

## • INNEHÅLL

**Party & Co** spelet innehåller följande utrustning:

1 spelplan, 1 skrivblock, 1 blyertspenna, 1 tärning, 1 30sekunders timglas, 400 kort med 5 olikartade uppgifter på varje, 4 CD-speljäser, 20 poängdiskar och ett kort med information.

## • SPELETS MÅL

Att fylla sin CD-pjäs med poängdiskar, en av varje sort.

Poängdiskar får man genom att klara av de uppgifter som man ställs inför under spelets gång. För att få en poängdisk måste man dock befinna sig på en av de speciella poängrutorna. När man fyllt sin CD-pjäs med diskar måste man återvända till spelets mittpunkt och där lösa en slutuppgift.

## • SPELETS UPPSÄTTNING

- Spelarna delar upp sig i 2-5 manna lag.
- Lagen väljer så en CD-pjäs och får 5 poängdiskar en i varje färg som motsvarar de olika kategorierna.
- Tärningen är kastad och bestämmer vilket lag som får börja. Det lag som får den högsta siffran börjar.
- Spelplanen, korten, skrivblocket och blyertspennan läggs ner på spelplatsen. Informationskortet bör vara väl synligt så att det är enkelt att känna igen de olika kategorierna.

## • ATT SPELA

Alla lag börjar på mittpunkten. Det lag som börjar kastar tärningen igen och flyttar sin CD-pjäs det antal steg tärningen visar.

- Om en spelare hamnar på en ruta som visar en av uppgiftskategorierna ( om tärningen visar 2 eller 6 ) måste laget klara uppgiften för att få fortsätta.
- Om en spelare hamnar på en av poängrutorna ( om tärningen visar 1 i första kastet ) och laget klarar uppgiften får de en disk i samma färg som poängrutan och sätter disken på CD-pjäsen.
- Om en spelare hamnar på en ruta med en tärning på får laget kasta igen och flytta i valfri riktning i enlighet med vad tärningen visar.

Poängrutorna är placerade runt mittpunkten och har alla en färgad bakgrund. Lagen måste klara uppgifterna på alla dessa rutor en gång för att få diskar men kan bli tvugna att lösa uppgifterna igen på sin väg mot de andra poängrutorna.

Kategorier, färger och uppgifter är följande.

FÄRG	UPPGIFT	KATEGORI
1.VIOLETT	VARUMÄRKE	Känt varumärke.
2.BLÅ	RÖRELSER OCH LJUD	Rörelser och ljud.
3.ROSA	FRÅGOR OCH SVAR	Olika sorters frågor.
4.GRÖN	ATT TECKNA	Tolka med teckningar.
5.GUL	FÖRBJUDNA ORD	Som inte får användas.

Det lag som står på tur tar främsta kortet ur lådan. Om laget klarar uppgiften får de fortsätta, annars får laget till höger tärningen. Det är tillåtet att ändra riktning på spelplanen varje gång som tärningen är kastad. Det är däremot inte tillåtet att flytta fram och tillbaka under samma kast. Deltagare måste alltid flytta speljäsen så många rutor som tärningen visar.

## • ATT LÖSA UPPGIFTERNA

### 1 - VARUMÄRKE

Spelaren försöker att få sina lagkamrater att gissa på ett känt varumärke för den sorts vara som står på kortet.

### 2 - RÖRELSER OCH LJUD

Spelaren måste få sina lagkamrater att förstå vad som står på kortet **ENDAST MED HJÄLP AV RÖRELSER OCH LJUD.**

### 3 - FRÅGOR OCH SVAR

Spelaren ställer frågan till sitt lag. Laget får diskutera igenom frågan och komma fram till ett svar men endast

**ETT SVAR** är tillåtet och laget måste komma överens om vem som ska svara.

### 4 - ATT TECKNA

Spelaren måste få sina lagkamrater att förstå vad som står på kortet **UTAN ATT TALA, PEKA ELLER SKRIVA NÅGRA BOKSTÄVER ELLER SIFFROR.**

#### **5 - FÖRBJUDNA ORD**

Spelaren skall försöka få resten av laget att förstå vad som står på kortet **DOCK UTAN ATT NÄMNA DE ORD SOM STÅR PÅ KORTET.** Observera att man inte får nämna orden i ental eller flertal eller sammansatt med andra ord. Det är inte heller tillåtet att nämna initialerna för det som står på kortet eller att säga det på något annat språk.

#### **• REGLER**

**1** - Den maximala tiden för varje uppgift är **30 sekunder.**

**2** - Spelarna i laget måste turas om med att försöka lösa uppgifterna.

**3** - Endast en spelare i taget får försöka lösa omgångens uppgift.

**4** - Timglaslet vänds i början av varje uppgift. De andra lagen agerar tidtagare och bedömer om svaren är rätt eller inte.

**5** - Med undantag för kategorien "Frågor och svar", får lagen svara hur många gånger som helst under de tillåtna 30 sekunderna.

**6** - De spelare som skal svara är de enda som inte får se korten.

**7** - Det får endast vara en CD-pjäs på varje ruta åt gången.

Om ett lag inte kan flytta sin pjäs, får de stå över en omgång.

**8** - Det är **INTE TILLÅTET** att passera mittpunkten för att komma över till den andra sidan av planen. Laget måste hamna precis på poängrutan för att kunna få en disk.

**9** - Det är tillåtet att samla diskar i vilken turordning som helst.

#### **• ATT VINNA SPELET**

När ett lag har hamnat på alla poängrutorna, klarat alla uppgifter och fått diskar i alla färger, måste de komma CD-pjäsen in på mittpunkten för att försöka vinna spelet.

Laget måste hamna exakt på mittpunkten. Om tärningen visar en för hög siffra än vad som behövs, får man fortsätta igenom mittpunkten och försöka igen, nästa gång det är lagets tur. Det är endast tillåtet att passera igenom mittpunkten när man har samlat in diskar i alla färger.

När ett lag hamnar på mittpunkten väljer de andra lagen kategori för slutuppgiften. Så får laget bestämma själv vilken lagmedlem som tar sig an uppgiften och om det lyckas har laget vunnit. Om det misslyckas är laget tvunget att flytta ut sin pjäs i nästa omgång och så försöka igen.

**Party & Co** är ett spel för par eller lag upp till 20 spelare.

Det minsta möjliga antalet deltagare är 3 och vid det tillfället spelar 2 personer spelet och den tredje är frågemästare hela tiden. Innan spelet börjar borde spelarna komma överens om

huruvida lagkamrater får diskutera med varandra innan de svarar eller inte.

Det är viktigt att placera korten längst bak i lådan efter varje omgång.

Spelet **Party & Co**, all design och kortens innehåll är med upphovsmannarätt, 1992 Diset Sa. All rättighet förbehållen. Producerat i Spanien.