



SPELREGELS

DOEL VAN HET SPEL

Het is de bedoeling om met jouw team zo snel mogelijk bij het laatste vakje op het speelbord te komen. Je moet allerlei opdrachten uitvoeren in verschillende categorieën.

VOORBEREIDING

1. Leg de volgende voorwerpen op tafel: het speelbord, de zandloper, de opdrachtenkaartjes, de categoriekaart, de dobbelsteen, het tekenbordje, het waskrijtje en het doekje.

2. Vorm **teams met 2 spelers**. Elk team kiest een pion en zet die op het midden van het speelbord.

3. Kies of je met de **eenvoudigere** of **moeilijkere** vragen wilt spelen. Schud de kaarten en maak een stapel. **Zorg ervoor dat de vragen van de gekozen categorie naar beneden liggen.**



De opdrachten en vragen op de oranje zijde zijn iets eenvoudiger.



De opdrachten op de paarse zijde zijn iets lastiger en voor de meer ervaren spelers.

4. Het team dat het hoogste aantal ogen gooit met de dobbelsteen mag beginnen. Daarna is het team links aan de beurt, enzovoort.

HET SPEL

Het team dat mag beginnen gooit met de dobbelsteen en zet de pion zoveel vakjes vooruit als de worp aangeeft. Het team kan op twee soorten vakjes terecht komen:

- Een opdrachenvakje: om aan de beurt te blijven moet het team de bijbehorende opdracht goed uitvoeren.
- Een dobbelsteenvakje: het team dat hierop terecht komt, mag nogmaals gooien en zoveel vakjes vooruitgaan als de worp aangeeft.

DE OPDRACHTEN



TEKENEN: Teken of schets een voorwerp, persoon, plaats of beroep.



GEBARENTAAL: Beeld een film, tv-programma of handeling uit.



LIPLEZEN: Probeer door alleen je lippen te bewegen de naam van het dier op de kaart aan je teamgenoot voor te lezen.



VERBODEN WOORD: Beschrijf een woord, persoon, personage, beroep of plaats zonder dat woord - of een afgeleide hiervan - te noemen.



VRAAG EN ANTWOORD: Geef het juiste antwoord op de vraag. De vragen op de kaarten gaan over allerlei onderwerpen.



Pak voor elke opdracht het bovenste kaartje van de stapel en voer deze uit. Als het team de opdracht tot een goed einde brengt blijft het aan de beurt en mag het nog een keer met de dobbelsteen gooien en een nieuwe opdracht uitvoeren. **Pas nadat een team de opdracht niet goed weet te volbrengen, is het volgende team aan de beurt.**

WIE WINT?

Het team dat als eerste het laatste vakje passeert heeft gewonnen. Het is niet nodig om precies genoeg te gooien om op het laatste vakje te komen.

OPDRACHTEN UITVOEREN



TEKENEN: Maak met een tekening of schets aan je teamgenoot duidelijk wat er op het kaartje staat. **Het is verboden om te praten, te gebaren en letters of cijfers op te schrijven.** Voor het tekenen gebruik je het tekenbordje en de afwisbare stift.



GEBARENTAAL: Maak met mimiek en gebaren aan je teamgenoot duidelijk wat er op het kaartje staat. **Je mag niet zingen, praten of fluiten.** Maak je geluid, dan is je beurt meteen voorbij.



LIPLEZEN: Probeer **door alleen je lippen te bewegen** de naam van het dier op de kaart aan je teamgenoot voor te lezen. **Maak je geluid, dan is je beurt meteen voorbij.**



VERBODEN WOORD: Beschrijf het woord op het kaartje zo goed mogelijk aan je teamgenoot **zonder dat woord te zeggen of een woord te noemen dat ervan is afgeleid.** Wanneer je toch zo'n woord zegt, is de beurt meteen voorbij.



VRAAG EN ANTWOORD: Stel de vraag die op de kaart staat aan je teamgenoot. **Deze mag maar één antwoord geven.**



DOBBELSTEEN: Het team dat hierop terechtkomt, mag nogmaals gooien en zoveel vakjes vooruitgaan als de worp aangeeft.

NOG EEN PAAR REGELS:

1. Er wordt van tevoren afgesproken op welk niveau er wordt gespeeld. Elke opdrachtkaart heeft een **ORANJE** en een **PAARSE** zijde. **De opdrachten en vragen op de oranje zijde zijn eenvoudiger dan die op de paarse zijde van de kaart.** Het is ook mogelijk om elk team op zijn of haar niveau te laten spelen. Maak in dat geval twee stapels opdrachtenkaartjes, elk met een ander niveau.

2. **De spelers voeren de opdrachten om de beurt uit.** Dus als de ene speler eerst een opdracht heeft gedaan en de ander heeft geraden, dan is dat bij de volgende opdracht andersom.

3. **De maximale speeltijd voor elke opdracht is 30 seconden.** Zodra de speler de opdracht heeft bekeken, wordt de zandloper omgedraaid.

4. **De andere teams houden in de gaten wanneer de tijd voorbij is** vet maken en of het goede antwoord binnen de tijd is gegeven.

5. **De categoriekaart geeft een aanwijzing** over het antwoord dat je moet geven. Bij de categorie 'Liplezen' gaat het bijvoorbeeld altijd om de **naam van een dier.**

6. Bij alle opdrachten, **behalve bij 'Vraag en antwoord'**, mag je zoveel antwoorden geven als je wilt, tot de tijd voorbij is.

7. Alleen de speler die moet raden **mag het kaartje niet zien.**

8. Er mogen **2 of meer** pionnen op hetzelfde vakje staan.

9. De pionnen moeten **altijd vooruitlopen.** Teruglopen mag niet.

10. De spelers kunnen **vooraf afspreken hoe precies een antwoord moet** zijn om goed gerekend te worden.

EEN PAAR TIPS:

• Je speelt Party & Co.™ Junior in maximaal 4 teams van 2 personen. Als er **meer dan 8 spelers** zijn, mogen er ook meer spelers in een team zitten.

• Als er in totaal **maar 3 spelers zijn**, kunnen er 2 spelers tegen elkaar spelen, terwijl de derde speler alle opdrachten uitvoert en de vragen stelt.

• **Party & Co.™ speel je voor je plezier!** We nodigen jullie uit de spelregels aan te passen als dit het spel voor jullie nog leuker maakt.