



ULTIMATE

WAAR DRAAIT HET OM IN HET SPEL?

Zorg dat jouw team de meeste punten krijgt. Om punten te scoren moet je zorgen dat je teamgenoten de onderwerpen op de kaartjes raden. Er zijn 4 verschillende opdrachten om punten te behalen. Maar pas op, je hebt niet eeuwig de tijd!

VOORBEREIDING, MAAK RUIMTE OP TAFEL!

- 1) De spelers vormen twee teams.
- 2) Doe de antwoordfiches in het zakje en verdeel de rest van de spelonderdelen rondom het spelbord, zoals op het plaatje hieronder. Elk team kiest een zandloperpion en zet deze op het beginvakje (midden op het bord).
- 3) Leg 4 willekeurige verrassingsfiches ondersteboven op de speciale vakjes en bewaar de andere in de doos.

4) Geef iedere speler een aantal gedekte kaartjes:

4 tot 5 spelers: 6 kaartjes per persoon
6 tot 8 spelers: 5 kaartjes per persoon
9 tot 10 spelers: 4 kaartjes per persoon

5) Beslis welke kant van de kaartjes jullie gaan gebruiken. De witte kant is iets makkelijker dan de zwarte kant.

6) Iedere speler bekijkt in het geheim zijn eigen kaartjes en mag het kaartje dat het lastigst lijkt wegdoen.

7) De speler die het kortst geleden een feestje heeft gegeven mag beginnen of – in het geval van een oneven aantal – het team met de meeste spelers.

DE KAARTJES:

ONDERWERP:

Dit is de tekst op het kaartje die **jouw team moet raden**.

BESCHRIJVING:

Deze tekst beschrijft het onderwerp en die gebruik je bij de **PartyDobbelsteen-opdracht**. Rode woorden mogen niet gebruikt worden.

NIVEAU:

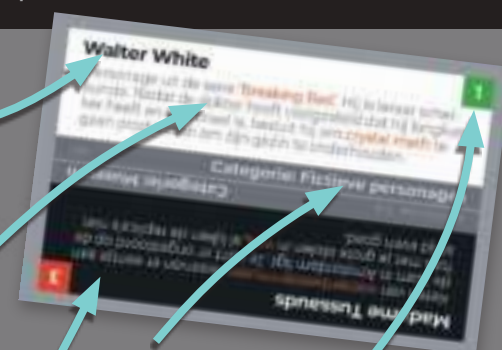
Witte kant = makkelijk
(aanbevolen voor de eerste potjes)
Zwarte kant = moeilijk

CATEGORIE:

Deze **mag je voorlezen** aan je teamgenoten om ze op weg te helpen.

PUNTEN:

Dit cijfer geeft het aantal **punten aan dat je team wint** wanneer ze het onderwerp goed raden. Tussen de 1 en 5 punten.



INHOUD:

Zakje van stof

22 antwoordfiches voor de PartyZak-opdracht

250 kaartjes (500 onderwerpen)

Spelbord

Foam dobbelsteen voor de PartyDobbelsteen-opdracht

2 zandloperpionnen van 1 minuut

Stift, bordje en doekje voor de PartyTekenen-opdracht

6 verrassingsfiches



HOE GAAT HET SPEL?

De spelers uit elk team zijn om en om aan de beurt.

JOUW BEURT!

Je kunt kiezen uit een van de volgende handelingen:

1. De zandloperpion vooruitzetten en spelen:

Kies een van je kaartjes. Draai de zandloperpion van jouw team om en zet hem op het aangrenzende vakje dat je het beste uitkomt. Op het vakje staat welke OPDRACHT je moet uitvoeren, zodat je teamgenoten het onderwerp op jouw kaartje raden.

Hebben ze het binnen de tijd geraden? Leg dan het kaartje open voor je team neer. Is er nog tijd over? Verzet dan snel de zandloperpion, zonder hem om te draaien en probeer nog een kaartje te doen. Wanneer de tijd voorbij is, gaat de beurt naar de tegenstanders. De kaartjes die nog niet zijn geraden, blijven in je hand.

2. Een kaartje wegdoen en een beurt overslaan:

Kies een kaartje uit je hand dat je niet wilt doen en leg het onder op de stapel. Pak twee nieuwe kaartjes van de stapel. Kies er eentje uit en leg het andere onder op de stapel. De beurt gaat naar de tegenstanders.

Vaak heeft een team een PAAR BEURTEN NODIG om het onderwerp van één kaartje te raden.

Je BENT PAS WEER AAN DE BEURT als al je teamgenoten hun beurt hebben gehad.

