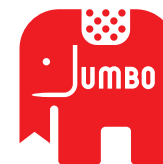


Schnelle Spielregeln



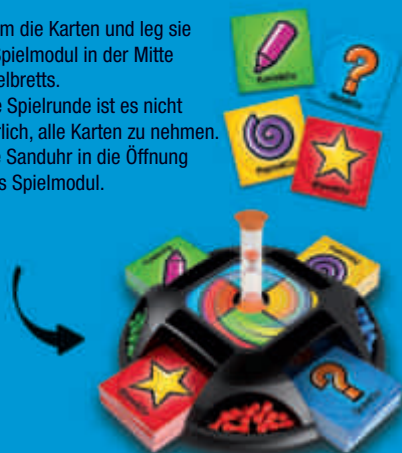
in 3 Schritten



1 Vorbereitung

1. Nimm die Karten und leg sie in das Spielmodul in der Mitte des Spielbretts.

Für eine Spielrunde ist es nicht erforderlich, alle Karten zu nehmen. Stell die Sanduhr in die Öffnung über das Spielmodul.



2. Bilde 2, 3 oder 4 Teams.

3. Jedes Team zieht eine willkürliche 'Erdnusskarte', die sie den anderen Teams nicht zeigt.



4. Das Team mit dem jüngsten Spieler fängt an.

2 Spiel

1. Das beginnende Team würfelt. Ein Gegenspieler nimmt eine Karte aus der Kategorie, die der Würfel anzeigt, und liest sie dem spielenden Team vor (und verrät natürlich nicht die Lösung, die eventuell auf der Karte steht!).

"Die Aufträge werden dem spielenden Team grundsätzlich von einem Spieler des gegnerischen Teams vorgelesen. Bei 'Show & Co.' und 'Kunst & Co.' gibt der Gegner die Karte an den Spieler weiter, der den Auftrag ausführen soll."

2. Wenn das spielende Team den Auftrag erfolgreich ausgeführt hat, gewinnt es eine 'Erdnuss' der entsprechenden Farbe. "Unabhängig davon, ob das Team den Auftrag erfolgreich ausgeführt hat oder nicht, ist danach immer das Team links vom spielenden Team als nächstes an der Reihe." Innerhalb deiner Spielzeit hast du die Möglichkeit, 4 gleichfarbige Erdnüsse gegen 1 Erdnuss der Farbe, die du haben möchtest, zu tauschen.

Gewinner

3. Das Team, das als erstes die 'Erdnuss' der entsprechenden Farben auf ihrer 'Erdnusskarte' gesammelt hat, ist Sieger. Man darf ruhig mehr 'Erdnüsse' haben als gemäß der 'Erdnusskarte' erforderlich sind.

Aber Achtung! Wenn nur noch eine Erdnuss zum Gewinn fehlt, muss man laut sagen: **WIR BRAUCHEN NUR NOCH EINE ERDNUSS!**



3 Nicht vergessen

- Es gibt Aufträge, die mit Zeitlimit ausgeführt werden müssen. Das wird auf den Karten mit einer kleinen Sanduhr angegeben. Für diese Aufträge benutzt man die Sanduhr auf dem Spielmodul.
- Zwischen den Karten befinden sich auch ÜBERRASCHUNGSKARTEN, die dem Spiel eine unerwartete Wendung geben können.

Die Kategorien und der Würfel



• QUIZ & Co.

Stroh im Kopf?



• PSYCHO & Co.

Wie gut kennst du deine Freunde?



• SHOW & Co.

Weck den Star in dir!



• KUNST & Co.

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte!



• JOKER

Entscheide dich für eine Kategorie deiner Wahl.



• ANTI-JOKER

Das Team rechts von dir wählt die Kategorie.

Benutze die Sanduhr, wenn die Aufträge in einer bestimmten Zeit erfüllt werden müssen

Benutze die 'Partybrille', den orangefarbenen Buntstift und den Zeichenblock bei den Aufträgen mit der Partybrille

Nimm hier eine neue Karte

Erdnusskarte (geheim halten!)

