

1

Vorbereiding!

- Pak de opdrachtkaarten en de Pinda's, en zet ze in de verzamelbak in het midden van het speelbord. Zet de zandloper in de opening boven in de verzamelbak.

- Leg de stapel met **Partydance**-kaarten met de tekst naar beneden op het speelbord.

- Vorm teams van 2, 3 of 4 spelers.

- Geef elke speler een **Stemkaart**.

- Elk team pakt lukraak een **Doelkaart** en houdt deze **geheim** tot het eind van het spel.

- Je mag zelf bepalen welk team er begint.



2

Hoe gaat het spel?

- Het team dat begint gooit de dobbelsteen. Een tegenspeler pakt een kaartje van de categorie die de dobbelsteen aangeeft, en leest het voor aan het spelende team.

Het is altijd **een tegenstander** die een opdracht voorleest aan het spelende team.

- Als het spelende team de opdracht goed doet, winnen ze een **Pinda** van de bijbehorende kleur. **Of het team de opdracht nu goed doet of niet, de beurt gaat altijd over naar het team links van het spelende team.**

- Binnen je beurt heb je de mogelijkheid om **3 Pinda's van dezelfde kleur om te ruilen** voor 1 Pinda van de kleur die je wilt hebben.

Wie wint?

- Het team dat alle **Pinda's** op hun **Doelkaart** heeft verzameld, wint. Het geeft niet als ze meer Pinda's hebben dan volgens hun kaart nodig is.

Maar pas op! Als je nog maar 1 Pinda hoeft te veroveren voor je wint, dan moet je hardop zeggen: WIJ HOEVEN NOG MAAR ÉÉN PINDA! Doe je dat niet, dan moet je de laatste Pinda die je had gewonnen weer teruggeven.

3

Niet vergeten

- Alle opdrachten hebben een tijdslimiet. Gebruik hiervoor de 45-seconden zandloper op de verzamelbak.

Omdat **IEDEREEN OPDRACHTEN DOET, moeten ook alle spelers meedoen.**



- Tussen de opdrachtkaarten zitten ook **VERRASSINGSKAARTJES** die een onverwachte draai aan het spel kunnen geven.

Gebruik de **Stemkaarten** bij de opdrachten: **Wat zal het zijn?**, **De meerderheid** en **Zeg me hoe ik ben.**

De categorieën en de dobbelsteen:



- **Quiz & Co:** Zit je hoofd er voor de sier op?



- **Friends & Co:** Hoe goed ken je je vrienden?



- **Show & Co:** Toon de ster in jezelf!



- **Art & Co:** Eén beeld zegt meer dan 1000 woorden!



- **JOKER:** Kies de categorie die je wilt.



- **ANTI-JOKER:** Het team rechts van je kiest de categorie.

Inhoud

Partybril* en oranje kleurpotlood

Boetseerleij

Tekenblok en zwart potlood

* **WAARSCHUWING:** De bril beschermt nergens tegen. Hij is puur en alleen bedoeld om bij dit spel te gebruiken.

Draaibare verzamelbak voor kaarten en Pinda's

45-seconden zandloper

32 Pinda's
8x4 kleuren

6 verschillende
Doelkaarten

24 Partydance-kaarten

Speelbord waarop de draaibare verzamelbak wordt geplaatst

360 vraag- en opdrachtkaartjes (180 van elke categorie)

Dobbelsteen

16 Stemkaarten

Categorieën en opdrachten

Quiz & Co



• Weet je het?

Vragen naar directe antwoorden. Er kan slechts één antwoord worden gegeven.

• Waar of niet waar?

Vragen naar waar of niet waar. Er kan slechts één antwoord worden gegeven.

• Wat zal het zijn? **IEDEREEN DOET MEE**



Er wordt hardop een vraag met 3 opties voorgelezen aan **ALLE** spelers die meedoen. Elk team kiest met **één enkele Stemkaart** in het geheim welke optie volgens hen juist is. (Zie hieronder hoe deze kaart wordt gebruikt.)

NB: De speler die de vraag voorleest mag ook meespelen, want het antwoord is niet te zien en kan naderhand worden gecontroleerd met de **Partybril**.

Alle teams die het juiste antwoord geven winnen een blauwe Pinda.



Friends & Co



• Een, Twee, Drie

Het spelende team kiest twee van zijn spelers die, nadat er tot drie is geteld, **DEZELFDE** of **VERSCHILLENDE** namen moeten roepen in verband met het onderwerp dat op de kaart staat. Ze krijgen **maar één kans** voordat de tijd voorbij is. Huismerken zijn niet toegestaan.

