





REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

Superar correctamente una prueba en cada una de las 5 casillas principales para poder puntuar y, a continuación, dirigirse a la casilla central para realizar la prueba final.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Se juega por equipos (desde 2 hasta 5 personas por equipo)
- Disponer en el espacio de juego todos los elementos como se muestra en la fotografía.
- Cada equipo elige un peón-gramófono  y recibe 5 discos de puntuación,  uno de cada color de las 5 pruebas.
- Se tira el dado y el que consiga la puntuación más alta inicia el juego. Si 2 o más equipos empatan, éstos volverán a tirar.

EL JUEGO

El equipo que empieza tira el dado y, comenzando desde el centro del tablero (logo Party & Co.), mueve su ficha el número de casillas indicado por la tirada en la dirección que prefiera.

- Si cae en una casilla de una de las 5 pruebas (lo que conseguirá con una tirada del dado de 2 a 6), el equipo deberá realizarla correctamente para conservar el turno.

- Si cae en una de las casillas principales del centro del tablero que tienen un fondo de color, lo que conseguirá en su primera tirada con un 1, el equipo debe intentar superar la prueba. Si lo consigue, coge un disco del mismo color que la casilla de la prueba y lo coloca en su peón-gramófono.

Cuando un equipo consigue puntuar en estas casillas, ya no tiene que volver a hacerlo, aunque quizás deberá realizar de nuevo la prueba, en su camino hacia otras casillas principales de puntuación.

- Si cae en una casilla con un dado dibujado, puede volver a tirar y seguidamente mover el número de casillas indicado en la dirección que prefiera.

CATEGORÍAS



LAS MARCAS

Marcas y nombres comerciales.



MÍMICA Y SONIDOS

Acciones y verbos



LA PREGUNTA

Preguntas de cultura general



A DIBUJAR

Nombres de objetos comunes, lugares y animales



PALABRAS PROHIBIDAS

Nombres de personajes reales o de ficción.



En cada turno, el equipo que está jugando coge una tarjeta del dispensador. Si el equipo supera la prueba, conserva su turno y puede volver a tirar el dado.



Si falla, el turno pasa al equipo de su derecha.

En un mismo turno se puede cambiar de dirección al mover el peón en un cruce o en cada nueva tirada de dado, pero no está permitido mover hacia atrás en una misma tirada. El jugador debe siempre mover el número de casillas que marque el dado.

CÓMO REALIZAR CORRECTAMENTE LAS PRUEBAS

LAS MARCAS: Dos jugadores de un mismo equipo deberán decir en voz alta, a la voz de "1, 2, 3, YA" el nombre de una marca del tema propuesto en la tarjeta y coincidir en la respuesta.



MIMÍCA Y SONIDOS: Un jugador del equipo debe conseguir que sus compañeros adivinen la acción indicada en la tarjeta mediante la mímica, **PUDIENDO UTILIZAR SONIDOS Y ONOMATOPEYAS** relacionadas con la palabra.



LA PREGUNTA: Un jugador realiza la pregunta al resto de su equipo, el cual deberá dar **UNA ÚNICA RESPUESTA**. El equipo debe elegir quién responderá, aunque antes de dar la respuesta pueden consultar entre ellos.



A DIBUJAR: El jugador debe comunicar a su pareja o equipo el nombre indicado en la tarjeta mediante simples trazos o dibujos. Para ello **no podrá NI HABLAR, NI EMITIR SONIDOS, NI GESTICULAR, NI TAMPOCO ESCRIBIR LETRAS O NÚMEROS**.



PALABRAS PROHIBIDAS: El compañero(s) debe adivinar el nombre de un personaje real o de ficción con las explicaciones del jugador **SIN PRONUNCIAR NINGUNA DE LAS 4 PALABRAS PROHIBIDAS, NI DERIVADOS DE ELLAS**. Si todo esto ocurriera, este equipo pierde automáticamente el turno. También pueden utilizarse iniciales o abreviaturas.



ADVERTENCIAS

1. En cada turno, el tiempo máximo permitido es de 30 seg.
2. En cada turno, cada vez realiza la prueba un jugador distinto.
3. En cada turno, sólo uno de los jugadores es quien realiza la prueba para su pareja o para sus compañeros (excepto en Las Marcas).
4. Cada vez que va a iniciarse una prueba, se gira el reloj de arena. El resto de equipos deben controlar el tiempo y que la respuesta del contrincante sea la correcta.
5. Salvo en la prueba que consiste en responder a una pregunta, los compañeros de equipo pueden dar tantas respuestas como sea necesario dentro de los 30 seg.

6. El jugador o jugadores que responden son los únicos de todos los jugadores que no pueden mirar la tarjeta o prueba que tienen que adivinar.

7. No pueden coincidir más de un peón en cada casilla. Si un equipo por esta razón no puede avanzar, pierde el turno.

8. **EN NINGÚN CASO** puede pasarse por el centro para ir a otro lado del tablero, por lo que para caer en una casilla principal para obtener los discos de puntuación, siempre debe de obtenerse una tirada justa del dado desde cualquier otra casilla.

9. No existe ningún orden preestablecido para ir consiguiendo los discos de puntuación.

FINAL DEL JUEGO

Una vez que un equipo ha conseguido todos los discos de colores, pondrá su peón en el centro del tablero (logotipo Party & Co.) para intentar ganar la partida. Los otros equipos cogen la siguiente tarjeta del mazo y eligen el tema para una prueba final, por acuerdo entre ellos.

Si el equipo realiza la prueba correctamente habrá ganado. En caso contrario, tendrá que esperar en el centro del tablero hasta su próximo turno para volver a intentarlo.

Puede haber más de un equipo en el centro intentando ganar.

CONSEJOS

Las 5 pruebas están representadas en la primera casilla de cada uno de los 5 radios que salen del centro del tablero. Por ello, el jugador siempre puede escoger el tema que desee en su primer turno, eligiendo el radio que le convenga y siguiendo la puntuación obtenida al lanzar el dado.

Corresponde a los jugadores acordar el grado de precisión en las respuestas.

El juego también permite jugar con un mínimo de 3 personas. En este caso se forman 2 equipos de 1 solo jugador, y el tercero actúa toda la partida de emisor de las pruebas y preguntas. En la prueba de Las Marcas, hará pareja con el jugador correspondiente.

El juego Party & Co.™ Original, así como el diseño de todos sus elementos y las pruebas y preguntas de todas las tarjetas son copyright © 1993-2012 Diset, S.A. Quedan reservados todos los derechos. Fabricado en España.

Diset

© 1993-2012 DISET, S.A. Calle C, nº 3, Sector B,
Zona Franca, 08040 Barcelona (España)
Grupo JUMBODISET e-mail: info@diset.com.

www.diset.com

NR.10044