Spielmodul



Benutze den schwarzen Bleistift und den Zeichenblock bei den Aufträgen 'Bitte zeichnen!', 'Telepathie!', 'Woran denkst du?' und 'Sag mir, wer ich bin!'

Benutze die 'Partyklammer', den schwarzen Bleistift und den Zeichenblock beim Auftrag 'Jetzt mit Klammer!'

Leg die benutzten Karten hier ab

Nimm dir hier die 'Erdnuss' der Farbe, die du gewonnen hast

Wer jetzt noch zweifelt ...

Party & Co.™ EXTREME

Das neue Party & Co. EXTREME ist ein Brettspiel, das witziger und vielseitiger ist denn je. Es enthält Aufträge, die mit Kultur, Geschick, gesundem Menschenverstand, Glück und Strategie zu tun haben.

Party & Co. EXTREME ist Unterhaltung pur.

KATEGORIEN UND AUFTRÄGE

Auf jeder Karte wird der Auftrag erläutert. Es gibt 4 Spielkategorien, mit jeweils 3 Unterkategorien:



Quiz & Co.

- 1 Weißt du's?
- 2 Was stimmt?
- 3 Richtig oder falsch?



Psycho & Co.

- 1 Telepathie!
- 2 Woran denkst du?
- 3 Sag mir, wie ich bin!



Show & Co.

- 1 Pantomime!
- 2 Wer bin ich?
- 3 Summ summ summ!



Kunst & Co.

- 1 Bitte zeichnen!
- 2 Partybrille!
- 3 Jetzt mit Klammer!

STRATEGIE

Du wirst während des Spiels merken, wie wichtig es ist, klug vorzugehen, um deine 'Erdnusskarte' voll zu bekommen. Es ist nicht nur sinnvoll, einen Auftrag erfolgreich auszuführen - wenn du strategisch und raffiniert spielst, helfen dir deine Gegner sogar, die 'Erdnüsse' zu erobern, die dir noch fehlen.

INHALT:



Spielmodul



Spielbrett



680 Auftragskarten
(170 pro Farbe)



Erdnusskarten (6)



Würfel



'Partybrille'



Sanduhr



Schwarzer
Bleistift



Zeichen-
block



Buntstift



'Partyklammer'



32 'Erdnüsse'
(8 pro Farbe)



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Ersttückungsgefahr. Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Brille hat keinerlei Schutzfunktion. Sie dient ausschliesslich zum Zwecke dieses Spiels.

DER SCHWIERIGKEITSGRAD

Den Schwierigkeitsgrad mancher Aufträge kannst du selbst bestimmen. Ein Beispiel: Bei Aufträgen in der Kategorie 'Summ summ summ!' kannst du den Namen des Songs und des Künstlers verlangen, aber du kannst auch entscheiden, dass eine der beiden Angaben reicht. So kannst du es auch bei den anderen Aufträgen machen.

SO BENUTZT MAN DIE 'PARTYKLAMMER'

Bei der Aufgabe 'Jetzt mit Klammer' muss man die 'Partyklammer' so um den Bleistift klemmen, wie auf der Zeichnung angegeben ist.



UND WAS, WENN ...?

Manchmal ergeben sich besondere Situationen:

Was, wenn es unentschieden steht?

In diesem Fall seid ihr beide glückliche Gewinner! Ihr könnt natürlich auch noch eine Runde spielen, um einen Gewinner zu ermitteln.

Was, wenn du einen Auftrag geschafft hast, es aber keine Erdnüsse dieser Farbe mehr gibt?

In diesem Fall darfst du dir eine Erdnuss von dem Team nehmen, das die meisten Erdnüsse dieser Farbe hat.

Was, wenn eine Antwort nicht genau mit der auf der Karte genannten Antwort übereinstimmt?

Wie bereits gesagt: Du kannst selbst bestimmen, wie streng du bist.

Bereit für Party & Co. EXTREME? VIEL SPASS!

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
www.jumbo.eu

Made in China.



17864