



Diset

DISET, S.A.

Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona (España)

Tel. 93 336 74 62 e-mail: info@diset.com www.diset.com

10103



Esta edición del original juego de sociedad **Party & Co.**™ ha sido especialmente diseñada para niños de 8 a 13 años de edad.

• **CONTENIDO:**

Party & Co.™ Junior contiene 112 tarjetas, un tablero, un dado, un reloj de arena de 30 segundos, un lápiz de cera, una pizarra para dibujar, una gamuza para borrar, 4 peones y una carta de códigos de las pruebas.

• **OBJETIVO:**

Superar correctamente una serie de pruebas en equipo, para ser los primeros en llegar a la casilla final.

• **PREPARACIÓN:**

a) En el espacio de juego se dispone el tablero, el reloj de arena bien visible, las tarjetas boca abajo BIEN MEZCLADAS, la carta de códigos para identificar las pruebas, la pizarra y el lápiz de cera.

b) Se juega por equipos de 2 jugadores.

c) Cada equipo escoge un peón y la coloca fuera de la casilla marcada como salida.

d) Empieza el equipo que consiga la puntuación más alta al lanzar el dado. A continuación el turno pasa de izquierda a derecha en el sentido de las agujas del reloj.

• **CÓMO SE JUEGA:**

El equipo que haya sacado la puntuación más alta tira el dado otra vez y mueve el peón sobre el tablero tantas casillas como puntos conseguidos.

- Si cae en una de las casillas de las 5 pruebas, el equipo tendrá que realizarla correctamente para conservar el turno.

- Si cae en una casilla con unos dados dibujados, puede volver a tirar y seguidamente mover el número de casillas indicado, siempre hacia adelante.

• **LAS PRUEBAS:**

Cada una de las 5 pruebas tiene un código de color y de dibujo.

| DIBUJO | COLOR | CATEGORÍA | LA PRUEBA CONSISTE EN |
|--|----------|--------------------|---|
|  | NARANJA | TRAZOS Y DIBUJOS | Dibujar, con sencillos y recurrentes trazos, objetos, personajes o animales. |
|  | TURQUESA | MÍMICA y GESTOS | Describir, con gestos, películas, series de televisión, acciones, oficios o personajes. |
|  | FÚCSIA | TARAREAR Y SONIDOS | Tararear canciones famosas y reproducir sonidos de la naturaleza, animales o cosas. |
|  | VERDE | LA DEFINICIÓN | Definir una palabra, un personaje real o de ficción, sin mencionarlo. |
|  | LILA | LA PREGUNTA | Responder correctamente a una pregunta de todo tipo. |

En cada turno, el equipo que juega coge una tarjeta, siempre la de encima del montón. Si el equipo supera la prueba, conserva el turno y puede volver a tirar el dado. Si falla, el turno pasa al siguiente equipo.

• **COMO REALIZAR CORRECTAMENTE LAS PRUEBAS:**

- **TRAZOS Y DIBUJOS**

El jugador tiene que comunicar a su pareja el nombre del objeto mediante trazos y dibujos, pero sin hablar, gesticular, ni escribir letras ni números.

Para ello se utiliza la pizarra y la cera, y después de la prueba se borra el dibujo con la gamuza, dejando la pizarra lista para volver a utilizarla.

- **MÍMICA Y GESTOS**

Conseguir que el compañero adivine lo que indique la tarjeta mediante mímica y gestos. PUEDEN UTILIZARSE SONIDOS relacionados con la palabra, pero ni música, ni palabras, ni se puede silbar .

- **TARAREAR Y SONIDOS**

Uno de los jugadores deberá tararear la canción o imitar el sonido que la tarjeta indique, a su compañero.

- **LA DEFINICIÓN**

Definir una palabra lo mejor posible sin utilizar esta misma palabra, ni ningún derivado de ella, en la definición. Esta palabra queda prohibida. Si se nombra la palabra el equipo perderá el turno automáticamente.

- **LA PREGUNTA**

Se formula una pregunta al compañero de equipo y sólo se permite UNA ÚNICA RESPUESTA.

• **ADVERTENCIAS:**

1- En cada turno, el jugador que realiza la prueba ha de alternarse con el compañero en el siguiente turno. Alternadamente, uno realiza la prueba y el otro adivina.

2- El tiempo máximo permitido es de 30 segundos. Girar el reloj después de haber mirado la prueba de la tarjeta.

Los demás equipos han de controlar el tiempo y que la respuesta sea correcta.

3- Salvo en la prueba de LA PREGUNTA, el compañero de equipo puede dar tantas respuestas como quiera dentro del tiempo permitido.

4- El jugador que responde es el único de entre todos que no puede mirar en la tarjeta la prueba que tiene que realizar.

5- Pueden coincidir más de un peón por casilla sobre el tablero.

6- Nunca puede retrocederse, y siempre se avanza tantos espacios com marque el dado.

7- En el reglamento no se precisa el grado de exactitud en las respuestas. Corresponde a los jugadores acordar el grado de precisión.

• **FINAL DEL JUEGO. EL GANADOR.**

El primer equipo en sobrepasar la casilla final es el ganador.

• **CONSEJOS:**

* A **Party & Co.**™ Junior se juega por parejas. Si hubiesen más de 8 jugadores pueden formarse equipos. En este caso, sólo debe advertirse que rotativamente los jugadores en cada equipo irán efectuando las distintas pruebas.

* En caso de ser sólo 3 jugadores, se forman dos equipos de un solo jugador y el tercero actúa toda la partida de emisor de las pruebas y preguntas.