

Party Time



Zeigen Sie, was in Ihnen steckt,
und machen Sie den andern was vor!

Lizenz: ParaDice
© 1998/2001 Ravensburger Spieleverlag

No. 27 332 4

www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

220309

Ravensburger

Ravensburger

Party Time

Der kreative Spielspaß für 2 Teams ab 12 Jahren

Wie läuft's denn so!? Na, folgendermaßen:

Ihr bildet zwei Teams. Immer abwechselnd muß einer aus jedem Team seinen Mitspielern drei Begriffe vermitteln

– entweder durch zeichnen oder modellieren, durch darstellen oder umschreiben. Die drei Begriffe haben's allerdings in sich: der erste ist ja noch schön einfach, der zweite schon deutlich schwieriger und der dritte ist wahrhaft schwer!

Doch je nachdem, wie gewitzt ihr euch anstellt, könnt ihr – im wahrsten Sinne des Wortes – Zeit gewinnen und auf diese Weise auch die schwersten Brocken knacken! Und dafür gibt's dann auch die dicken Punkte, die eure Spielfigur schön weit nach vorne bringen!

Das Team, das das Zielfeld als erstes erreicht, ist schließlich Sieger.

Das ist drin:

- 1 Spielplan, 231 Show-Karten (grüne Rückseiten), 66 Action-Karten (rote Rückseiten), 2 Spielfiguren, 1 Knetstange, 1 Kunststoffbeutel, 1 Sanduhr (60 Sek.)

Zusätzlich braucht ihr noch einen Block Papier und einen Stift.

Die klitzkleinen Vorbereitungen

Zunächst einmal teilt ihr euch, wie gesagt, in zwei Teams auf. Beide Teams sollten möglichst gleich groß und gleich stark sein; wenn ein Team aber ein Mitglied mehr haben sollte, ist das auch nicht schlimm.

Jedes Team erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Spielfiguren auf Startfeld stellen

Jetzt legt ihr noch die Show- und Action-Karten (mit der Rückseite nach oben) auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Und nachdem Knete, Stift, Papier und Sanduhr ebenfalls bereitliegen, kann's losgehen.

Let's fetz!

Die Teams kommen immer abwechselnd an die Reihe; das Team mit der schwarzen Spielfigur beginnt. Jedes Team wählt einen ersten Akteur aus, alle anderen sind die Rater. Die Rolle des Akteurs wechselt reihum von Runde zu Runde; kein Spieler darf sich davor drücken, daß das klar ist!

Das Feld, auf dem die Spielfigur eines Teams steht, bestimmt, auf welche Art und Weise der Akteur seinem Team die Begriffe zu vermitteln hat. Zu Beginn müssen also beide Akteure ... na, was? Genau: zeichnen!

Was bei den fünf verschiedenen Kategorien genau abläuft, könnt ihr euch zwar schon jetzt denken, wir erklären es am Schluß aber trotzdem noch mal.

Der Akteur nimmt die oberste Karte vom entsprechenden Stapel – meistens vom „grünen“ Stapel, bei „Action“ jedoch vom „roten“ – und liest sich leise die 3 Begriffe durch, die dort unter der entsprechenden Kategorie stehen. Dann legt er die Karte verdeckt vor sich ab, und das gegnerische Team dreht die Sanduhr um: die Zeit läuft!

Der Akteur versucht nun, den ersten der drei Begriffe seinem Team so schnell wie möglich zu vermitteln. Sein Team wiederum bemüht sich währenddessen, durch ständiges Ausrufen von möglichen Lösungen, den richtigen Begriff zu finden. Übrigens: kein Wort kann so unsinnig sein, daß man es nicht nennen sollte!

Karten, nach Rückseiten sortiert, auf Spielplan legen

Ersten Akteur auswählen

Feld, auf dem die Spielfigur steht, bestimmt Aktion

Oberste Karte nehmen und Sanduhr umdrehen

Akteur vermittelt Begriff, sein Team versucht richtigen Begriff zu erraten

Richtig geraten:
„Das isses“

Wurde der richtige Begriff genannt, verkündet der Akteur dies mit einem deutlichen „Das isses!“ und beginnt umgehend, den zweiten Begriff zu vermitteln. Und wird auch dieser rechtzeitig geraten, macht er sich sofort an den dritten und letzten Begriff.

So, Leute, jetzt wird's ein klein bißchen komplizierter; jetzt kommt die Sache mit der Zeit:

Gewonnene Zeit darf für zweiten und dritten Begriff verwendet werden
Sanduhr wird jeweils erneut umgedreht

Wird der erste Begriff innerhalb von 60 Sekunden erraten (was nicht so schwer fallen sollte, da es sich hierbei um eher leichte Begriffe handelt!), hat das Team damit weitere 60 Sekunden gewonnen, d.h. die Sanduhr wird nach dem ersten Ablauf erneut umgedreht.

Damit stehen für den zweiten Begriff (der schon deutlich schwieriger ist!) nun wieder mindestens 60 Sekunden zur Verfügung, vielleicht aber auch mehr, je nachdem, wie schnell der erste Begriff erraten wurde.

Wird auch der zweite Begriff rechtzeitig – also noch vor dem Ablauf der zweiten Sanduhrzeit – erraten, wird die Uhr sogar noch ein drittes Mal aktiviert, so daß ein Team also insgesamt $3 \times 60 = 180$ Sekunden zur Verfügung hat, sofern es die ersten beiden Begriffe rechtzeitig errät. Und je schneller dies gelingt, desto mehr Zeit bleibt für den letzten, den schweren Begriff.
Also Tempo, Tempo!

