelli spila 2 aðilar leikinn á meðan sá þriðji er þrautameistari allan leikinn og sér um að mynda 2ja mann lið með viðeigandi liðsmanni í vörumerkjaþrautinni.

Leikurinn Party & Co., öll hönnun og innihald spjalda lúta höfundarrétti, 2002 Diset SA. Allur réttur áskilinn.

Íslensk þýðing lýtur höfundarrétti, 2002 Fjallið Hvíta ehf.

Öll réttindi áskilin. Spil þetta má ekki afrita með neinum hætti, svo sem ljósmyndun, hljóðritun, prentun eða á annan sambærilegan hátt, að hluta eða í heild, án skriflegs leyfis útgefanda.

Framleitt á Spáni.