

• INDHOLD

I **Party & Co.**™ pakken indeholder spilleplade, 1 skriveblok, 1 blyant, en terning, 30 sekunders timeglas, 400 kort med 5 forskellige tests på hver af dem, 4 grammofonbrikker, 16 pointplader og 1 informationskort.

• FORMÅLET MED SPILLET

At samle flest mulige plader ved at bestå de tests, der forelægges deltagerne på hvert enkelt felt i spillet, og så nå ind i midten og klare den afsluttende test.

• OPSTILLING AF SPILLET

- Spillet spilles af hold med to til fem deltagere.
- Hvert hold vælger sig en grammofonbrik og får fire plader, en af hver kulør svarende til hver gruppe.
- Der kastes terning om hvem der skal begynde. Det hold, der får højeste terningskast, begynder.
- Spillepladen, alle kortene, skriveblokken og blyanten lægges på spillefeltet. Informationskortet skal være let synligt således at det er nemt at genkende de forskellige grupper.

• SPILLETS GANG

Det hold, der skal starte spillet, kaster terningen igen.

Begynder i midten og flytter grammofonbrikken i vilkårlig retning så mange felter som terningen viser

- Hvis deltageren havner på et felt, der viser en af de fire testmuligheder, der findes (ved at få 2 eller 6) må holdet bestå testen for at kunne slå igen.
- Hvis en deltager havner på et af hovedfelterne (ved at få 1 i første kast) og holdet består testen, får det en plade af samme kulør som testfeltet og lægger den på grammofonen.
- Hvis en deltager havner på et felt med et billede af en terning, må holdet kaste igen og må bevæge sig i vilkårlig retning så mange felter som terningen viser.

Hovedfelterne er placeret omkring midtfeltet, og hvert af dem har en farvet baggrund. Holdene må bestå testen på hvert af disse felter én gang for at få en plade, men det kan være nødvendigt for dem at tage dem igen undervejs, hvor de forsøger at bestå tests på andre felter.

Der er følgende kategorier, farver og tests:

FARVE	TEST	KATEGORI
1.GUL	VAREGRUPPER OG VARER	Kendte varemærker.
2.BLÅ	SPØRGSMÅL OG SVAR	Alle mulige spørgsmål.
3.GRØN	TEGNING	Kendte ting og steder.
4.LYSERØD	FORBUDTE ORD	Folk, ting og personer fra romaner.

Det hold, der skal begynde, tager det øverste kort fra æsken.

Hvis holdet består testen, kan det slå igen, ellers giver det terningen videre til holdet på dets højre hånd. Det er tilladt at skifte retning på spillepladen hver gang terningen kastes.

Det er derimod ikke tilladt at gå frem og tilbage i samme træk. Deltagerne skal altid flytte deres brik så mange felter som terningen viser.

• AT KLARE TESTENE

1 - VAREGRUPPER OG VARER

Deltageren forsøger at få sine holdkammerater til at gætte kendte varemærker for den vare, der er på kortet.

2 - SPØRGSMÅL OG SVAR

Deltageren stiller spørgsmål til sit hold. Holdene kan frit diskutere spørgsmålet og blive enige om et svar men kun **ET SVAR** gælder og holdene må blive enige om hvem der skal svare.

3 - TEGNING

Deltageren skal overbringe det ord, der står på kortet **UDEN AT TALE, PEGE ELLER SKRIVE SÆRLIGE BOGSTAVER ELLER TAL.**

4 - FORBUDTE ORD

Holdkammeraten skal informere resten af holdet om hvad der står på kortet **UDEN DOG AT NÆVNE ORDENE DER ER ANFØRT PÅ KORTET** neden for ordet. Bemærk at ordene må

hverken nævnes i ental eller flertal eller forbundet til andre ord. Det er heller ikke tilladt at nævne forkortelser af det, der står på kortet eller ordene på andre sprog.

• REGLER

- 1 - Maksimumtid for hver test er **30 sekunder**.
- 2 - Deltagere fra hvert hold skal skiftes til at bestå testene.
- 3 - Kun en deltager på holdet tager hver test.
- 4 - Timeglasset vendes ved begyndelsen af hver test. Andre hold er tidtagere og bedømmer, hvorvidt svarene er korrekte.
- 5 - Bortset fra gruppen Spørgsmål og svar, må holdene give så mange svar de kan inden for 30 sekunders perioden.
- 6 - De deltagere, der skal svare, er de eneste, der ikke må se kortene, der viser, hvad de skal gætte.
- 7 - Der kan kun være en grammofonbrik på et felt ad gangen. Hvis et hold ikke kan flytte sin brik, må det sidde en omgang over.
- 8 - Det er **IKKE TILLADT** at gå via midterfeltet for at komme til den anden ende af spillepladen. Holdene skal komme lige akkurat til hovedfelterne for at kunne få en plade.
- 9 - Det er tilladt at samle plader i hvilken som helst rækkefølge.

• SPILLET'S AFSLUTNING

Når et hold har været på alle fire hovedfelter, bestået alle testene og samlet alle de farvede plader, skal holdet spille grammofonbrikken ind på midterfeltet for at vinde spillet. Holdet skal have det tal, der bringer holdets brik præcis til midterfeltet. Hvis et hold slår et højere tal end det behøver, skal det gå over midterfeltet og prøve igen, når det bliver dets tur. Det er udelukkende tilladt at gå via midterfeltet, når man har samlet alle de kulørte plader. Når et hold lander på midterfeltet, vælger de øvrige hold en kategori for den afsluttende test og vælger næste kort.

Så beslutter holdet, hvem af dets medlemmer der skal besvare testen, og hvis det lykkes, har holdet vundet spillet. Hvis det derimod ikke lykkes, bliver holdet nødt til at forlade midterfeltet ved sit næste kast og forsøge igen.

Party & Co.TM er et spil for par eller hold, i alt op til 16 personer. Det mindste mulige deltagerantal er 3 og i så tilfælde spiller 2 deltagere spillet mens den tredje er spørger hele spillet.

Inden spillet starter, bør deltagerne beslutte, hvorvidt de må tale sammen inden de svarer. Det er vigtigt at sætte kortene bagerst i æsken efter hver omgang.

Spillet **Party & Co.**, al design og indholdet på kortene er underlagt ophavsret, 1992 Diset SA. Alle rettigheder forbeholdt. Fremstillet i Spanien.