HET SPELBORD:

Beginvakje:

Allebei de teams beginnen het spel vanaf dit vakje. Het is het enige vakje waar de zandloperpionnen van beide teams tegelijk mogen staan. Als een speler zijn zandloperpion op dit vakje zet, is zijn beurt meteen voorbij.

Opdrachtvakjes:

Dit zijn de vakjes waar de opdrachten worden gedaan. Er zijn 4 soorten: PartyMime, PartyTekenen, PartyZak en PartyDobbelsteen.

Als het jouw beurt is, MAG JE PAS WEER OP EEN ANDER VAKJE GAAN STAAN als je team het onderwerp van het gekozen kaartje heeft geraden.

Speciale vakjes:

Dit zijn de 4 vakjes op de hoeken van het spelbord. Op allemaal ligt een verrassingsfiche. Dit fiche is een handicap met extra punten die je tegelijk met de opdracht van het vakje moet doen. Gelukt? Dan leg je het fiche samen met het kaartje voor je team neer. Als de opdracht of de handicap niet is gelukt, dan blijft het fiche open op het speciale vakje liggen in de hoop dat het tijdens een andere beurt wel lukt.

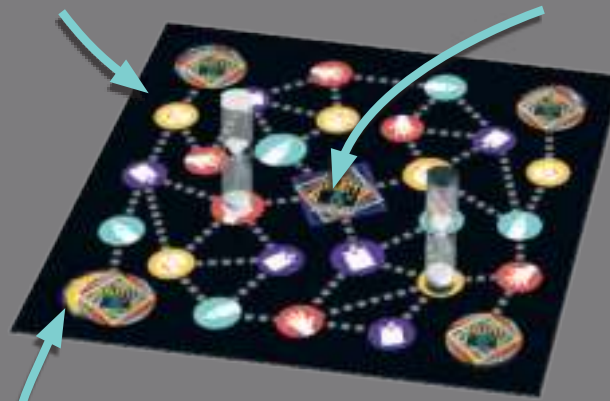
Vanaf een speciaal vakje kun je ook naar het beginvakje gaan, maar bedenk wel dat je beurt dan voorbij is.

Wanneer een team de handicap niet correct uitvoert, WINNEN ZE HET VERRASSINGSFICHE NIET.



OPDRACHTvakjes

BEGINvakje



SPECIALE vakjes (als je wilt kun je hiervandaan terug naar het midden)

EIND VAN HET SPEL:

Wanneer een van de spelers geen kaartjes meer heeft, is het spel voorbij. Het team dat dan de meeste punten heeft verzameld, wint.

Er zijn altijd mensen die niet tegen hun verlies kunnen... Bedenk dat samen lol hebben het belangrijkste is.



**16 punten
van de kaartjes
+ 4 punten van het
verrassingsfiche
=
20 punten!**

DE OPDRACHTEN

Voordat je begint met welke opdracht dan ook, vergeet niet de categorie van het kaartje hardop voor te lezen.



PartyMime

Probeer ervoor te zorgen dat je teamgenoten het onderwerp van je kaartje raden door **ALLEEN GEBAREN, KLANKNABOOTINGEN OF GELUIDEN** te gebruiken. Je mag geen dingen uit de omgeving gebruiken of aanwijzen.



PartyTekenen

Gebruik het **BORDJE EN DE STIFT** om je teamgenoten het onderwerp van je kaartje te laten raden. Je mag niet praten, geluiden maken of gebaren en ook geen letters of cijfers opschrijven.



PartyZak

Jouw team moet proberen het onderwerp te raden door vragen te stellen. JE MAG ALLEEN ANTWOORDEN OP DE MANIER DIE HET FICHE AANGEEFT dat je **UIT HET ZAKJE** HEBT GETROKKEN. Leg het fiche zo neer dat iedereen het kan zien.

Op de fiches staan de verschillende manieren waarop je kunt antwoorden: 'ja of nee'. Bijvoorbeeld: **COMPLIMENTJES** geven in plaats van JA zeggen en **SCHELDEN** in plaats van NEE.

Laat het fiche dat je hebt gebruikt uit het zakje. Als er geen fiches meer in het zakje zitten, stop ze er dan allemaal weer in.

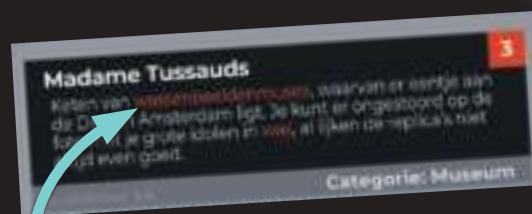


Je mag niet met je hoofd knikken of schudden of gebaren behalve als dat volgens het fiche moet.



