

Taktu eitt... ef þú þorir!

(Leiðbeiningar í 3 skrefum)



pick-one

taktu eitt... ef þú þorir!

1 Undirbúningur!

Leikmennirnir skipta sér í 2 lið. Best er að hafa nægilegt pláss til að spila spilið. Leggið spilið, blokkina, blýantana, stundaglasíð, partíffjöðrina og partítrefilinn á öruggan stað þar sem allir ná í hlutina.



2 Tilbúin?

Bæði liðin skrifa eina „refsingu“ á blað án þess að hitt liðið sjái hver hún er. Hún getur verið hvernig sem er. Notið ímyndunaraflið og finnið upp á skemmtilegri „refsingu“! Rúllið upp blöðunum með þrautunum á og setjið þau í holurnar á spilaborðinu. Ákveðið hvað þarf að vinna margar rúllur í spilinu og hvort liðið eigi að byrja. (Í fyrstu tekur um 45 mínútur að spila spil sem krefst þess að annað hvort liðið vinni 4 rúllur).



Ef þið tapið
eigið þið að
dansa konga
úti á götu.

Ohh
Óheppni,
þið þurfið
að borga
kvöldmatinn!

3 Taktu eitt!

Leikmaður velur rúllu og les þrautina (við köllum þann sem tekur upp rúllu „pikkara“). Það eru 2 þrautir: **Allir spila** (bæði liðin keppast um að vinna þrautina og að halda rúllunni) og **Mitt lið** (aðeins lið pikkarans má gera). Notuðum rúllum, eða sem eru ekki valdar, er skilað á sinn stað þannig að **svarti helmingurinn snúi upp**. Í hvert skipti sem búið er að leysa þraut, þá skiptir ekki máli hver vinnur hana, á hitt liðið alltaf að gera næst.

Hver vinnur?

Það lið vinnur sem er á undan að vinna jafnmargar rúllur og ákveðið var í upphafi spilsins. **Liðið sem tapar** á að draga eina „refsingu“ og gera það sem á henni stendur (Athugið, þið gætuð dregið þá sem þið skrifuðuð sjálf!)
ENGAR UNÐANPÁGUR! Taktu eitt! Og þið eruð klár í slaginn!



Pick-One ítarlegt!

(ef þið eruð ekki alveg viss)

Party & Co Pick-One

Þetta er ekki partí fyrir neinar skræfur! Í þessu spili munuð þið sjá vini ykkar takast á við nýjar áskoranir og í kjölfarið eigið þið eftir að sjá fundnustu hliðar þeirra koma í ljós.



Sveigjanlegt eins og bambus!

Það mikilvægasta í Party & Co.™ er ekki að sigra eða tapa heldur að skemmta sér vel. Það þýðir að ef þið dragið þraut, sem ykkur líkar ekki, eða eruð ekki alveg viss með, þá getið þið breytt reglum að ykkar þörfum. Til dæmis má breyta því sem er skáletrað (t.d. 10 orð).

Hvernig á að lesa rúllurnar?

Pikkarinn skal lesa upphátt allt það sem stendur á rúllunni:

Það eru tvær tegundir af þrautum: **Allir spila** og **Mitt lið**.

1. Undirbúningur: Hér er útskýrt hvernig á að skipuleggja þrautina, hvað leikmenn þurfa að gera o.s.frv.

3. Hver vinnur? Í þessu skrefi er útskýrt markmið þrautarinnar. Liðið sem vinnur heldur rúllunni.

Sérstakar reglur: Hér eru nánari útskýringar á leiðbeiningunum þannig að allir skilji þrautina **án vandkvæða**. Eins eru reglur ef það verður **jafntefli** og fyrir **tveggja manna lið**.



Nafnið á þrautinni.

2. Þrautin: Í þessu skrefi er sagt frá þrautinni. Það er mikilvægt að pikkarinn lesi skýrt og að leikmenn hlusti vel og vandlega.

Teikningin hjálpar ykkur að skilja þrautina.

Táknin segja til um hvaða sérstöku hluti þarf til að leysa þrautina.

Sérstakir hlutir

Í sumum þrautum á að nota sérstaka hluti í spilu. Veitið því athygli þegar eftirfarandi tákn eru á rúllunum:



Partí fjöður: Partí fjöðrin er notuð í nokkrum þrautum en auk þess megið þið nota hana til að trufla hitt liðið (með því að kitle leikmennina) en aðeins ef ykkar lið er tveimur rúllum undir hinu liðinu.



Partírefill: Gangið úr skugga um að partírefillinn sé rétt bundinn þannig að leikmaðurinn, sem er með hann, geti alls ekki séð. Ef leikmaðurinn svindlar, og það kemst upp, tapar liðið hans þessari þraut og hitt liðið á næsta leik.



Skrifblokk: Skrifblokkinn er notuð til að skrifa „refsinguna“ og er líka notuð í ýmsum þrautum í spilu.

Stundaglas: Tíminn, sem þið hafið x1 x2 x3

til að leysa þrautir, er reiknaður út í stundaglösum. Táknin við hliðina á „undirbúningur“ og „þraut“ segir til um hversu mörgum sinnum þið eigið að snúa glasinu við til að framkvæma eða undirbúa þrautina (x1 = 1 sinni, x2 = 2 sinnum, o.s.frv.) Stundaglasíð er 1 mínútu að tæmast. Að sjálf-sögðu megið þið nota skeiðklukku til að stjórna tímanum ef þið kjósið það frekar.

Fámenn lið eða oddatala

Í Party & Co.™ Pick-One er keppt í tveimur liðum. Það er best að hvert lið sé skipað 3 leikmönnum eða fleirum. Engu að síður er hægt að leysa þrautirnar þótt liðin séu aðeins skipuð tveimur leikmönnum; í einhverjum tilvikum gilda þá sérstakar reglur í þrautum. Eins er mælt með því að velja einn leikmann, sem spilar með báðum liðunum, þegar leikmannafjöldinn er þannig að ekki er hægt að hafa jafnmarga í hvoru liði.

Innihald:

60 rúllur með þrautum á



1 stundaglas

1 partí fjöður

1 partírefill

2 bljántar og 1 skrifblokk

Ef þið eruð ekki viss, spyrjið þá pikkarann

Það er alltaf pikkarinn sem ákveður hvernig á að útfæra þrautirnar ef ykkur finnast leiðbeiningarnar ekki vera nógu skýrar.

Diset