• Zeg me hoe ik ben

Een tegenstander leest de vraag op de kaart met **2 antwoordmogelijkheden** voor aan een speler die het spelende team heeft uitgekozen. De speler kiest met de **Stemkaart** in het geheim één van die mogelijkheden. De rest van het team moet raden welk antwoord de speler heeft gekozen.

• De meerderheid **IEDEREEN DOET MEE**

ALLE spelers in het spel kiezen met hun **Stemkaart** in het geheim hun antwoord op de vraag. Alle antwoorden kunnen worden gecontroleerd zodra de tijd voorbij is. Het team of de teams met het **hoogste aantal spelers** die voor het **antwoord van de meerderheid** hebben gekozen, wint/winnen een Pinda.



Show & Co



• Neurie ze!

Eén speler uit het team **neuriet** het liedje op de kaart. De rest van het team moet raden welk liedje het is.

• Partydance

Deze opdracht wordt gespeeld met de **Partydance!-kaarten**. Draai net zoveel kaarten van de stapel om als op de kaart staat. Alle spelers van het team moeten **een choreografie bedenken** met dezelfde volgorde en op de manier zoals op de kaart staat.



3 KAARTEN
Voor de hele serie danspases 2 keer uit

• Gebarentaal **IEDEREEN DOET MEE**

Eén speler uit het spelende team beeldt wat op de kaart staat uit met behulp van **gebaren en geluiden**. **ALLE** spelers in het spel moeten raden wat het is. Het team dat als eerste het antwoord raadt, wint. De speler die de kaart voorleest mag uiteraard **NIET** meedoen.

Art & Co



• Partybril

Eén speler uit het team tekent met behulp van het **oranje kleurpotlood** en de **Partybril** wat er op de kaart staat. De rest van het team moet raden wat het is. Er mogen geen letters of getallen worden gebruikt.

• Boetseerklei

Eén speler uit het team maakt wat op de kaart staat met behulp van de **Boetseerklei**. De speler mag daarbij gebaren en geluiden gebruiken, maar de klei moet altijd worden gebruikt. Praten is echter niet toegestaan.

• Tekenen maar! **IEDEREEN DOET MEE**

Eén speler uit het spelende team tekent wat op de kaart staat. **ALLE** spelers in het spel moeten raden wat het is. Het team dat als eerste het antwoord raadt, wint. Er mogen geen letters of getallen worden gebruikt. De speler die de kaart voorleest mag uiteraard **NIET** meedoen.



Opdrachtkaarten

Op elke kaart* staat kort uitgelegd wat de opdracht inhoudt. Er zijn opdrachten waaraan **IEDEREEN MEEDOET**, wat betekent dat **ALLE spelers in het spel moeten meespelen**, en op deze kaarten staat rechts bovenaan een icoontje.



*Behalve in de categorie Quiz & Co, want dat zijn vragen.

VERRASSINGSKAARTJES

Tussen de kaartjes zitten ook enkele **VERRASSINGSKAARTJES** die een onverwachte draai aan het spel kunnen geven.

VERRASSINGSKAARTJES kunnen in elke categorie opduiken.

Krijg je een **VERRASSINGSKAART** waarop staat 'ruil een van je Pinda's in voor een andere', dan móét je die ruilen, ook al heb je hem niet nodig.



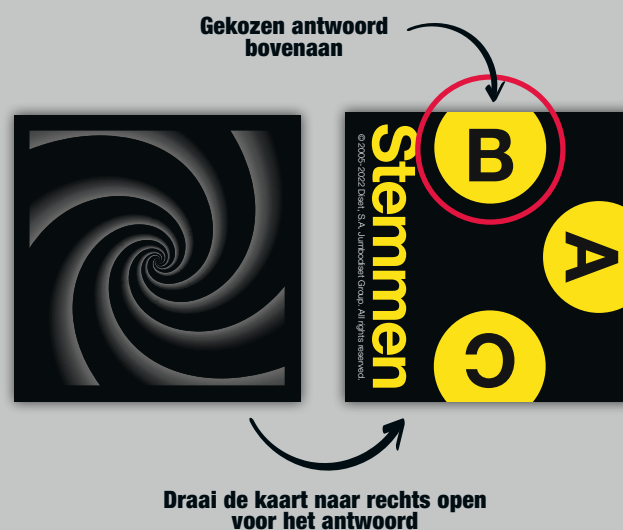
Stemkaarten

Stemkaarten worden gebruikt bij de opdrachten **Wat zal het zijn?**, **De meerderheid** en **Zeg me hoe ik ben**. Door deze kaarten wordt er sneller antwoord gegeven en kan iedereen tegelijkertijd meedoen.