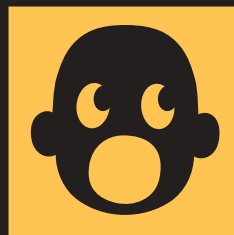
PartyDobbelsteen

Gooi de dobbelsteen en **LEES DE BESCHRIJVING** van je kaartje hardop voor op de manier die het gezichtje op de dobbelsteen aangeeft.



Je mag de rode woorden niet voorlezen! Zeg in plaats daarvan 'piep'.

DE GEZICHTJES VAN DE DOBBELSTEEN. ZO LEES JE DE TEKST VOOR:



MET JE MOND ZO VER MOGELIJK OPEN

Lees de beschrijving voor met je mond zo ver open als je kunt.



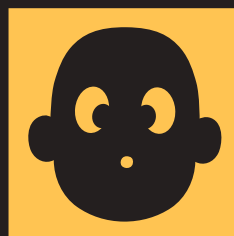
BIJTEND OP JE WIJSVINGER

Lees de beschrijving voor met je hele wijsvinger tussen je tanden.



MET JE HAND VOOR JE MOND

Lees de beschrijving voor terwijl je je hand stevig voor je mond houdt.



MET GETUITE LIPPEN

Lees de beschrijving voor terwijl je je lippen tuit alsof je een kusje wilt geven.



MET UITGESTOKKEN TONG

Lees de beschrijving voor terwijl je met je tong de punt van je kin probeert aan te raken.



MET JE TONG TEGEN JE NEUS

Lees de beschrijving voor terwijl je probeert je neus met je tong aan te raken.

PARTY & CO ULTIMATE: EEN STRATEGISCHE PARTY & CO



- Het is belangrijk dat iedere speler zijn of haar kaartjes aandachtig bekijkt en een spelstrategie bedenkt op basis van de opdrachten die moeten worden uitgevoerd. Zo kunnen er zo veel mogelijk kaartjes worden gescoord tijdens één beurt.
- Vergeet niet dat het team met de meeste punten wint en niet het team dat het eerst klaar is. Daarom moeten de gescoorde kaartjes van elk team steeds in ieders zicht blijven liggen.
- Soms zal een speler dus liever een beurt overslaan om het laatste kaartje te ruilen, omdat er niet genoeg punten mee kunnen worden gescoord.



AANDACHTSPUNTEN:

Moeilijkheid

- De moeilijkste onderwerpen leveren de meeste punten op.
- **Soepel of streng? Spreek met elkaar af hoe precies de antwoorden moeten zijn.**
Als iemand bijvoorbeeld zegt: 'De billen van Kim Kardashian', terwijl er op het kaartje staat 'De kont van Kim Kardashian'. Reken je dat dan goed?
- **Party & Co is bedoeld om lol mee te hebben; met dat doel voor ogen kun je de regels naar eigen inzicht aanpassen.** *Spreek bijvoorbeeld met elkaar af of je de regel toepast om de rode woorden bij de PartyDobbelsteen-opdracht niet uit te spreken.*

Pion verzetten

- Bij elke beurt moet de zandloperpion worden verzet. Je kunt niet op het vakje blijven staan waar je stond.
- Je kunt niet over de andere zandloperpion heen springen en ook niet op hetzelfde vakje gaan staan.
- De pion kan alleen naar een vakje springen dat aan een ander vakje vastzit. De uitzondering op de regel zijn de speciale vakjes.
- Als een zandloperpion naar het beginvakje gaat (in het midden van het spelbord), dan eindigt daar de beurt.
- Binnen dezelfde beurt mag je wel naar het vorige vakje teruggaan, als je nog genoeg tijd over hebt.

Beurt

- Tijdens de beurt mag de speler de pion niet naar een nieuw vakje of van kaartje wisselen, als het kaartje waar hij of zij mee bezig was nog niet is geraden.
- Bij het begin van de beurt mag een speler zeggen dat hij of zij een kaartje gaat spelen dat hij of zij al eerder heeft gespeeld. Bijvoorbeeld: *'Dit is het kaartje dat ik twee beurten geleden bij PartyMime heb gespeeld.'*



Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam - The Netherlands
© 2019 Jumbodiset group. All rights reserved.
jumbo.eu

Dit is een bordspel, alle meningen in de beschrijvingen van de kaartjes zijn geschreven door een aap en zijn grappig bedoeld. Elke gelijkenis met bestaande personen of gebeurtenissen berust op toeval.

19733