



LEIKREGLUR

MARKMIÐ SPILSINS

Markmið spilsins er að liðin leysi rétt eina þraut í öllum fimm flokkunum og komist svo inn í miðjuna og klári lokabrautina.

UNDIRBÚNINGUR

- Spilað er í liðum (2 til 5 leikmenn geta verið í hverju liði).
- Leggið alla leikmuni á borð eins og sýnt er á myndinni.
- Liðin velja sér grammófón og fá 5 stigaplotur, eina í hverjum lit sem samsvarar hverjum flokki.
- Hvert lið kastar teneringnum og það lið sem fær hæstu töluna byrjar. Ef tvö eða fleiri lið eru jöfn þá kasta þau aftur.

SPILIÐ SJÁLFT

Liðið sem byrjar kastar teneringnum og færir grammófóninn sinn frá miðju spilsins (Party & Co reiturinn) í hvaða átt sem er um jafnmarga reiti og teneringurinn segir til um.

- Ef liðið lendir á reit sem sýnir eina af þeim fimm þrautum sem eru fyrir hendi (tölurnar 2-6 koma upp á teneringnum) verður það að leysa viðkomandi þraut rétt til að mega gera aftur.



- Ef liðið lendir á einum af aðalreitunum, með því að fá 1 í fyrsta kasti, og leysir þrautina rétt fær það plötu af sama lit og reiturinn segir til um og setur hana á grammófóninn sinn.

Liðin verða að leysa þrautirnar rétt á aðalreitunum til að fá plötu, en þau gætu þurft að leysa margar þrautir á hinum reitunum til að komast áfram að aðalreitina.

- Ef þið lentið á reit með teneringi á þá megið þið kasta aftur og fára grammófóninn ykkar um jafnmarga reiti og teneringurinn segir til um.

FLOKKAR



VÖRUMERKI

Vörumerki og vöruheiti.



LÁTBRAGÐ OG HLJÓÐ

Leikur og hljóð.



SPURNING

Spurningar um allt hvað eina.



TEIKNA

Nöfn á algengum hlutum, stöðum og dýrum.



BANNORD

Nöfn á þekktum persónum, skáldskapar eða raunverulegum.

Í hverri umferð dregur liðið sem á leik spjald úr spjaldahaldaranum. Ef liðið leysir þrautina rétt má það gera aftur og kastar teningum.



Ef liðinu tekst ekki að leysa þrautina rétt á næsta lið að gera (spilað er réttsælis).

Það má færa spilapeðið í hvaða átt sem er en það má ekki færa það fram og til baka í sama kastinu. Það verður alltaf að færa peðið um jafnmarga reiti og teningurinn segir til um.

HVERNIG SKAL LEYSA ÞRAUTIRNAR RÉTT

VÖRUMERKI: Tveir leikmenn í sama liðinu eiga að segja upphátt (hátt og skýrt) "1, 2, 3 og ..." naftn á vörumerki sem tengist þrautinni á spjaldinu.



LÁTBRAGÐ OG HLJÓÐ: Leikmaður í liðinu reynir með látbragði og hljóði að fá liðsmenn sína til að geta upp á því sem á spjaldinu stendur. Heimilt er að nota **HREYFINGAR OG HLJÓÐ** sem tengast orðinu sem lýsa skal.



SPURNING: Liðið sem á leik velur einn leikmann úr sínú liði sem á að lesa spurninguna. Hinir liðsmennirnir eiga að reyna að svara henni rétt og mega bara koma með **EITT SVAR**. Liðið þarf að ákveða hver á að lesa spurninguna áður en það dregur spjald.



TEIKNA: Einn úr liðinu á að koma orðinu sem stendur á spjaldinu til skila með því að teikna. Það þarf hann að gera **ÁN PESS AÐ TALA, GEFA FRÁ SÉR HLJÓÐ, SÝNA SVIPBRIGÐI EÐA TEIKNA STAFI EÐA TÖLUR**.



BANNORD: Einn liðsmanna á með skorinortri lýsingu að gera hinum í liðinu ljóst hvaða persóna er nefnd á spjaldinu en hún getur verið til í alvörunni eða skálagsagnapersóna. Liðsmaður má **EKKI NEFNA ORÐIN FJÖGUR SEM ERU Á SPJALDINU NÉ HELDUR AÐ GEFA UPP ORÐ ÚR NAFNINU SJÁLFU**. Bannað er að nefna skammstafanir sem tengast orðunum á spjaldinu eða segja orðin á öðrum tungumálum. Ef liðsmenn brjóta reglurnar á næsta lið að gera.



ATHUGIÐ

1. Hámarkstími fyrir hverja þraut er 30 sekúndur.
2. Liðsfelagar verða að skiptast á við þrautirnar í hvert skipti sem liðið á að gera.
3. Aðeins einn leikmaður á að framkvæma hverja þraut fyrir liðsmennina (undantekning eru þrautir í floknum Vörumerki).
4. Stundaglasinu er snúið við upphaf hverrar þrautar. Önnur lið gegna hlutverki tímavarða og dæma um hvort svör séu rétt.
5. Að undanskildum spurningunum í floknum *Spurningar*, mega liðin gefa eins mörg svör og þau vilja á þeim 30 sek. sem þau hafa til að leysa hverja þraut.

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

7. Það má bara vera eitt peð (grammófónn) 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 lið leikborðsins. Þetta þýðir það að liðin verða að fá nákvæmlega þá tölu sem þau þurfa til að komast á aðalreitina og þar með að eiga möguleika á að fá stigaplötu.

9. Það þarf ekki að safna stigaplötunum í neinni ákveðinni röð.

LOK SPILSINS

Þegar lið hefur fengið eina stigaplötu í hverjum lit setur það peðið sitt í miðjuna á spilaborðinu (á Party&Co reitinn) til að freista þess að vinna spilið. Hin liðin eiga að draga eitt spjald úr bunkanum og velja sameiginlega lokaþrautina sem viðkomandi lið þarf að leysa.

Ef liðið leysir þrautina rétt hefur það unnið spilið en ef ekki á það að biða á miðjureitnum þangað til röðin er aftur komin að þeim að gera.

Það mega vera fleiri en eitt lið á miðjureitnum sem eru að reyna að vinna spilið.

RÁÐLEGGINGAR

Þrautirnar 5 eru staðsettar á 5 stígum sem liggja út frá miðjureitnum. Þetta þýðir að lið getur alltaf valið efnir fyrstu þrautarinnar sem það vill spreyta sig á með því að velja viðeigandi stíg og færa síðan peðið sitt í samræmi við þá tölu sem kemur upp á teningum.

Leikmenn ákveða í sameiningu hversu nákvæm svörin þurfa að vera.

Spilið býður einnig upp á að aðeins þrír leikmenn spili það. Í þeim tilfellum eru mynduð 2 lið með einum leikmanni og sá þriðji er þrautameistari allan leikinn. Hann les og framkvæmir allar spurningarnar og þrautirnar og myndar 2ja manna lið með viðeigandi liðsmanni í vörumerkjáþrautinni.

Öll hönnun og innihald spjalta spilsins Party & Co.™ Original lýtur að höfundarrétti © 1993-2014 Diset, SA. Allur réttur áskilinn. Framleitt á Spáni.



© 1993-2014 DISET, S.A. Calle C, nº 3, Sector B,
Zona Franca, 08040 Barcelona (Spánn). diset.com
Grupo JUMBODISET e-mail: info@diset.com.
Útgefandi: Nordic Games ehf. Kóllunarklettsvegi 1,
104 Reykjavík, Ísland.



www.nordicgames.is

NR.10046