Gegnerisches Team ist für Sanduhr verantwortlich

Das jeweils gegnerische Team ist für das Überwachen und Umdrehen der Sanduhr zuständig.
Sie darf natürlich stets erst dann umgedreht werden, wenn der Sand komplett durchgelaufen ist. Das wäre sonst ja auch ein ganz mieser Trick, nicht wahr?

Spielfigur rückt vor

Hat der Akteur schließlich seine Vorstellung beendet, wird die Karte zurück unter den Stapel geschoben. Dann rückt das Team die Spielfigur auf dem Plan in Richtung Zielfeld weiter:

- Wurde nicht einmal der erste Begriff erraten (die Runde war also bereits nach 60 Sekunden zu Ende), gibt's natürlich auch keine Punkte: die Spielfigur bleibt, wo sie ist! (Das kann ja nur noch besser werden.)

- Wurde nur der erste Begriff erraten, geht die Figur um 1 Feld vor.

- Wurden der erste und der zweite Begriff erraten, kann sie bereits um $1 + 2 = 3$ Felder vorgezogen werden.

- Und für alle drei erratenen Begriffe sogar um $1 + 2 + 3 = 6$ Felder.

Bonuspunkte

Gelingt es einem Team, alle drei Begriffe innerhalb von nur 120 Sekunden zu meistern, erhält es hierfür 2 zusätzliche Felder, insgesamt also 8. Und das absolute Überflieger-Team, das fast Unmögliches wahr macht und alle 3 Begriffe noch während des ersten Ablaufens der Sanduhr schafft, erhält eine Prämie von 5 Zusatzfeldern, insgesamt also 11!

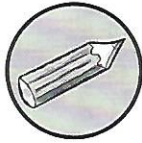
Spielende, wenn erste Spielfigur Zielfeld erreicht oder überschreitet

Auf diese Weise nähern sich die beiden Teams mit ihrer Spielfigur – mal langsam, mal etwas schneller – dem Zielfeld. Das erste Team, das dieses Feld erreicht oder überschreitet, ist das Siegerteam.

Herzlichen Glückwunsch!

Nur so geht's! Die Regeln für's Vorführen:

Zeichnen: keine Geräusche, keine Buchstaben oder Zahlen



Zeichnen

Daß hier der Akteur weder sprechen noch Geräusche machen darf, versteht sich von selbst. Zudem dürfen seine Kunstwerke auch keine Buchstaben oder Zahlen aufweisen.

Darstellen: keine keine Geräusche, keine „Luftzeichnungen“



Darstellen

Auch hier ist natürlich sprechen sowie jegliches Geräusch strengstens untersagt. Und für die ganz Cleveren: mit dem Finger irgendwelche Buchstaben oder Zeichen in die Luft schreiben, ist natürlich auch nicht drin!

Modellieren: keine Buchstaben, Zahlen oder Bilder, keine typischen Bewegungen



Modellieren

Buchstaben oder Zahlen nachbilden ist hier ebenfalls nicht erlaubt; auch dürfen keine Bilder in die Knete geritzt werden. Und besonders wichtig: mit den geformten Teilen darf keinesfalls, wir wiederholen: keinesfalls eine typische Bewegung ausgeführt werden!

Übrigens: es empfiehlt sich, auf einer glatten und abwaschbaren Fläche zu modellieren. Zudem sollte die Knete nach dem Spiel immer in einem Kunststoffbeutel (beiliegend) untergebracht werden, damit sie nicht austrocknet.

Umschreiben: keine verwandten Wörter verwenden, keine Handbewegungen



Umschreiben

So, endlich könnt ihr soviel plaudern, wie ihr wollt! Allerdings: es dürfen keine dem Begriff verwandten Wörter oder Teile davon benutzt werden. Wenn der zu erklärende Begriff „Ordnungshüter“ lautet, dürften beispielsweise weder „Hut“ noch „ordentlich“ genannt werden.

Und haltet eure Hände ruhig! „Darstellen“ ist eine andere Kategorie!

Der dritte und schwere Begriff weist noch eine Besonderheit auf: er setzt sich aus zwei Wörtern oder Worteinheiten zusammen, die an sich gar nichts miteinander zu tun haben.

Vorzeitmensch + Mensch Maier! = Vorzeitmensch Maier!
Der komplette Begriff muß vom Team genannt werden, erst dann gilt er als gelöst. Ob hierbei aber zunächst die erste oder die zweite Hälfte des Begriffs erklärt wird, bleibt allein dem Akteur überlassen.

Action

Dies sind besondere Aufgaben – deswegen gibt's auch extra Karten dafür (rote Rückseiten).

Was der Akteur im einzelnen zu tun hat, ist dem Text der entsprechenden Karte zu entnehmen.

Dieser Text wird immer laut vorgelesen.

Anschließend hat der Akteur im allgemeinen 60 Sekunden Zeit, die Aufgabe zu lösen. Außer auf der Karte selbst steht eine andere Zeitangabe, dann gilt selbstverständlich diese.



Wurde die Aufgabe in zufriedenstellender Weise gelöst, rückt die Figur des Teams entsprechend der Angabe auf der Karte vor, andernfalls bleibt sie stehen.

Eine Angabe wie „3√ = 1 Feld“ ist folgendermaßen zu verstehen: für jeweils drei richtige Antworten wird die Figur ein Feld vorgerückt. Schafft der Akteur in diesem Fall also 9 richtige Antworten, wird die Figur um 3 Felder weiterbewegt.

(Es wird immer abgerundet: bei 10 oder 11 richtigen Antworten wären es auch nur 3 Felder, bei 12 Antworten aber schon 4 Felder usw.)

Und nun viel Spaß! It's PARTYTIME!