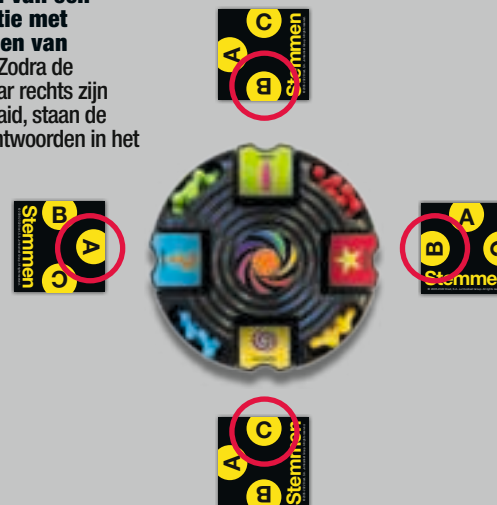
Hoe gebruik je deze kaarten?

De spelers leggen nadat ze optie **A**, **B** of **C** hebben gekozen, de **Stemkaart met de tekst naar beneden** op tafel, met de gekozen optie bovenaan. Zodra een kaart op tafel ligt, mag deze tot aan het eind van de opdracht niet meer worden aangeraakt of omgedraaid.

Om te zien hoe er is gestemd worden de kaarten allemaal tegelijk naar rechts opengedraaid. Het gekozen antwoord staat bovenaan.



Voorbeeld van een spelsituatie met antwoorden van 4 teams: Zodra de kaarten naar rechts zijn opengedraaid, staan de gekozen antwoorden in het midden.



BELANGRIJK! Vergeet deze punten niet:

Vorbereiding

DE BOETSEERKLEI OPWARMEN: Terwijl het spel wordt opgesteld, kun je het beste alvast iemand de boetseerklei in de hand laten opwarmen zodat deze beter is te gebruiken. Doe na afloop tijdens het opruimen van het spel de boetseerklei in een doorzichtig, goed sluitend zakje, zodat de klei niet uitdroogt.

Verloop en beurten

- Het team dat de dobbelsteen gooit is het **Spelende team**.
- Of een team de opdracht nu goed doet of niet, de beurt gaat naar het volgende team.
- Het is altijd een tegenstander die de kaart voorleest aan het spelende team.
- Nadat er een **IEDEREEN DOET MEE**-opdracht is uitgevoerd, is het team na het spelende team aan de beurt.
- Als je een opdracht haalt en de Pinda's van die kleur zijn op, dan pak je een Pinda van die kleur af van het team met de meeste Pinda's, dat op dat moment dus aan de winnende hand is.
- Vergeet nooit om hardop **WIJ HOEVEN NOG MAAR ÉÉN PINDA!** te zeggen als je nog maar één Pinda hoeft te veroveren. Beëindig je het spel zonder dit hardop te hebben gezegd, dan heb je niet gewonnen. Je geeft de laatste Pinda die je hebt gewonnen weer terug en speelt verder. En denk eraan dat je deze keer wel 'Wij hoeven nog maar één Pinda' roept!

Strategie

Tijdens het spelen zul je merken dat het cruciaal is om een strategie te hebben om je **Doelkaart** vol te krijgen. Alleen opdrachten halen is niet voldoende. Met een goede strategie kun je ervoor zorgen dat je tegenstanders je helpen om de Pinda's te veroveren die je nog mist.

Moelijkheidsgraad

Je bent vrij om de moeilijkheidsgraad van de opdrachten zelf te bepalen. Bijvoorbeeld: bij de opdracht 'Neurie ze' kun je ervoor kiezen om alleen de naam van de uitvoerende artiest(en) te laten noemen, of alleen de naam van het liedje, of allebei. Dat geldt ook voor de andere opdrachten. En aan het begin van het spel kun je beslissen of je met hints speelt, of niet.

Wanneer moet je de zandloper omkeren?

Je draait de zandloper om zodra de hele tekst op het kaartje is opgelezen en de speler die aan de beurt is om te tekenen of iets met de Boetseerklei of in gebarentaal te doen, al het materiaal heeft en er klaar voor is.

Bij een gelijkspel

Je kunt gelijkspelen. In dat geval kun je óf blij zijn dat er meerdere winnaars zijn, óf opnieuw spelen om toch tot één winnaar te komen.

Het belangrijkste is dat je plezier hebt, dus je kunt de spelregels ook zelf zo aanpassen dat dat lukt.

