

PARTY & CO FAMILY



1. DOEL VAN HET SPEL

Als eerste het laatste vakje bereiken en de laatste opdracht succesvol uitvoeren.

2. VOORBEREIDING

- Verdeel spelers **IN TEAMS** (maximaal 3 teams van 2 of meer spelers). Het team mag bestaan uit alleen volwassenen, alleen kinderen of beiden.
- Kies welke kant van het bord je gebruikt:

Normale parcours
Potje: circa 50 minuten



Korte parcours
Potje: circa 25 minuten



- De kaarten voor zowel volwassenen als kinderen hebben een lichte en een donkere kant. Kies één kant om het spel mee te spelen.
- Elk team kiest een Party-pion  in de gewenste kleur en zet die op het startvak. 

Het team waarvan het totaal van alle leeftijden het laagst is, mag beginnen.

Zandloper van 60 seconden

Zandloper van 30 seconden voor uitdagingen

150 dubbelzijdige kaarten voor volwassenen en voor kinderen (900 opdrachten)

6 dubbelzijdige uitdagingskaarten (48 uitdagingen)



3. HET SPEL

Aan het begin van elke beurt werpen de teamleden de dobbelsteen, waarna ze de Party-pion naar het juiste vak verplaatsen. Vervolgens voeren ze de opdracht uit die op het vak staat. Op de achterkant van deze spelregels vind je een beschrijving van alle **OPDRACHTEN**.

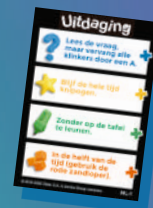


Wanneer een kind de opdracht gaat uitvoeren, pak dan een kaartje van de stapel kaartjes voor kinderen.



Wanneer een volwassene de opdracht gaat uitvoeren, pak dan een kaartje van de stapel kaartjes voor volwassenen.

- ALS HET TEAM DE OPDRACHT GOED UITVOERT**, pakken ze een **uitdagingskaart** en spelen ze verder. Deze **uitdaging** maakt de volgende opdracht extra moeilijk.
- ALS DE TEAMLEDEN DE OPDRACHT NIET GOED UITVOEREN**, is het volgende team aan de beurt. Als ze een **uitdagingskaart** hebben, leggen ze die onderaan de stapel.



DE UITDAGINGEN

- Elke keer dat je een opdracht goed hebt uitgevoerd, pak je een **uitdagingskaart**.
- Deze uitdaging pas je toe op de volgende opdracht.



Gebaren: Beeld een robot uit

+
Terwijl je de hele tijd met je ogen knippert

+
Gebruik een andere speler als marionet om het uit te beelden

In dit voorbeeld speelt het team voor de derde keer tijdens hun beurt. Ze dobbelen en eindigen op het Gebaren-vakje.

Ze moeten de opdracht dus uitvoeren met de twee toegevoegde uitdagingen voor gebaren die op de uitdagingskaarten staan.

4. EIND VAN HET SPEL

Als een team het **EINDVAK** bereikt, moeten ze de eindopdracht goed uitvoeren om te winnen. Ze pakken **3 uitdagingskaarten** en de tegenstanders beslissen welke van de 4 opdrachten ze moeten uitvoeren, **mét toevoeging van alle 3 de uitdagingskaarten**.

- Als de teamleden de opdracht succesvol uitvoeren, winnen ze het spel.
- Als ze de opdracht niet goed uitvoeren, verliezen ze hun beurt. Ze mogen het dan in de volgende beurt opnieuw proberen met een andere opdracht maar met **één uitdagingskaart minder, die ze willekeurig uitkiezen**.



DE OPDRACHTEN

VRAGEN



Een speler van het andere team leest de vraag voor. Het team dat aan de beurt is, moet **ÉÉN ANTWOORD** geven waar de teamleden het allemaal over eens zijn.

GEBAREN



Een van de spelers van het team moet de andere teamleden via gebaren laten raden wat er op het kaartje staat, voordat de tijd om is. **GELUIDEN EN KLANKNABOOTING** die met het woord te maken hebben, zijn toegestaan.

TEKENINGEN



Een van de spelers van het team moet de andere teamleden via simpele schetsen of tekeningen laten raden wat er op de kaart staat, voordat de tijd om is. De speler mag niet **PRATEN, GELUID MAKEN, GEBAREN, LETTERS OF GETALLEN SCHRIJVEN**.

PARTY-KUBUSSEN



Twee spelers van het team staan op en gooien de 3 Party-kubussen op de grond. Voordat de tijd om is, moeten ze **EEN PARTY-KUBUS PAKKEN EN VAST-HOUDEN TUSSEN DE LICHAAMSEDELEN DIE OP DE KUBUS STAAN ZONDER DEZE TE LATEN VALLen. HIERNA DOEN ZE DIT NOG EEN KEER MET DE TWEEDE EN DAARNA MET DE DERDE PARTY-KUBUS**.



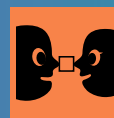
DOBBELSTEEN

Dobbel opnieuw.

De lichaamsdelen **WAARTUSSEN** je de Party-kubussen houdt:



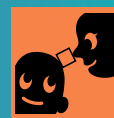
Knie & Knie



Neus & Neus



Heup & Heup



Hoofd & Neus



Hand & Oor



Knie & Hand



Hand & Kuit



Hand & Heup



Hoofd & Elleboog



Schouder & Oor



Elleboog & Oor



Knie & Scheen



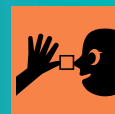
Kuit & Kuit



Hand & Rug



Hoofd & Hoofd



Duim & Neus

TIPS EN TWIJFELS

- We raden aan om elke beurt een andere speler van het team de opdracht te laten uitvoeren.
- Teamleden mogen gedurende de toegestane tijd zoveel antwoorden geven als ze willen, behalve bij de opdracht **VRAGEN**.
- Voor de opdracht **TEKENINGEN** gebruik je altijd de witte kant van het tekenbordje, behalve als je door een uitdaging alleen binnen de stippellijn of op de andere kant met patroon op de achtergrond mag tekenen, wat het moeilijker maakt om de tekening te kunnen zien.

INDIVIDUELE SPELERS TEGEN ELKAAR (maximaal 3 spelers)

Als individuele spelers tegen elkaar spelen (dus niet in teams) verloopt het spel grotendeels hetzelfde. **De speler die aan de beurt is, wordt in dit geval bij het uitvoeren van een opdracht geholpen door de speler rechts.**

- Als ze de opdracht goed uitvoeren, dobbelen beide spelers en verplaatsen ze hun pion naar voren. De speler die aan de beurt is, speelt opnieuw met de hulp van dezelfde andere speler **met toevoeging van een uitdaging**.
- Als de speler de opdracht niet goed uitvoert, is de volgende speler aan de beurt.
- De eerste speler die het eindvak bereikt, wint het spel.

